

ПРЕСТИЖ





ПРЕСТИЖ

Жанр: Авантюрная комедия.

Место и время действия: Европа, наши дни.

Как в это играть: Главное в этой игре – динамичное развитие сюжета, так что играйте в это, как будто смотрите кино – смело пропускайте лишние детали и непоколебимо двигайтесь от одной сцены к другой.

Игровой процесс почти во всем отталкивается от творчества игроков – от того как именно они строят свои мистификации и планируют свою аферу. Описания Актов дают лишь общую рамку, в которой идет импровизация игроков и ведущего.

Чем вдохновляться: фильмы «Арго», «Карты, деньги, два ствола», «Рэд», «Блеф», «Афера Томаса Крауна», «После прочтения сжечь».

Система: Подойдет любая универсальная система, но можно обойтись и вовсе без нее. Надстройка игровой механики, необходимая для определения успеха аферы, описана ниже в Приложении 1.

О чем эта игра

Наши герои – компания старых знакомых из разных сфер жизни, которые решились на организацию амбициозной аферы ради воплощения своих самых смелых желаний! Замысел требует от героев создания дерзкой мистификации. В ней будут замешаны фальшивая фирма, ее вымышленные владельцы и несуществующие произведения искусства. Герои весьма далеки от мира профессиональной преступности, но они искренне верят, что это их шанс и у них все получится!

Успех аферы полностью зависит от того, смогут ли они убедить влиятельного магната заключить с ними сделку и сохранить в тайне свою грандиозную ложь.

Аферистам нужно за считанные дни создать «картонную» компанию с древней богатой историей, поднять шумиху на всю Европу и пустить магнату в глаза побольше пыли. Время истекает, и действовать нужно быстро!

Предыстория

Влиятельный греческий магнат и любитель искусств Гектор Сильвиос узнает о дерзком ограблении художественного музея. Было похищено несколько бесценных полотен старых мастеров. Сильвиос хочет заполучить их в свою частную коллекцию и связывается со сбытчиком. Но доставить краденые картины новому владельцу оказывается не так просто. Нанятый магнатом русский уголовник Борис Прокофьев должен был под видом грузчика сопроводить контрабандный груз до транспортного самолета, принадлежащего Сильвиосу.

У Бориса все пошло скверно с самого начала. На аэродроме он заметил людей в штатском, которые его явно «пасли». Борис решил, что ему не уйти, а попадаться с какой-то контрабандой на руках – дело совсем дрянное. Так что Борис как следует спрятал картины под обшивкой в самолете. Тут его скрутили и увезли в участок. За Борисом следили из-за его старых дел с ограблениями домов в рождественские праздники и про контрабанду никто ничего не знал.

Самолет вернулся назад, но сам Сильвиос до сих пор не знает, что картины спрятаны в его же самолете!

Адвокат по гражданским искам Джон Гудман в полной заднице! Стоило всего раз нарушить закон, и тут же слепая Фемида залепила ему мечом поперек хребта. Дело о даче взятки и превышении полномочий – огромный иск и скорое лишение адвокатской лицензии в ближайшем будущем. Если не предпринять каких-то отчаянных и решительных мер прямо сейчас, то уже завтра можно начинать поиски работы в ближайшем супермаркете. Так думал Гудман, направляясь к своему старому клиенту Борису Прокофьеву, которого в свое время отмазал от солидного штрафа за вождение в нетрезвом виде. Каково же было удивление Гудмана, когда он узнал, что в свое время защищал самого Рождественского Вора! Но этим сюрпризы не ограничились – оказалось, что Борис замешан еще в одном деле. Незадачливый преступник спрятал на борту самолета груз с похищенными картинами, и никто кроме него (и Гудмана) не знает о их местонахождении. Борис очень не хочет сидеть, но не может сам вести свои дела из камеры, поэтому он просит заняться этим своего адвоката. Просьба Бориса проста – продать информацию о нахождении картин заказчику, кем бы он ни был, но выторговать за это себе свободу. Будто это так легко сделать! Нет, Гудман уверен, что Бориса закроют, притом надолго. А вот информацией и правда стоит





распорядиться, только совсем не так, как того желает Прокофьев. Гудман обещает Борису все разрулить, а сам идет звонить своим друзьям. Главное – больше никаких откровенных преступлений. Все будет по закону!

Жизнь авиатехника Рональда Райта прожита зря! С детства у него было две страсти – машины и ракеты. На самом деле, даже не ракеты, а непосредственно полет в космос. Рональду казалось, что он приблизился к своей мечте, когда он, закончив ВУЗ, перебрался из автомастерской в ангар с самолетами. Но в глубине души он понимал, что все также далек от полета в космос, как и 15 лет назад, когда он только загорелся этой мечтой, а может и еще дальше... Внезапный звонок дяди Джона вскружил голову и сулил значительные перемены в жизни Рона. Если дядя не преувеличивает, то Рональд сможет летать в космос на отдых каждое лето. Все будет как в его мечтах!

Время не щадит никого, но сильнее всех ощущают на себе его удары знаменитости! Десять лет назад Марко Трибиани был звездой, и его знала каждая школьница. Он купался в деньгах и славе, думая, что так будет всегда. Но со времени закрытия сериала «Бухта Мэлори» Марко не сыграл ни одной значимой роли. Все что осталось от его былой славы, это привычка жить на широкую ногу и доступные женщины, мечтающие переспать с любовью своего детства. У Трибиани есть план! Если никто не хочет снимать его в своих фильмах, то он сам снимет фильм с собой в главной роли. У Марко уже есть все нужные связи и даже написан обалденный сценарий. Дело упирается в деньги, и кажется, Трибиани знает, где их достать. Старый друг и адвокат Марко – Джон Гудман обещает бешеные гонорары за участие в небольшом представлении. Звучит подозрительно, но оттого еще более заманчиво! Марко полон амбиций! Все будет как в кино!

Все в современном мире лишь копии и подделки! Таков манифест скульптора, художника, артиста, а ныне музейного работника Якоба Горски. Модерн, Постмодерн, Постмодернистский тупик. Фотографии репродукций в сети, записи концертов в телефоне – ценность оригинала все менее осязаема и понятна поколению. Якоб грезит грандиозным перфомансом – триумф подделке, ода симулякру, копия, затмевающая оригинал или оригинал, растворяемый в копиях... Детали художественного замысла не до конца ясны, но направление избрано. Жаль, совершенно нет средств для осуществления задуманного. Последние сбережения ушли на организацию концертного турне двойников «Битлз», которые должны были стать художественным выражением замысла Якоба, но полностью провалились. Горски понял, что нужно мыслить масштабнее, смелее и амбициознее. Благо и повод есть – старый знакомый по богемным тусовкам Марко Трибиани предлагает поучаствовать консультантом и организатором некоего перфоманса. Обещали, что тема подделок будет раскрыта, да еще и деньги сулят фантастические. Это будет самая искренняя мистификация!

План аферы

Картины спрятаны в транспортном самолете – это единственное воздушное судно такого класса, которое есть в собственности Сильвиоса. Значит, достать их не составит труда, если получить этот самолет в свое владение хотя бы на какое-то время.

Джон Гудман зарылся в юридические справочники и быстро отыскал нужную лазейку. «В случае заключения сделок по транспортировке грузов, обслуживание транспорта (в том числе частичный демонтаж и замена деталей) может быть обязательством принимающей стороны, если поломка происходит на их территории».

Эврика! Все, что нужно сделать – это заключить фиктивную сделку о поставке несуществующего груза с хозяином самолета. Когда самолет прибывает на указанный аэродром, снять с него груз картин, под видом замены деталей, после чего расторгнуть сделку. Полученные деньги с лихвой покроют жалкую неустойку за расторжение контракта, а в случае провала можно всегда признать фирму банкротом. Так что Гудман ничем не рискует. Демонтажом займется его племянник – Рональд Райт. С ролью успешного бизнесмена и президента фиктивной фирмы отлично справится его старый друг, клиент и профессиональный актер Марко Трибиани. Осталось лишь найти специалиста по фальсификациям и подделкам, который поможет правильно организовать работу, и можно приступать.





Персонажи

Джон Гудман

Юрист. 34 года. Ирландец.

Джон всю жизнь занимался гражданскими исками и мелкими правонарушениями, и при этом неплохо разбирается в бюрократии и юридическом крючкотворстве – документы это его стихия. Джон уважает букву закона, но ему совершенно плевать на его дух и, такое эфемерное понятие, как «справедливость». Джон делец, и ему не раз приходилось обманывать или искажать истину – это его работа. Однако, Гудман всегда будет искать законный способ для обмана и махинаций.

Только однажды Джон пошел напрямую против закона и погорел – теперь ему нужны деньги для оплаты всех исков против него, в противном случае его «закроют», а в тюрьму ему нельзя!

В организации аферы Джону помогают еще четыре человека. Рональд Райт, его племянник которого он знает с детства – Рон отчаянный парень, неплохо разбирается в самолетах и работает в аэропорту. Марко Трибиани, его старый друг и клиент – талантливый актер с хорошими связями в киношной тусовке. Якоб Горски, неизвестный Гудману, но Марко поручился за него, как за большого специалиста в области фальсификаций и подделок.

Сам же Гудман имеет богатый опыт в бюрократии и юриспруденции, да и остались кое какие связи в прокуратуре и полиции. Кто знает, что из этого может понадобиться для воплощения в жизнь их замысла.

Рональд Райт

Авиатехник. 22 года. Ирландец.

Рональд всегда любил копаться в тачках, перебирать их, тюнинговать и собирать разные гаджеты – что сказать, руки у Рона растут из нужного места. Рональд мог бы стать талантливым инженером, но сам он всегда мечтал о чем-то более романтичном – карьере гонщика, летчика испытателя или космонавта! Вместо этого ему приходится каждый день проверять шасси и заправлять топливо. Черт! Ему уже не 14 лет, чтобы работать на заправке, пусть и авиационной! Спокойная размеренная жизнь убивает Рона, вот уже и ночной дрифтинг стал чем-то привычным и приевшимся. Пора поднимать ставки, настало время что-то коренным образом изменить в своей жизни!

Когда дядя Гудман предложил поучаствовать в аванюре, Рон согласился, не раздумывая – он убежден, это его шанс изменить свою жизнь, это его билет в КОСМОС! Дяде он доверяет, а остальных просто не знает. Марко вроде прикольный тип, но эгоцентричный как все актеры. А вот Якоб какой-то странный, но дядя говорит, что он их главный козырь.

Самого Рона позвали тоже не из родственной сентиментальности, от него ждут максимального вложения в общее дело, и ему есть чем помочь. У Рона много знакомых в аэропорту, где он работает, а также есть репутация и пропуск техперсонала. Помимо этого Рон отлично разбирается в технике и круто управляется со всеми видами транспорта, вплоть до маленьких самолетов.

Марко Трибиани

Актер. 31 год. Итальянец.

Звезда Марко Трибиани взошла десять лет назад – главная роль в молодежном сериале «Бухта Мэлори» сделала его кумиром и первой любовью всех девочек-подростков того времени. Но с закрытием «Бухты» Марко так и не смог вырваться из плена своей звездной роли – режиссеры просто отказывались с ним работать, не желая тянуть в свой сериал актера, в котором все будут видеть только Мэлори. Сейчас о его звездной роли помнят только те самые девочки-подростки, чем Марко с удовольствием пользуется – кто же откажется переспать со своей первой любовью и кумиром миллионов. В остальном же Марку с каждым годом все сложнее вести привычный образ жизни, и если в ближайшее время ситуация не изменится, то Трибиани придется пойти работать репетитором на курсах для неудачников, мечтающих стать актерами!

Благо за время бесконечных тусовок, вечеринок и попок Марко успел обзавестись множеством полезных связей и парой добрых друзей. Одним из таких друзей, а также его доверенным адвокатом является Джон Гудман – настоящий профи своего дела. Джон сказал, что ему понадобятся актерские таланты и связи Марко, а за это посулил какие-то баснословные деньги. «Я в деле!» - ответил Трибиани. Помимо самого Гудмана и его племянника Рона, в команду требовался специалист по фальсификациям, копиям и подделкам. Марко знал такого человека. Якоб Горски – художник, с которым Трибиани познакомился на одной из арт-тусовок. Якоб сильно увлечен темой мистификаций в современном искусстве или что-то типа того. Марко не сильно понял его художественный посыл,





но решил, что он - именно тот человек, который им нужен.

Сам Марко уже давно готовился к съемке фильма и среди его знакомых – актеры, реквизиторы, и даже целые съемочные группы. Мало ли что может понадобиться для реализации их замысла... Также не стоит забывать о выдающихся актерских способностях самого Трибиани!

Якоб Горски

Музейный работник. 27 лет. Француз чешского происхождения.

Всю жизнь Якоб видел себя гениальным художником, который обязательно совершит нечто грандиозное, что изменит мир навсегда. Важно было лишь ухватить тему - актуальную, вечную, и в тоже время не заезженную другими художниками. Якоб черпал вдохновение в истории, которую изучал в ВУЗе, и в искусстве, которое было его воздухом. Но заработать на этом он так и не смог. Творить что-то мелкое виделось бессмысленным, а продаваться в угоду потребителю, чтобы заработать на что-то стоящее, было противно. Работа в Парижском музее Арсе среди великих, мертвых и бессмертных не приносила успокоения, а лишь еще больше угнетала. Создание скульптур в своей студии тоже перестало удовлетворять его тягу к творчеству. Горски нуждался в причастности к чему-то великому, и такой шанс ему наконец выпал.

Звонок от Марко Трибиани – старого знакомого, актера, вышедшего в тираж лет десять назад, путанные объяснения и... цифра с шестью нолями. Этого оказалось достаточно, чтобы Якоб сказал – «Я в деле!». Даже если не удастся заработать на этой странной афере, Горски всегда сможет попытаться сделать из нее свое произведение искусства!

Организаторами всей этой авантюры выступал какой-то юрист по имени Джон Гудман и его племянник Рональд Райт. Гудман обещал взять на себя всю юридическую волокиту, а Рон - обеспечить техникой и вытащить груз из самолета. Что ж, отлично! На Якоба ложится большая часть работы по разработке фальсификации. Копии, двойники и подделки – это его жизнь. Надо сказать, что Горски и сам неплохо поднаторел в искусстве перевоплощения, так что в случае надобности может сыграть не хуже Трибиани! Кроме того, у него есть доступ в музей, где он проводит экскурсии, и время от времени работает со старыми архивами.

Сценарий игры

Акт I. Вторжение в рай.

Согласно плану, герои решают начать свою аферу с получения всех необходимых сведений о своей жертве. Им нужно узнать больше о скрытном магнате – о его бизнесе, предпочтениях в искусстве и о том, как можно на него повлиять. Все что можно было узнать в открытых источниках, уже исчерпано. Лучший способ получить надежные сведения – проникнуть в его роскошную усадьбу в пригороде Афин.

Усадьба представляет собой трехэтажный особняк с большим садом и обнесена высокой оградой. Территория надежно охраняется телохранителями Сильвиоса и злыми доберманами, всюду установлены камеры наблюдения. Сам магнат в данный момент слегка приболел и занимается делами из домашнего офиса.

На фазе Планирования герои должны решить, каким именно образом они проникнут в особняк. Они могут имитировать неожиданный визит знаменитости, срочный ремонт, съемки сцены для кинофильма, доставку грузов и так далее.

На фазе Воплощения герои, попав в особняк, должны найти повод пообщаться с Сильвиосом, чтобы выявить его основные черты. Также им обязательно нужно увидеть его частную галерею, чтобы составить представление о его вкусах.

Проблема – Пустая галерея. Зал неожиданно оказывается пустым из-за угрозы протечки крыши. Вся коллекция временно перенесена в большой подземный склад, находящийся под усадьбой. Чтобы узнать об этом и попасть туда под тем или иным предлогом, героям придется быстро найти новые поводы и легенды.

Сама коллекция состоит из гремучей смеси современного, классического и этнического искусства. Гигантские античные статуи соседствуют с картинами супрематистов. Проанализировав коллекцию, Якоб Горски может сделать правильные выводы о предпочтениях Сильвиоса (мнительность, эклектика, комплетизм, гигантомания).

Результаты акта. В случае успешного воплощения персонажи получают информацию о жертве. Кроме того, параметры аферы получают от 1 до 2 к Амбициозности, от 1 до 2 к Искренности, от 1 до 2 к Непокосимости.





Акт II. Скандал с фирмой.

Разузнав больше о своей жертве, герои ставят следующую задачу. Им нужно создать мифическую компанию и ее владельцев, чтобы в дальнейшем заслужить интерес и доверие Сильвиоса.

В этом акте героям нужно провести громкое событие для прессы – для закрепления в общественном сознании придуманного ими мифа. Это должен быть скандал, который привлечет всеобщее внимание.

Вначале игроки придумывают, какой будет их вымышленная фирма, с которой должен заключить контракт Сильвиос. Какова ее история? Почему о ней раньше не было известно? Кто будет лицом фирмы и какой имидж будет у ее главы?

Далее им предстоит придумать суть скандала. Как он произойдет? С какой стороны он покажет фирму?

Основой события может быть классическая пресс-конференция, открытие офиса или любое другое PR-мероприятие. Чем больше удастся поднять шума и собрать людей, тем лучше для Амбициозности аферы.

Проблема – Необратимость. Разнузданные журналисты насаждают на скандал и неожиданно для героев раздувают его до новых высот или поворачивают его в новое русло.

Теперь героям нужно «убить» этот скандал, иначе они докатятся до скамьи подсудимых или потеряют всю репутацию. Если герои не справятся, то Амбициозность дополнительно вырастет на +1-2 за счет новой шумихи, а вот Непоколбимость и Искренность упадут на -1-2.

Результаты акта. В случае успешного воплощения афера получает от 2 до 3 к Амбициозности и от 1 до 2 к Непоколбимости. Если герои не справятся с проблемой, то Амбициозность дополнительно вырастет на +1-2 за счет новой шумихи, а вот Непоколбимость упадет на 1-2.

Акт III. Большое шоу.

В этом Акте героям нужно придумать, какие именно произведения искусства смогут заинтересовать Сильвиоса. Они должны создать событие, где будут представлены примеры этих фальшивых произведений, и убедиться, что одним из участников события станет кто-то из людей Сильвиоса.

Герои, пользуясь талантами Якоба Горски, должны выдумать несуществующие произведения искусства, как их можно сфальсифицировать и приготовить для них «легенду» – историю от создания до появления в их руках.

Также, чтобы на шоу появился представитель Сильвиоса, общая Амбициозность аферы должна достигнуть не менее 5. Если ее не хватает, то героям нужно принять особые меры для увеличения шумихи.

Нужно быстро изготовить экспонаты (полностью или частично) для демонстрации, а также провести само шоу. Следует помнить, что роскошь героям не по карману, поэтому престиж события нужно обеспечить более изобретательными способами, применяя Карты Возможностей.

Проводя мероприятие, им нужно вычислить среди присутствующих господина *Франка Лерманна* – агента Сильвиоса. Он – представитель швейцарской фирмы «SDC», поэтому его можно вычислить по этому признаку, зная секретную дочернюю компанию Сильвиоса.

Проблема – Неожиданный покупатель. На шоу появляется сумасшедший коллекционер *Вилли Бенуа*, аристократ и сумасброд, который хочет немедленно купить всю коллекцию, чтобы произвести впечатление на свою новую пассию. Деньги он предлагает неплохие, но, разумеется, герои понимают, что в этом случае их обман мгновенно будет раскрыт. Простой отказ его не остановит – сумасброду нужно каким-либо образом отбить желание или возможность заключить сделку, при этом сохранив лицо и законность. В противном случае Непоколбимость и Искренность аферы может сильно пострадать.

Результаты акта. В случае успешного воплощения афера получает от 1 до 2 к Амбициозности и от 2 до 5 к Искренности. Если герои не справятся с проблемой, то Амбициозность упадет на 2-4, а Искренность упадет на 1-2.

Акт IV. Гости с юга.

В этом акте герои узнают, что Сильвиос заинтересовался их произведениями. Но сначала ему нужно убедиться, что с фирмой можно иметь дело. Он поручает собственной службе безопасности во главе со своим доверенным *Гораном Драго*, военным преступником из бывшей Югославии, проверить фирму и ее владельца/-ев. Если им не помешать, то они обязательно раскроют какие-то детали аферы.





План Драго:

- Приехать в город, где базируется фирма;
- Заказать «информационные услуги» у местных криминальных посредников;
- Подкупить чиновников, чтобы получить от них закрытые сведения о фирме;
- Посетить офис фирмы под видом рядового клиента и пронаблюдать возможные нестыковки.

Все действия Драго можно предотвратить контрмерами со стороны героев. Они могут срывать встречи, компрометировать самого Драго или его связи, обманывать его, самостоятельно представляясь его контактами и так далее.

Все контрмеры нужно обеспечить соответствующими Картами Возможностей.

В случае провала контрмер, каждый успех Драго может подорвать Искренность и Непоколебимость аферы. Более того, если Драго и его полубандитская команда сочтут героев опасными для себя или своего хозяина, они могут решить тихо избавиться от них. Тогда героям помогут только нерастраченные Карты Возможностей.

Результаты акта. В случае успешного воплощения афера может получить от 1 до 2 к Искренности и от 2 до 4 к Непоколебимости.

Акт V. Долгожданная встреча.

В результате всех усилий Сильвиос решается на встречу с героями. Он предлагает купить всю их коллекцию целиком.

План Сильвиоса:

- Прибыть в офис компании и обговорить все предварительные детали;
- Поужинать с владельцами фирмы и присмотреться к ним поближе;
- Лично осмотреть произведения и как следует развлечься на радостях.

В этом Акте герои должны опираться на свое знание личности Сильвиоса. Ему нужно дарить эксклюзивные подарки, приглашать на фальшивые «особенные» вечеринки, а также играть на его сентиментальности. При этом нельзя задеть его врожденную скупость и заставить его платить за что-либо. Гость здесь – он.

Игрокам нужно организовать визит в офис, ужин в шикарной обстановке и экзотическую вечеринку.

В результате успешного вечера он заключает договор на свою швейцарскую фирму о покупке коллекции. Гудман может обеспечить условия договора, по которым доставка товара пройдет по плану героев.

Проблема – Ограбление ресторана. Неожиданно ресторан или другое заведение, где проходит встреча, становится сценой преступления. Вооруженные бандиты быстро грабят собравшуюся публику. Первая сложность – у героев может не остаться наличных денег на кутеж, и вообще, это для них куда большая проблема, чем для всех остальных. Вторая – сразу после этого прибывает полиция и проводит опрос свидетелей с проверкой личностей. Здесь тоже можно сесть в лужу и увеличить подозрительность Сильвиоса.

Проблема – Фанат Трибиани. В какой-то момент к веселью присоединяется давний партнер Сильвиоса, финансист **Бозо Милевич**. Он, как ни странно, ярый фанат сериала «Бухта Мэлори» и моментально узнает актера Трибиани. Он в экстазе и хочет всем об этом рассказать! Нужно как-то выходить из ситуации.

Результаты акта. В случае успешного воплощения афера может получить от 1 до 4 к Амбициозности, от 1 до 4 к Искренности и от 1 до 4 к Непоколебимости. Если герои не справятся с проблемой, то Амбициозность упадет на 0-2, Искренность упадет на 0-2 а Непоколебимость упадет на 0-2.

Акт VI. Беги, Борис, беги!

Сразу после встречи героев ждут новости – **Борис Прокофьев** выпущен из тюрьмы! Он явно готов, наконец, рассказать все Сильвиосу, но только при личной встрече. Прежде чем вскрывать карты с историей о самолете, Борис намерен получить от Сильвиоса причитающиеся ему деньги и даже поднять гонорар по причине отсидки. При этом за Борисом продолжается слежка Европола, и он об этом знает.

Героям нужно во что бы то ни стало сорвать тайную встречу Бориса и Сильвиоса. Они встречаются в одном из отелей Женевы, при этом Сильвиос решил путешествовать инкогнито, под чужим именем, так что воздействовать каким-то образом на Гектора будет крайне проблематично. Герои должны придумать, как выследить Бориса и не дать ему встретиться с нанимателем, или же попытаться обмануть ту или иную сторону.





Проблема – расследование Европол. В это же время благодаря поднятой шумихе и похождениям Бориса на фальшивую фирму героев выходит Европол. Полицейские начинают проверять все обстоятельства. Героям нужно срочно замести следы и ловко поменять для полиции миф о фирме и/или произведениях искусства.

Результаты акта. Скорее всего игрокам удастся к этому акту набрать неплохие параметры аферы. События Акта призваны драматически повернуть движение параметров аферы в сторону уменьшения. В результате этого акта афера может потерять от 1 до 3 к Амбициозности, от 1 до 3 к Искренности и от 1 до 3 к Непокколебимости.

Акт VII. Два самолета

Проблема – Не тот самолет. После снятия обшивки никаких картин не обнаруживается! Провал? Но герои соображают, что прилетел не тот самолет, который им нужен. Оказывается, на днях Сильвиос купил второй такой же! Они должны суметь организовать прибытие запасного самолета, который уже точно будет тот самый.

Другие проблемы. Сразу после решения первой проблемы, в зависимости от параметров аферы могут произойти следующие проблемы:

- Амбициозность ниже 5: **Проблема – Потеря интереса.** Товар, предлагаемый героями, не такой уж и заманчивый, чтобы менять свои планы, снимать с рейса второй самолет и отправлять его за грузом. Игрокам предстоит придумать дополнительные аргументы или как-то еще увеличить ценность данной сделки в глазах Сильвио.

- Искренность ниже 5: **Проблема – Европол.** Для завершения всех бюрократических процедур расследования европола, героев разыскивает следователь. Он прибывает на аэродром для того чтобы задать пару формальных вопросов учредителю фирмы. Однако, сам следователь возможно что-то заподозрил. Он попытается вникнуть в суть происходящего в аэропорту.

- Непокколебимость ниже 5: **Проблема – Недоверие.** На самолете неожиданно прибывает сам Сильвиос. Он подозрительно относится к происходящему и решил лично проконтролировать погрузку. Это осложняет дело. Если Сильвиос раскрывает обман, то он сам отменяет сделку. Героям остается только из последних сил урвать возможность снять обшивку в самолете и забрать картины.

Развязка

1. Чистая работа. Если герои решают последнюю проблему без срыва сделки, то афера удалась полностью! Они получают похищенные картины и отменяют сделку сами, а Сильвиос так никогда и не узнает, что сокровище было у него в руках. Он считает, что просто зря потратил время и немного керосина на каких-то мошенников-неудачников.

2. Обман раскрыт. Если же обман в финальном акте раскрыт, то героям придется спасаться бегством и уходить на дно, вероятно, менять свои личности и расстаться с прежней жизнью навсегда.

3. Провал. Если же героям не удалось ни сохранить тайну, ни украсть картины наскоком, то вероятнее всего они отправятся в тюрьму. И надолго!





Приложение 1

«Игровая механика»

Акты и этапы игры

Игра состоит из последовательности Актов. Актом называется некое ключевое для аферы событие. В каждом Акте персонажи преследуют определенные цели, важные для успеха всего предприятия.

Каждый Акт состоит из трех фаз:

1. Планирование. На этой фазе игроки придумывают суть этой части плана и наполняют его деталями - как именно она будет проходить. В том числе игроки расставляют приоритеты - какие из параметров аферы им бы хотелось повысить в результате.

2. Организация. Игроки решают, каким образом они организуют это мероприятие и какие ресурсы задействуют. Они применяют Карты Возможностей.

3. Воплощение. На этом этапе игроки пытаются реализовать свою задумку. Здесь начинается игра в наиболее интересные конфликтные ситуации, возникающие в ходе реализации плана. На этом этапе всегда присутствует как минимум одна неожиданная проблема, с которой игрокам предстоит разобраться уже по ходу игры.

Успешность действий игроков в ходе воплощения будет влиять на то, как сильно изменяться параметры аферы по сравнению с запланированными.

В конце каждого Акта ведущий вносит изменения в текущие параметры аферы.

Параметры аферы

Для оценки успешности действия игроков вводятся три параметра аферы:

Амбициозность. Это показатель той шумихи, которую удалось поднять вокруг себя и своей мистификации героям. Чем громче и эффектнее проходят Акты, чем больше о наших героях пишет пресса, тем выше этот параметр.

Искренность. Это показатель того, насколько мистификация убедительна, насколько ей верят люди и как сильно они симпатизируют героям. Чем больше доверия они вызывают своими действиями, чем лучше репутация у их мифа, тем выше этот параметр.

Непоколебимость. Это показатель того, насколько тяжело докопаться до истины и раскрыть мистификацию героев. Чем глубже похоронена ложь, чем меньше несоответствий и противоречий в их мифе, тем выше этот параметр.

Действия героев в каждом Акте изменяют эти параметры. Игроки должны накопить определенное количество параметров аферы к последнему Акту, чтобы сделка состоялась, и у них была возможность сорвать свой куш!

Карты Возможностей

Каждый персонаж игры обладает уникальным набором ресурсов, которые он использует для воплощения своих планов. Эти ресурсы моделируются Картами Возможностей, которые используются игроками на этапе планирования каждого Акта. Карта Возможностей - это одноразовый ресурс, который исчезает у игрока после его использования.

В момент генерации персонажа, каждому герою на выбор предлагается весь его набор из уникальных карт возможностей, но игрок может выбрать только 5 из них.

Игрок может использовать любое количество карт возможностей в рамках одного Акта. Но стоит помнить, что они невозможны!





Карты возможностей Джона Гудмана.

(Выбери любые 5)

Улика – задействовав эту возможность, Гудман может убедить полицейских устроить обыск в нужном месте и изъять некий предмет как улику.

Частный детектив – Гудман может попросить своего знакомого детектива поработать на него, проследить за объектом, собрать информацию или найти нужные улики.

Задержание – Гудман может убедить полицейских задержать кого-либо, как быстро его отпустят, зависит от влияния объекта и оперативности его адвокатов.

Пропуск – Гудман может получить пропуск на нужный ему объект для себя или кого-то еще. Героев скорее всего не оставят без сопровождения, но пропустить будут обязаны.

Неприкосновенность – Героям удастся избежать задержания или ареста, как минимум на какое-то время.

Закрытый архив – Герои получают доступ к информации из полицейского или любого другого закрытого архива.

Совершенно секретно – Некая информация признается секретной и СМИ запрещается ее распространение.

Разбирательства – Судебные разбирательства становятся причиной остановки работы того или иного предприятия.

Официальный документ – Гудману удастся достать настоящий документ или лицензию, который пройдет первичную проверку самого документа, но фальсификация может вскрыться, если начать копать глубже.

Мелкий шрифт – Гудман составляет идеальный документ, в тексте которого ему удастся спрятать некие неочевидные условия.

Карты возможностей Рональда Райта.

(Выбери любые 5)

Самолет – Рональд может получить в распоряжение небольшой транспортный или пассажирский самолет на короткий срок.

Автопарк – Рональд может использовать свои связи, чтобы обеспечить группу фурами, автобусами или чем-то подобным.

Тачка – Рональд может взять на время очень крутую тачку, будь то Лимузин, Ламборджини или Бэнгли.

Спецтехника – Рональд может подогнать бульдозер или строительный кран, при желании можно было бы раздобыть и шагающий экскаватор!

Гаджет – Рональд толковый инженер и способен собрать девайс, которому бы позавидовал сам Джеймс Бонд!

Аэропорт – Рональд работает в Аэропорту и способен злоупотребить своими полномочиями, прежде чем служба безопасности что-то заподозрит.

Логистика – Рональд неплохо разбирается в трафике и дорожных развязках. Он способен спланировать и организовать маршруты нужным образом. Например, чтобы кто-нибудь опоздал или напротив, приехал раньше или приехал вообще не туда, куда собирался.

Байкеры и Дрифтеры – У Рона есть своя репутация и ее хватит, чтобы подорвать группу крепких парней на крутых колесах.

Сомнительные связи – У Рона есть несколько сомнительных знакомств, которые он мог бы задействовать при желании. Это может быть любой мелкий преступник – вор, проститутка, барыга.

Сплетник – Рон знает нужных людей. Стоит сказать правильные слова, и уже завтра новость будет обсуждаться на всех углах, просачиваясь в уютные блоги и на страницы желтой прессы.

Карты возможностей Марко Трибани.

(Выбери любые 5)

Толпа – Марко может обеспечить появление в нужном месте толпы любопытствующих зевак или божественных тусовщиков.

Массовка – Марко может собрать толпу актеров любителей, желающих любым способом пролезть в кино. Готовы делать что угодно за стаканчик кофе и бутерброды.





Профессиональная труппа – Марко может собрать своих знакомых актеров из одного местного театра. Это настоящие профи и Марко может рассчитывать, что человек 10 согласятся помочь ему по старой дружбе.

Журналисты – Марко знает, как созывать пресс-конференции и вызывать интерес у журналистов самых разнообразных СМИ.

Съемочная группа – Марко может привлечь к работе профессиональную съемочную группу. Эти ребята профи и снимут очень качественное видео.

Реквизит – На складах киностудий пылится огромное количество декораций и реквизита. Зная нужных людей, все это можно одолжить на некоторое время или даже забрать навсегда.

Киноплощадка – Марко может достать нужные документы и объявить некое место киноплощадкой. На некоторое время это место можно считать своим, будь то аэропорт, музей или федеральная трасса.

Спецэффекты – Марко знает людей, которые могут организовать взрыв автомобиля, падение с небоскреба или чудовищную перестрелку, притом так, чтобы никто при этом не пострадал.

Фальсификация видео – Зеленый экран, компьютерная графика, моушен капчер. Эти ребята просто волшебники!

Звезда – Марко знает, как общаться со звездами и как их нужно приглашать, чтобы они обязательно пришли.

Карты возможностей Якоба Горски.

(Выбери любые 5)

Помещение музея – Якоб может на короткий срок обеспечить доступ к помещениям музея, чтобы провести какое-либо мероприятие.

Художник – Якоб может изготовить произведение, художественную ценность которого оценить будет весьма затруднительно.

Перевоплощение – Якоб может сделать себя или кого-то еще удивительно похожим на другого человека.

Двойники – Якоб знает большое количество двойников разных знаменитостей и может их привлечь по старой дружбе.

Подделка – Якоб может сделать качественную подделку известного (или неизвестного) произведения искусства.

Эксперты – Якоб знаком с разными экспертами в области искусства и знает, как привлечь их внимание или попробовать манипулировать ими.

Публикация – Громкая статья в разделе «Культура».

Балаган – Якоб может привлечь знакомых уличных артистов, современных художников и разных андеграунд.

Скандал – Якоб может использовать свои возможности для того, чтобы поднять шумиху на пустом месте и подмочить чью-то репутацию.

Богема – Якоб может привлечь настоящих ценителей искусства и попросить их о небольшом одолжении.





Приложение 2 «Портрет жертвы»

Гектор Сильвиос

Сильвиос – владелец семейного бизнеса с древней историей. Влиятельный сорокапятiletний предприниматель, в его собственности находится крупная аграрная компания «Сильвиос Агро». Семейная легенда относит ее возникновение к временам Александра Македонского – якобы тогда у основателя рода появилась первая ферма.

Бизнес:

Швейцарская фирма SDC. Сильвиос старается держать некоторые дела втайне от широкой публики. Мало кому известно, что через подставных лиц ему принадлежит также небольшая строительная фирма в Швейцарии, через которую он предпочитает проводить сомнительные сделки.

Большая прибыль. Недавно он заключил крупный и крайне выгодный контракт с негосударственными организациями на поставку гуманитарной помощи в страны третьего мира. Это принесло ему баснословную личную прибыль, которая сейчас оседает на его счетах.

Личность:

Любовь к эксклюзивности. Магнат наслаждается своим высоким статусом и падок на вещи, недоступные простым смертным. Для него важны эксклюзивные вещи, приглашения на особые закрытые события, личные отношения с сильными мира сего и так далее.

Скупость. Несмотря на то, что он тратит гигантское количество денег на произведения искусства, Сильвиос никогда ничего не делает бесплатно и ненавидит переплачивать. Траты на искусство для него – вложение в самого себя, в свою особость. И за каждый экспонат он торгуется до посинения.

Сентиментальность. Сильвиос любит думать о себе как о крайне чувствительной натуре. У него слабость к мелодраматическим сюжетам, он плачет в кино, его легко разжалобить (если только дело не касается денег). Он любит время от времени помогать больным детям и прочим нуждающимся, правда, всегда с пользой для имиджа и бизнеса.

Предпочтения в искусстве:

Мнительность. Не являясь особо образованным человеком, в предпочтениях Сильвиос сильно зависит от текущего мнения прессы и популярных искусствоведов.

Эклектика. Магната привлекает сочетание несочетаемого. Смешивание стилей, эпох, техник, порой доходящее до абсурда. Это кажется Сильвиосу особенно оригинальным, и потому ценным.

Комплетизм. Сильвиос одержим идеей закончить каждую коллекцию. Он не успокоится, пока в его сознании ряд не завершен.

Гигантомания. В понимании Сильвиоса больше – значит лучше, и этим сказано все.

Послесловие

Этот сюжет написан в рамках конкурса RPG Кашевар 2013. Темой данного Кашевара было слово «Тайна», ключевыми словами «Выдержка», «Непоколебимость», «Искренность» и «Амбициозность». Нам показалось интересным поиграть не столько в раскрытие или использование чужих тайн, сколько в создание собственных мистификаций, скрывающих лишь стоящую за ними пустоту.

Ключевые слова нашли свое отражение как в личных чертах главных героев приключения, так и в механике нашей игры.

Приятного ознакомления вам желают Сергей Аксенов (Чип), Дмитрий Иванов (Ним), Павел Лесных (Катаврик) и Максим Закиров (LazyFella) из заснеженного Томска.

