



ПЛАН 8

Небольшая игра для конкурса РПГ-Кашевар
2011 за авторством Е. Литвина aka Zlanomag

ПЛАН 8

...Последствия вторжения инопланетян из открытого космоса в конце пятидесятых – начале шестидесятых изменили нелегкую ситуацию, сформировавшуюся вокруг двух сверхдержав. Несмотря на успешное отражение атак летающих тарелок и космических черепах, обеим сверхдержавам потребовалось заключить нечто вроде перемирия, для того, чтобы совместно дать отпор общему врагу. Программа по отражению атак пришельцев получила название «План 8», которая опиралась на новые технологии, втч. трофейные, и пересмотренные концепции космической программы, авиации, стрелкового вооружения и даже биотехнологии.

Но естественно, ни о каком военном паритете между СССР и США не могло быть и речи. В то время как, согласно «Плану 8», земляне сбивали появлявшиеся разных уголках земного шара НЛО, секретные агенты занимались промышленным шпионажем друг у друга: угоняли прототипы ракет, реактивных истребителей, похищали трофейные боевые лазеры и даже живых инопланетян с военных баз потенциальных союзников.

Что это? Это настольная ролевая игра, включает в себя немножко информации по игровому миру и правила. Для игры необходимо несколько игроков, один из которых – ведущий, который скоординирует партию, продумает задания, приключения и сюжет. Ведущий также принимает противоположную остальным игрокам сторону конфликта.

За кого предлагается играть? За агентов разведывательного бюро, исполнителей Плана 8, шпионов и специалистов.

За какую из сверхдержав играть? Это определяют игроки.

Стиль игры и ее ориентирование во многом зависит от того, чего сами игроки хотят и каких персонажей они себе создают. Так, группа, составленная из летчиков и ветеранов, лучше всего подходит для миссий по «перехвату НЛО» с последующей «зачисткой упавшего НЛО от пришельцев». А группа из вербовщика, маргинала и ученого может устраивать диверсии или заниматься собственно шпионажем. Но, опять-таки, это все зависит от настроения игровой группы.

АРХЕТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Агенты не универсальны. Каждый из представленных типажей отражает направленность персонажа. В рамках правил у архетипа есть фиксированный набор навыков с бонусами, (то, что определяет профессиональные умения персонажа и его способности), некое количество *плана* и дополнительные навыки, которыми можно довести образ под нечто более желаемое.

Вербовщик. Манипулятор, мастер убеждения, поиска информации и компромата.

Обязательные навыки: Угрозы +2, Убеждение +1, Невербальное общение +1, Обман +1, Осмотрительность +0.

План: 1 очко. Вы обычно и так знаете, что нужно сделать, чтобы добыть информацию – ведь к вашим услугам все доступные методы...

Вербовщик может выбрать из списка еще 3 навыка без бонуса и один с бонусом +1.

Ветеран. Специалист по разным видам вооружения, тактик, стрелок. Возможно, не понаслышке применяет БИ.

Обязательные навыки: Стрельба из огнестрела (на один вид кладется бонус +2, а на другой +1), Рефлексы +2, Выносливость +2, Рукопашный бой +1.

План: 1 очко. Вы не нуждаетесь в дополнительных инструкциях. Если верный табельный пистолет под рукой, значит, все заведомо будет в порядке.

Ветеран может выбрать из списка еще два навыка без бонуса.

Летчик. Умеет водить летательный аппарат, выполнять маневры, обслуживает технику. Возможно, знаком с другими видами транспорта.

Обязательные навыки: Управлять транспортным средством: самолет (аэроплан) +3, Стрельба из палубных орудий +1, Парашюты +1, Бортмеханик +0.

План: 4 очка. Каждый раз, оказываясь на земле, вы чувствуете себя неуютно, вне обшивки самолета вы совершенно не ощущаете уверенности в своих силах.

Летчику доступно еще два навыка из общего списка без бонусов.

Маргинал. Завербованный деклассированный элемент, прошедший суровую школу жизни.

Обязательные навыки: нет.

План: 2 очка. Суровой жизни частично удалось подорвать ваши профессиональные умения, но как говорится, «голь на выдумки хитра» - из каждой ситуации вы можете найти положительные для себя исходы.

Маргинал получает два навыка с бонусом +2, два навыка с бонусом +1 и четыре умения без плюсов.

Инженер. Специалист по электронике, механике и технике. Чинит приборы, собирает по чертежам устройства, работает с табуляторами и СРП (СУО).

Обязательные навыки: Управление электроникой +2, Техобслуживание +2, Конструктор +1, Бортмеханик +1.

План: 3 очка. Вы способный человек, но все, что не касается механизмов, электрических схем и паяльных ламп, вызывает у вас недоумение и даже страх. Возможно, если вас проинструктируют, вам станет легче.

Инженер получает еще один навык с +1 и один – без бонусов

Ученый. Возможно уфолог, возможно, авиаконструктор, возможно даже токсиколог. Как правило, теоретик, реже – практик.

Обязательные навыки: Знание (одна из специальностей получает +3, а вторая идет с +2), Квал. мед. пом. +1, Самоделкин +0, Пер. пом. +0.

План: 4 очка. Низкая социальная адаптация, отсутствие боевого опыта и скверная стрессоустойчивость компенсируются высокой обучаемостью, эрудицией и способностью детально анализировать ситуацию.

Инженер получает лишь один навык из общего списка, да и тот без плюсов.

Созданные только что персонажи имеют при себе оборудование по одному для каждого навыка. Например, у инженера будет как минимум 4 разных набора инструментов для выполнения его обязательных задач. Учтите, что влияние снаряжения не отображено в вышеуказанной игровой статистике.

Вышеуказанные архетипы существуют лишь в рамках игры «План 8», если вы используете данные правила для игр по другим мирам и сеттингам, - вы вправе изменить и переделать представленные варианты персонажей под ваши нужды.

ПЕРЕЧЕНЬ НАВЫКОВ

Навыки определяют уровень компетенции персонажа, его круг профессиональных интересов и даже пределы возможностей. Навыки задают специализацию и формируют образ персонажа. Знак ‡ означает, что в пределах навыка нужно выбрать что-то более конкретное, например, для *стрельбы* выбрать то, из чего будет уметь стрелять ваш персонаж: одно дело – из пистолета, другое дело – из дробовика. Знак Ψ означает, получает ли навык бонус от соответствующего оборудования, при условии, что пользователь знает, как ими пользоваться. Например, умение *квалифицированной медицинской помощи* получает бонус от инструментов и инвентаря больницы.

Бортмеханик Ψ ‡ – персонаж, который умеет управлять подсистемой подвижной техники, которую надо уточнить.

Взрывотехника – умение обезвреживать и устанавливать мины, бомбы, транспортировать нитроглицерин и готовить бинарные смеси.

Впаривание – помимо самого процесса «впаривания» жертве чего-то ей совершенно не нужного, этот навык применим при запудривании мозгов жертвы.

Вскрытие аналоговых замков Ψ – умение взламывать обыкновенные механические замки без карт, штрих-кодов, электрических контуров и пр.

Выносливость – персонажа с этим навыком сложнее вывести из строя, также выносливость применяется при беге и иных изнурительных физических процессах.

Гибкость – применима при выполнении акробатических трюков и попытках выскользнуть из чей-то хватки или оков.

Допросы – способность изощренно пытаться жертву, узнавать у нее нужную информацию, давить психологически и пр.

Знание † - определяет ту сферу знаний, которыми владеет персонаж. Это может быть что-то научное (типа истории или физики), прикладное (типа психологии, либо ОТМС).

Квалифицированная медицинская помощь Ψ † – навык для проведения операций, лечения тяжелых интоксикаций, ожогов и пр.

Конструктор Ψ † – умение собирать из деталей высокотехнологичные объекты, умение по чертежам строить устройства.

Контроль тела и его функций – обширный навык, позволяющий агенту задерживать дыхание или пульс, балансировать.

Криптография – умение шифровать сообщения и расшифровывать их также.

Ловкость рук – в рамках игры отвечает за способности незаметно для окружающих присваивать себе мелкое чужое имущество.

Невербальное общение – применяется персонажем для анализа подлинности информации, если он, конечно, видит и слышит цель.

Обман – способность очень убедительно дезинформировать оппонентов, не выдавая при этом себя.

Осведомленность о событиях † - В рамках навыка нужно определиться с масштабом знаний. Например, знания о всех событиях гарнизонного городка – это не то же самое, что и столичного региона.

Осмотрительность – вопреки названию это способность как мгновенно замечать опасности и угрозы, так и целенаправленно заниматься обыском, следить за чем-то, вглядываться, вслушиваться, обонять.

Парашютный спорт † – умение управлять вышеозначенными транспортными средствами. Вопреки названию сюда также входят дельтапланы, орнитоптеры, параглайдеры и пр.

Первая помощь – комплекс мер по оказанию... первой помощи пострадавшему.

Привлечение внимания † – персонаж умеет привлекать к себе внимание, зачастую необоснованно: эпатажные выходки, фокусы, назойливость, очень необычный голос или даже внешний вид.

Притворство – умение подражать кому-то конкретному, зачастую при помощи макияжа и одежды, знакомство с профессиональным жаргоном подражаемой социальной группы.

Реакция – увеличение скорости ответа на раздражители. Способность не растеряться в чрезвычайной ситуации также может быть описана через этот навык.

Рефлексы † – доведение некоторых действий до автоматизма: прыжок при яркой вспышке слева, подъем по тревоге, выхватывание гранаты из подсумка, или даже обоймы.

Рукопашный бой Ψ † – владение персонажем стилем боя, либо просто умение сильно бить оппонента чем попало.

Самоделкин – включает в себя комплекс мер по выживанию в дикой местности и более узконаправленные вещи, например, делать взрывчатку из навоза и селитры. Учтите, что если игрок не в состоянии объяснить, как из спичек и желудей он будет создавать Лучи Смерти – он не сможет воспользоваться этим навыком.

Скалолазание Ψ – умение осуществлять подъем и спуск по различным поверхностям под разными углами наклона.

Скрытность – вся совокупность мер по незаметному перемещению: тихая походка, выгадывание момента, прыжки и перекаты.

Соблазнение – умение взывать к низменным инстинктам лиц противоположного пола, вымогать информацию на обещание услуг интимного характера.

Стрельба из палубных орудий Ψ † – вести огонь по целям из орудий, устанавливаемых на турелях или встроенных в корпуса подвижной техники.

Стрельба из персонального огнестрельного средства Ψ † – умение вести огонь по целям из типового огнестрела, наподобие пистолетов, карабинов и дробовиков.

Техобслуживание Ψ † – персонаж с этим навыком знает, как ремонтировать изнашивающееся оборудование и как поддерживать его в форме. Подразделяется на типы устройств.

Тяжелая атлетика – возможность персонажа поднять или сдвинуть тяжелый объект, например, выбить дверь из косяка.

Убеждение – умение взывать к логике оппонента и навязывать компромиссы.

Угрозы – способность добиваться своих целей, играя на страхах тех, к кому обращается РС.

Управление транспортным средством † – этот навык в пояснении не нуждается.

Управление электроникой † – нужно определить, чем будет оперировать персонаж: расчетные устройства, электрические цепи, детекторы.

Феноменальная память † – способность успешно воспроизводить запомненную информацию. Подразделяется на типы информации (лица, числа, карты) и способы запоминания.

Список навыков ограничен лишь фантазией игрового коллектива и может пополняться новыми пунктами. Например, если инопланетяне в вашей игре обладают псионическими способностями, то справедливо будет включить в игру навык «телепатической устойчивости» или его аналога.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Если исход совершаемого персонажем действия не определен заранее или чреват для него последствиями – нужно бросить игральные кубики, которые помогут интерпретировать результат.

Действие – бросок одного или нескольких игровых кубов, число которых зависит от компетентности агента в данном вопросе.

- Если нет навыка – кидается 1 куб.
- Если навык есть без бонусов – это два куба
- Если есть бонус – добавляются еще дайсы, число которых равно бонусу. Например, убеждение +2 => еще два куба.

Результативность предпринятого действия определяется числом успехов. Для успеха на кубике должно выпасть число из большей половины возможных значений (т.е. на d6 это будет 4-6, на d8 5-8, а на d10 6-10), что позволяет использовать для игры любые платоновы тела.

Наличие как минимум одного успеха не сразу делает попытку удачной. Так, зачастую бывает необходимо набрать некое число успехов для выполнения заведомо сложного действия: одно дело, починить примус, и совсем другое – чинить дизельный генератор. Сложность устанавливает ведущий.

Помимо того, при конфликтах с неигровыми персонажами каждая сторона кидает пулы игровых костей, побеждает тот, у кого больше успехов, а в случае их равенства – у кого выше навык. Применение умения должно быть логически обосновано. Скажем, против *угроз* можно применять контругрозы, взывать к здравому смыслу агрессора (навык *убеждения* подойдет), - а вот использовать навык *скалолазания* против *скрытности* – плохая идея, к тому же лишняя смысла.

Обычно социальные и профессиональные конфликты не требуют сложных и четких правил, в отличие от боя, где, как правило, риск потерять персонажа выше.

Битва проходит по тем же канонам, что и конфликты между персонажами, но с существенными дополнениями.

Во-первых, для реализации битвы в «Плане 8» используется концепция походного боя. Подразумевается, что участники процесса выполняют все действия как бы одновременно, но

используется такая игровая условность как «инициатива», в порядке убывания которой игроки по очереди делают заявки, а их персонажи эти заявки выполняют. В качестве броска инициативы используется умение «реакция».

Во-вторых, ход агента – выполнение им некоторых действий в течение малого промежутка времени (до 3 секунд). Так, заявку «бегу и стреляю» можно выполнить в течение одного хода, а заявка «вскрываю замок заколкой» будет идти несколько ходов.

В-третьих, чтобы вывести человека из строя (пристрелив, либо вырубив, либо нанеся ограничивающее ранение), необходимо выкинуть против него три успеха, либо за один ход, либо последовательно. Против инопланетянина надо засчитать четыре успеха.

В воздушной битве вместо *реакции* применяется любой навык, связанный с обнаружением целей. Это может быть как простая *осмотрительность*, так и данные с приборов типа радара, - в этом случае более применимы умения наподобие *управления устройствами* и *бортмеханика*. Чтобы сбить истребитель – нужно три успеха, чтобы сбить что-то более крупное, типа бомбардировщика, - достаточно двух. Чтобы подбить летающую черепаху или экспериментальный аэрокосмический аппарат – уже нужно четыре успеха. Учтите, что персональное табельное оружие применимо для уничтожения техники противника только в очень редких случаях

В воздушных боях нельзя убежать от погони: скорости самолетов зависят прежде всего от их конструктивных особенностей, а не выносливости и опытности пилота. Аэрокосмические аппараты и НЛО в этом плане самые быстрые, затем идут реактивные истребители, и уже потом – кукурузники и бомбардировщики.

JUST AS PLANNED

Помимо навыков у героев есть доступ к некоему стратегическому ресурсу: плану, который формируется из всех значений этого параметра участвующих в игре персонажей. Так, если игровая группа состоит из летчика и двух вербовщиков, их суммарный план будет равен шести, если в игре каждого класса по одному – в сумме план составит пятнадцать.

План представляет собой все меры и договоренности, которых достигли агенты непосредственно во время подготовки к заданию: экстренный инструктаж, ознакомление со случаем, разные точки зрения на предстоящую миссию, житейский опыт. Во время выполнения задания персонаж может отчетливо вспомнить что-то из этого инструктажа и, вероятнее всего, это будет не зря. Этот процесс рекомендуется отыгрывать вживую, впрочем, можно обойтись общим описанием.

Что дает этот ресурс, план? Он позволяет получить дополнительное преимущество в, казалось бы, провальных ситуациях. В рамках правил это значит, что агент может взять из

общего пула плана несколько очков (но не больше, чем ему положено по архетипу) и добавить их в качестве сиюминутного бонуса к своему текущему действию.

Альтернативно, очки плана можно разменять на устранение успехов неигровых персонажей (опять-таки не больше, чем позволяет архетип) в конфликтных ситуациях.

Пул стратегического ресурса обновляется между каждой миссией.

Непосредственно во время выполнения задания каждый из участников может пополнять этот пул в количестве, указанном в описании его типажа. Для этого агент должен быстро предложить сопартийцам оригинальный (!) проект ближайших коллективных действий, и с ним должно согласиться большинство персонажей игроков. Это можно делать хоть в передышках между отчаянными перестрелками!

ХИЩНЫЕ ВЕЩИ ВЕКА

Вопрос с объектами не стоит в «Плане 8» так остро, поскольку обычно агентов экипируют всем, достаточным для выполнения задания. Необходимость разжиться чем-то непредусмотренным – это вопрос не денег, а времени. Связываясь с информаторами и посредниками, персонаж может запросить у своего разведывательного бюро любой нужный ему объект (и доступный им, что важно), но доставят его не сиюминутно и, скорее всего, спустят на парашюте где-нибудь в дикой местности, куда еще и добраться придется самому.

Качество объекта влияет на то, какой бонус он даст к навыку. По умолчанию, все предметы дают бонус, равный +1. Однако, трофейные аналоги приборов и вооружения пришельцев, после анализа, а также экспериментальные секретные вундервафли из лабораторий сверхдержав дают уже +2.

ШАГ ВПЕРЕД, ДВА ШАГА НАЗАД

Поскольку персонажи игроков, уже состоявшиеся личности, компетентные и имеющие признание, им проблематично стать еще лучше. По умолчанию персонажи не нуждаются в совершенствовании своих умений (в плане правил) – у них и так уже все есть. Однако, если ведущий планирует долгую кампанию, то он вправе давать игрокам в конце каждой игровой сессии по одному очку, которое либо будет потрачено либо на разучивание их персонажами нового навыка, либо на совершенствование уже существующего (1:1). В зависимости от динамики приключений число игровых сессий между подобными «наградами» может варьировать.