

Повторить успех!

«Повторить успех!» — короткое приключение для НРИ «Бессмысленные и беспощадные», в рамках которого игроки примут на себя личины студентов театрального ВУЗа, столкнувшихся с необходимостью в кратчайшие сроки подготовить и исполнить пафосный перфоманс, приуроченный к фестивалю студенческой самодеятельности, традиционно проходящему каждый год.

Приключение содержит фабулу, прегены для ролевых субъектов, внутриигровые цели и средства, доступные героям, стат-блоки неигровых персонажей, предполагаемый сценарий и матрицу локаций/событий. Также содержит ценные указания по проведению игры, тем не менее, рекомендуется знакомство с механикой «Бессмысленных и беспощадных», поскольку предполагается, что читатель понимает значение специфических для системы терминов, наподобие «попытки», «БС» и пр.

ЗАВЯЗКА

Возвращаясь компанией из кинотеатра, где показывали наушмевшую киноленту одного эпатажного режиссера, в которой фашисты бомбили советских солдат дырявыми ложками, а танки ходили под парусами, вы единогласно пришли к выводу, что могли бы сделать фильм не хуже. Главное, чтобы он был в какой-то степени историческим, пафосным, драматичным, а остальное будет решено по ходу съемок. В скором времени в Российском Университете Народных Артистов (РУНА) — вашем ВУЗе, к слову, будет проходить студенческий фестиваль студенческой самодеятельности, на котором представится возможность показать свою работу.

... Правда времени в обрез (меньше недели) и на университетский склад с буффорией вас уже не пустят, все благодаря долгам, хвостам и прошлогоднему дебошу в общежитии некоторых особо отличившихся из вашей компании. Да и сценария толком нет...

Собравшись вечером в комнате общежития, вы достали заброшенную лекционную тетрадь по актерскому мастерству и коллективно набросали то, что будет в вашей короткометражке:

- Фильм будет о подвиге Ивана Сусанина — он должен умереть в конце!
- Обязательно будет сцена погони на лошадях
- Эпизод, в котором сожгут сарай, якобы с мирными жителями
- В фильме будет показан типичный быт крестьянина
- Сцена поединка казака с польским шпионом

...Набросав содержание сценария и настрочив диалоги, вы разбрелись по комнатам спать: предстоит несколько напряженных дней, за время которых надо найти реквизит, выучить реплики, сыграть, отснять материал и его обработать...

ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

На самом деле работа студентов может быть и не посвящена Смутному времени: коллектив игроков вправе определить любую другую тематику, связанную с историей России: скажем, «Освоение Сибири», или «Подвиг русского офицера во время первой Русско-турецкой войны», равно как и содержание и количество сцен. Главное, чтобы сцен было не меньше четырех и в одной из них фигурировали кони.

Для того чтобы сделать работу на конкурсе, герои должны выполнить ряд более мелких задач: достать ВЧБТНС реквизит, отснять обговоренные кадры и сцены, после чего смонтировать видео. Сложность собственно обработки отснятого материала пропорциональна его количеству. Так, обработка двух сцен — БС, увеличивающаяся на 1 за каждую дополнительную сцену.

Эпизод считается хорошо снятым тогда, когда:

- в нем присутствует реквизит
- никто не забывает слова (либо это компенсируется мастерством остальных участников)
- камера снимает именно то, что надо.

Представив каждый из пунктов в виде бита, за каждую сцену можно получить от 0 до 3 очков. Соответственно, номинально вся работа оценивается по шкале от 0 до 15 баллов. Вердикт комиссии зависит от количества выданных очков:

0—5. Цирк какой-то! Показывать это вне закрытого показа в рамках конкурса категорически не рекомендуется. Протагонистов не только обойдут вниманием, но еще и в деканат вызовут, чтобы впредь лучше учились и не позорили РУНА.

6—10. Средне. Типичная студенческая работа. Есть косяки, но видно, что персонажи игроков старались.

11—15. Замечательная работа! За поддержание традиции в лучшем виде с героев даже спишут часть долгов. Может быть, даже покажут фильм по кабельному.

Сверх вышесказанного, на суммарное качество фильма могут оказать влияние следующие модификаторы:

-1, если весь фильм был снят на *тренировочную видеокамеру*.

-1, если ответственный за монтаж видеоряда накосячил во время обработки кадров, даже если заработал несколько некомпенсируемых отрицательных экстрэффектов: можно представить и необработанные материалы, в таком случае картину не покажут публике.

Естественно, ГМ вправе изменить оценочную шкалу на более близкую к современным реалиям, скажем, пятибалльную или даже десятибалльную, например, для оценки работы с другим количеством эпизодов или ради снижения драматизма.

РОЛЕВЫЕ СУБЪЕКТЫ

Персонажи игроков — группа студентов РУНА, пытающихся поддержать университетскую традицию и удовлетворить свое тщеславие путем съемки своего фильма. В рамках приключения у всех них **цель** на настоящий момент одна: *сдать проект*.

Имена персонажей специально не указаны: наречь героев это уже задача игроков. Поэтому здесь лишь архетипы доступных игрокам РС с краткой характеристикой. Их игромеханическая статистика указана в приложении.

Спортсмен. Ловкий и атлетического сложения парень, известный тем, что любит ходить в качалку, где тусуются зачастую совсем уж стремные личности. Подрабатывает игрой в наперстки, естественно, за деньги. На занятиях был замечен крайне редко, вследствие своих способностей к скрытному перемещению и существованию.

Ботан. Парень, который явно ошибся ВУЗом. Единственная роль, с которой пока что он справился, была роль летчика Мересьева, и то лишь пока он сидел в кабине и пытался синхронизировать все видимые циферблаты. Любит технику, водит машину, но она принадлежит его отцу. Время от времени совершает выходы: однажды, когда три гопника пытались отобрать у него видеокамеру, он взбесился и выбил им всем зубы.

Богатей. Студент из обеспеченной семьи, чем периодически пользуется. Вся его жизнь состоит из вечеринок в общежитии, подкупов экзаменаторов и налаживания контактов с правильными людьми, любит охмурять девиц. Вполне может заявиться на лекцию с банкой пива.

Девачко. Девушка-студентка, единственная в компании, кто более-менее отдает отчет своим действиям и пытается побороть атмосферу всеобщего раздолбайства, в частности шпыняет вышеуказанных троих за всевозможные проступки. Привлекательна внешне, чем вполне пользуется. В крайних случаях может постоять за себя, обрушив вес своей косметички на темя противника.

Модуль может быть расширен на пять игроков, в таком случае к действующим лицам нужно добавить архетип *актера*. Этот архетип имеет +1 к И, +1 к К, дары *безрадостный* и *спецоборудование*, запас доступности равный нулю и навыки актерского мастерства: хорошая память 2, харизма 2, угрозы 2. Среди его пожитков есть набор для грима и один из необходимых для съемки костюмов. Наличие такого персонажа среди остальных героев снижает потребность в некотором реквизите, поэтому для группы из пяти игроков имеет смысл придумать задание с большим количеством сцен и объемом работы.

ЛОКАЦИИ ГОРОДА И КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЛИИ

В этом разделе перечислены интересные места, где РС могут найти информацию, заручиться чьей-либо поддержкой или добыть реквизит, необходимый для съемки. У каждой локации есть краткое описание, перечень наиболее интересных личностей и завязки для конфликтов, либо продвижения сюжета.

РУНА (общежитие + учебные заведения). Место, где начинается игра, альма-матер протагонистов. В общежитии можно найти старшекурсников, ленивых, как и все старшекурсники, но способных продемонстрировать свои таланты при предоставлении оным адекватного стимула. Также в университете есть библиотека и склад всевозможной бутафории, но он закрыт для персонажей официально. Ответственная за помещение — *Клавдия Михайловна*, ворчливая тетка, для которой любой студент, незнакомый с творчеством Джона Милтона, — пустозвон и быдло.

Цирк. Городской цирк, пожалуй, сейчас единственное место, где можно увидеть живых непарнокопытных. Поскольку животные числятся ОС цирка, потребуется задействовать все резервы героев игры для того, чтобы получить их в свое распоряжение. Директор цирка — *Алексей Матвиюк*, сторож при конюшне — *Агасфер Палкин*. Они оба друг друга недолюбливают по разным причинам. Сами кони не сидят под замком, однако остальные животные на чужаков в близости от их вольеров будут реагировать довольно буйно.

Парк. Тихое место, где мало посетителей и почти не ощущается присутствие цивилизации, облюбованное местными толкиенистами. Толкиенистами управляет некто *Антон ака Сидервенарион*, организующий бугурты и локальные полевки фэнтезийной тематики. Не считает себя реконструктором, ненавидит историческую тематику, поэтому напрямую сотрудничать со студентами РУН не станет категорически. Впрочем, если его впечатлить, сможет одолжить реквизит (некоторые костюмы и оружие), а если его хорошо впечатлить, с тремя экстра эффектами в свою пользу, то сверх того он предоставит одного ролевика: *Виталика*, доброго, но любящего подраться парня. Впрочем, Виталика можно попробовать переманить самостоятельно.

Естественно, злить Сидервенариона не стоит. Оскорбленный, обманутый или так или иначе недовольный протагонистами толкиенист может внезапно отомстить, появившись на съемках с группой воинов с целью сорвать мероприятие.

Магазины. Разные магазины, от оружейной лавки до бытовой техники, раскиданные по всему городу. Примечательных личностей нет.

Качалка. Место, куда ходит *Спортсмен*. Периодически наполняется маргиналами: от уличных гонщиков до подпольных гладиаторов и скупщиков краденого, в

частности *Максима* по кличке *Сотня*, бывшего студента РУНА, к слову, ненавидящего Клавдию Михайловну. Тем не менее, большая часть атлетов вполне адекватные личности, могущие оказаться полезными с неожиданной стороны.

Опять таки, это не те люди, с которыми стоит шутить. Враждебно настроенный посетитель качалки при первой же возможности попробует отобрать у одного из героев весь его запас доступности (естественно, в условиях численного превосходства/паритета — на толпу злодей не поперет).

Студия кабельного ТВ. Небольшой подвал с двумя-тремя комнатами, где одинокий ведущий, парочка секретарш и несколько техников каждый день делятся с жителями города региональными новостями, запускают киноленты и устраивают телеконференции. Несложно догадаться, что в студии есть вменяемого качества записывающая аппаратура и светотехника, равно как и специалисты по ее использованию.

Поле. К востоку от города раскинулось широкое поле, за ним начинается река, на берегу которой стоит деревня. Она уже наполовину опустела, но тем не менее оставшиеся местные покидать населенный пункт не собираются, а к городским относятся довольно прохладно и не переминут возможностью вызвать представителей патрульно-постовой службы, если им чем-то не понравится поведение гостей. Наверняка у кого-то из жителей деревни есть и лошади в хозяйстве...

С поля открывается панорама холмов и лесов с одной стороны и панорама города — с другой.

Время — еще один негласный ресурс, весьма ограниченный, которым обладают персонажи игроков. Каждый раз, когда РС что-то предпринимает, будь то съемка или распечатывание реплик для участников мизансцены, на это уходит частичка драгоценного времени. По умолчанию считается, что суммарно один день уйдет на беготню по городу с целью получения реквизита и монтаж видео, а также в течение одного дня можно отснять два эпизода. В зависимости от объема работы доступное протагонистам время можно увеличить. Впрочем, ведущий вправе поставить игрокам условие: успеть сделать все за **два** дня, это добавит драматизма и, немного ограничив персонажей, заставит участников игры проявлять находчивость.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ИГРОМЕХАНИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

КОМПАКТНЫЕ СТАТ-БЛОКИ РС

		Спортсмен	Ботан	Богатей	Девачко
С		3	1	1	1
У	Интуиц.	1	1	1	1
	Аура	1	1	1	1
	Везение	1	1	3	1
Та		3	1	1	1
Тг		3	1	1	1
К	Оф.	1	1	4	1
	Проф.	1	1	1	3
	Лок.	1	1	2	3
И		0	3	1	1
Живучесть		20	12	12	12
Дары	Аспект силы	Талант: техника	Статус	Магия ДЭВ	
	Быстрый	«Ярость нерда» (дар <i>Буйство</i>)	«Да ты знаешь, кто мой батя?» (дар <i>Жуткий</i> от К)	Невероятный координатор	
Скиллы	Ловкость рук 2	Эрудит 2	Тусоваться 1	Организатор 3	
	Драка 3	Водитель 1	Очаровывать 2	Женская сила 3	
	Скрытность 1	Техник 5	Дипломат 2		
			Драка 1		
Предметы	Спортивная форма	Типичная одежда	Опрятная одежда	Типичная одежда	
	Телефон	Телефон	Телефон	Телефон	
		Автомобиль	Пиво	Тренировочная видеочамера	
Запас доступности	1	0	4	2	
Цель	Сдать киноленту на конкурс				
Принципы	Никогда не буду сниматься в порно!	Экономика должна быть экономной	Работа не волк, в лес не убежит	Делу — время, потехе — час.	

Листы персонажа можно взять из правил «Бессмысленных и беспощадных» со стр. 63-64. В приключении не задействовано стрелковое вооружение, прописывать силуэты как РС, так и злодеев не имеет смысла. Впрочем, если герои захотят инсценировать конную дуэль при помощи луков (в стиле скифов), то можно воспользоваться стр. 34 правил или любым другим общеупотребимым шаблоном силуэта, легко обнаруживаемым в поисковых сервисах интернета.

У персонажей игроков есть *запас доступности*, в складчину позволяющий приобрести часть необходимых предметов и услуг. *Богатей* и *девачко* также облада-

ют неплохими статусами, что может также помочь. Помните, однако, что игрок должен объяснить, как именно ему удалось заполучить тот или иной объект и, вероятнее всего, отыграть этот момент. Чтобы не свести весь процесс «закупки» к закидке кубиками самым успешным персонажем, напомните игрокам, что время у их протагонистов ограничено, а покупатель не может быть во всех местах одновременно.

Большая часть способностей девушки-студентки реализована через способность к волшебству (магию ДЭВ). Это сделано с целью как показать возможности системы, так и ради демонстрации обычных, казалось бы, способностей, граничащих с колдовскими. Навык, отвечающий за пробивание сопротивления магии — «женская сила». У большинства NPC сопротивление магии равно БС (т. е. 9), у некоторых именных РС оно выше, эти способности обозначены символом **Р**. Помимо сопротивления женским уловкам, скилл «упрямость» вполне может использоваться и в повседневном общении.

К слову, друзья, призываемые колдовством *Девочки*, не обладают своим *запасом доступности*, поэтому денег от них получить вряд ли получится.

НЕЙТРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Вместо полной игромеханической статистики персонажей, здесь перечислены только их основные умения, важные дары, снаряжение и иногда живучесть.

Сотрудник службы безопасности

20 Живучести, Дары: *безрадостный*, *спец-оборудование*.

Умения: Чуть подвох 2, угрожать 3, ОФП 3, наблюдательность 2

Вооружен тонфой обычно: урон 6 дробящ., А+, одноручное, ПС 0

Заклинания девушки

На день:

- Чары (Контроль поведения на 1 цель, время сотворения: 1 минута, длительность: 6 часов)

На столкновение:

- «Работать, негры!» (Предвидение, ± 2 на 1 цель, длительность 3 раунда, время сотворения: 1 ход)
- Позвать друга (транслокация абстрактного студента РУНА со стат-блоком *Богатея* или *Спортсмена* (по выбору) из окрестностей радиусом 300 м, время вызова: 1 ход).

По желанию:

- Спросить у подружек (информация, 2 ответа, время сотворения: 1 минута)
- Запрещенный прием (разрушение, 3d6/2 дробящего урона по 1 цели, контакт, время сотворения: 1 ход).

Если возникает необходимость кинуть попытку за NPC, то добавляйте единицу (1) к броску. В случаях, когда нейтровому персонажу должно повезти на попытке (или она кидается от якобы высокой X), добавьте три (3).

Клавдия Михайловна

Умения: внимательность 1, громкий голос 3, упрямость 2R

Агасфер

16 живучести

Умения: хороший слух 2, скептицизм 1R, чують подвох 2, драться 2

Максим «Сотня»

12 живучести. Дары: *быстрый, талант: скрытность.*

Умения: взламывать замки 3, пудрить мозги 1, угрожать 2, не светиться 4, не-сговорчивый 1

Вооружен ножом: урон 4 реж. Легкое, ПС 6

Антон (Сидервенарион)

16 живучести. Дары: *невероятный координатор, статус.*

Умения: лидер 3R, истфех 4, наблюдательность 1, музыкант 2

Снаряжение: пластиковая рапира (как *шпага*, только урон = 2), гитара

Бугуртсмен (втч. Виталик)

16 живучести.

Умения: бугурт 3, выносливость 2, внимательность 2.

Вооружен бутафорским оружием из списка (см. стр. 10 приключения) и щитом из дерева (см. стр. 49 правил).

Старшекурсники

Частично повторяют стат-блоки протагонистов со своими вариациями. Грубо говоря, для героев имеют значение студенты-актеры и студенты-каскадеры. Все они обладают тремя-четырьмя навыками, связанными с их компетентностью, прокачанными до двух (2). Конкретные умения не так уж и важны.

Кассирша

Умения: наблюдательность 3, упрямость 3R

Светотехник/оператор

Умения: внимательность 2, постобработка 2, оператор 2.

При себе имеет нормальную видеокамеру и осветительные приборы, так как является материально ответственным за них.

ПРЕДМЕТЫ, МОГУЩИЕ ПРИГОДИТЬСЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ, И ИХ ДОСТУПНОСТЬ

Кони (+4). Краеугольный элемент вашего перформанса. Их надо показать, даже если никто не умеет с ними обращаться.

Стилизованные тексты, заготовки диалогов (БС). То, что предстоит выучить массовке, протагонистам, либо нанятым со стороны студентам РУНА.

Фонограммы и шаблоны звуков (+1). Позволят сэкономить приличное количество времени.

Оружие [реквизит] (+2), от *копья* до *шпаги*, их статистика представлена на стр. 47 правил, за исключением того, что все они наносят дробящий урон.

Массовка (БС). Массовка, которая будет водить хороводы или изображать толпу крестьян.

Костюмы [реквизит] +3 к сложности, если РС хотят приобрести одежду сразу на всех. Если герои будут приобретать одежду в два этапа, то +2 к каждому.

Нормальная видеокамера (+1). Качество записи может повлиять на успешность вашего перформанса уже постфактум.

Спортивный костюм Спортсмена (БС). Дает +5 к незаметности и неслышной походке благодаря удобной тихой обуви.

Телефон (+1). Сотовые телефоны, доступные всем игрокам. Качество трубки значения не имеет. Допущение модуля: у всех героев денег на телефоне достаточно всегда.

Автомобиль Ботана. Неотчуждаем от персонажа, не может быть продан с целью пополнения запаса доступности или получения поддержки каких либо сил.

Тренировочная видеокамера (БС). Такие выдают всем студентам РУНА на первом курсе. Они просты, быстро ломаются и имеют урезанный функционал.

Пиво[▲] (БС). Пиво может дать неплохой бонус при общении с разными контингентами людей. Будучи примененным как способ мотивации, может дать +5 к навыку убеждения. Впрочем, его можно выпить и немножко раскрепоститься (+3).

Актеры-старшекурсники[▲] (+1 за каждого). Способные парни и девушки, которые выучат текст почти любой сложности и с чувством его прочитают.

Каскадеры-старшекурсники[▲] (+2 за каждого). Ловкачи и атлеты, их можно попросить устроить постановочные бои, прыгнуть через костер, повисеть вниз головой какое-то время. Мало ли применений?

Макияж Девочки (+1). Хороший марафет даст +5 к умению «женской силы». Чтобы эффект от макияжа не пропал, каждый день его надо обновлять. Бонус от макияжа может сработать только один раз за сцену/конфликт.

[▲] означает, что предмет одноразовый, его длительность ограничена одной сценой/конфликтом.