

РОКОВАЯ БИТВА

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА РОМАНА АМЕЛИНА О ПУТИ К СЛАВЕ ВО ВСЕЛЕННОЙ «ГРЁЗ КТУЛХУ»

ИГРАЕТЕ В ГРУППЕ?! ЖАЖДЕТЕ СЛАВЫ?! ВЕРИТЕ В СЕБЯ?!

ПРИМИТЕ УЧАСТИЕ В «РОКОВОЙ БИТВЕ»!!!

БЕЗ ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ВЗНОСОВ! БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫХ ПРОСЛУШИВАНИЙ!

ЕДИНСТВЕННЫЙ ПРИЗ – КОНТРАКТ НА ЗАПИСЬ АЛЬБОМА С ЛЕГЕНДАРНЫМ ЛЕЙБЛОМ «БЛЭК РЕКОРДС»!

ВЫСТУПИТЕ ЯРЧЕ ДРУГИХ, СОБЕРИТЕ БОЛЬШЕ ФАНАТОВ – И СТАНЬТЕ НОВЫМИ РОК-ЗВЁЗДАМИ!

МАГНУСУ БЛЭКУ НУЖНЫ ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ!!!



Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.

При написании этой игры использовался текст НРИ «Остров Ктулху».

Источники вдохновения:

- 1) Комикс и фильм «Скотт Пилигрим против всех».
- 2) Манга и аниме «Бек: Восточная ударная группа».
- 3) Рок-н-ролльная юность автора с 2004 по 2009 год.

О чём эта игра

«Роковая битва» – это игра о начинающей рок-группе, которая жаждет добиться успеха. Главным героям этой истории предстоит принять участие в музыкальном конкурсе, организованном крупным рекорд-лейблом «Блэк Рекордс» (входит в конгломерат «Блэк Медиа Индастриз»). Впереди их ждут концерты, противостояние с другими конкурсантами, общение с фанатами, репетиции и муки творчества!

Действие игры разворачивается в мире «Грёз Ктулху». Мир этот очень похож на наш, но с одним важным отличием: всё, что описывал в своих произведениях Г. Ф. Лавкрафт, оказалось правдой, а со временем стало привычной повседневностью. Магия признана наукой. Вампиры, глубоководные и упыри открыто живут среди нас и обладают гражданскими правами. А Древние Боги с интересом наблюдают за этим... И, порой, не так уж издалека.

Для игры вам понадобятся обычные игральные кубики, карандаши, ластик, бланки персонажей и группы, а также друзья! Лучше всего, если вас будет хотя бы четверо: один станет Менеджером (ведущим игры), а остальные исполнят роли главных героев.

Тому из вас, кто решит быть Менеджером будущих звёзд мирового рока, предстоит исполнять роли второстепенных персонажей этой истории, а также быть беспристрастным арбитром игры. Менеджер должен быть справедлив к игрокам и честен с ними.

Правила игры

Создание персонажа

Выбери типаж героя и дай ему имя. Выбери его вид и запиши соответствующий ему обязательный талант и один из двух талантов на выбор

Выбери и запиши прочие таланты, которыми хочешь его наделить. Ты можешь записать до 9 обычных талантов и до 3 музыкальных. Общее количество талантов не может быть больше 10. Затем определи величину талантов следующим образом:

- один талант – величина 3;
- два таланта – величина 2;
- остальные таланты – величина 1.

Наконец, выбери и запиши музыкальный инструмент, на котором будет играть твой персонаж.

Создание группы

Создав персонажей, придумайте название вашей группы.

Каждый персонаж к началу истории написал по одной песне, которые вместе составляют ваш репертуар. Запишите их названия, авторов и сложность – она равна количеству музыкальных талантов автора.

Выберите фишку вашей группы из соответствующей таблицы.

Ваша группа существует уже какое-то время, и у неё даже есть фанаты. Бросьте кубик, чтобы определить их количество, и запишите результат.

Испытания

Когда исход задуманного тобой действия неопределён, на твою долю выпадает испытание. Тебе предстоит проявить свои таланты, совершить действие и определить его **шанс** на успех. **Шанс** – это количество кубиков, которые тебе нужно бросить.

Как определить шанс

- Выбери, какие из твоих талантов помогут тебе добиться успеха, и сложи их величины.
- Прибавь **подспорье**.
- Вычти **трудность**.

Как узнать результат

Определив **шанс**, возьми соответствующее ему количество кубиков и брось их.

Каждая выпавшая на кубиках шестёрка – одна мера успеха.

Однако участие в «Роковой битве» – дело не из простых, а потому персонажи игровых регулярно испытывают **стресс**.

Каждый раз, бросая кубики **шанса**, кидай также столько кубиков, сколько составляет твой **стресс**. Каждая выпавшая на них шестёрка отнимает у тебя одну меру успеха.

Если ты используешь кубики разных цветов, то можешь бросать кубики **стресса** и **шанса** одновременно. В противном случае кидай их по очереди.

После броска кубиков подведи итог. Одной меры успеха достаточно, чтобы достичь цели. Дополнительные меры успеха – твой выигрыш.

Противостояние

Когда тебе противостоит другой персонаж, Менеджер определяет его **шанс** и тоже бросает кубики. Меры успеха одной стороны сводят на нет меры успеха другой.

Побеждает тот, у кого остаются меры успеха. Они же считаются его выигрышем. Если количество мер успеха одинаковое – это ничья.

Замысел

Если ты взялся за сложное дело, тебе предстоит воплотить **замысел**.

Размах **замысла** – это количество мер успеха, которое нужно получить, чтобы преуспеть. Обычно он варьируется от 3 до 12. Его определяет Менеджер. Меры успеха сверх размаха – твой выигрыш.

Фиаско

Если ты не набрал достаточно мер успеха или тебя одолел соперник, это **фиаско** и ты испытываешь **стресс**. Помимо этого, Менеджер решает, чем обернулось дело и каким образом ситуация стала хуже, чем прежде. Если ты проиграл противостояние, то он также учитывает выигрыш оппонента.

Модификаторы испытаний

Трудность и подспорье. Обстоятельства и инструменты обеспечивают тебе **подспорье**, которое увеличивает **шанс**. **Трудности** же, наоборот, его снижают.

Создать **трудность** или **подспорье** можно, совершив подходящее действие.

Помощь и помеха. Если ты хочешь кому-нибудь помочь или помешать, соверши подходящее действие. Каждая твоя мера успеха обеспечивает **подспорье** +1 или **трудность** –1. **Фиаско** приводит к тому, что ты испытываешь **стресс** и никому не помогаешь и не мешаешь.

Совместная работа. Если ты действуешь вместе с другими персонажами и вклад каждого уникален, ваши меры успеха складываются. Если кто-то терпит **фиаско**, он испытывает **стресс**.

Второй шанс. Если тебя не устраивает результат испытания, ты можешь испытать **стресс** и перебросить все кубики (кроме кубиков **стресса**), на которых не выпали шестёрки. Ко **второму шансу** можно прибегать лишь один раз за действие.

Стресс и его последствия

Ты испытываешь **стресс** и делаешь отметку на соответствующей шкале каждый раз, когда терпишь **фиаско**, прибегаешь ко **второму шансу** или тебя одолевает противник.

Чтобы снять **стресс**, нужно заняться любимым делом, которое принесит удовлетворение и не грозит тебе **фиаско**. Каждая мера успеха избавляет тебя от одной пометки на шкале **стресса**, независимо от успешности действия, **замысла** или противостояния.

Другие персонажи могут попытаться тебя утешить или приободрить, — за каждую их меру успеха ты стираешь одну пометку на шкале.

Кубики стресса. Когда ты проходишь испытание, брось количество кубиков, равное твоему **стрессу**. Каждая шестёрка на кубиках **стресса** лишает тебя одной меры успеха.

Одержимость. У тебя есть принцип, который вынуждает идти вперёд, вопреки всему. Когда ты действуешь в соответствии со своей одержимостью, **стресс** не мешает тебе, а наоборот, придаёт сил. При одержимости все шестёрки на кубиках стресса считаются мерами успеха.

При этом правило **второго шанса** остаётся в силе: прибегнув к нему, ты испытываешь **стресс** и не перебрасываешь кубики **стресса**.

Нервный срыв. Если ты не успел снять **стресс** и, накопив пять отметок, должен поставить шестую, у тебя случается нервный срыв. Сотри все отметки на шкале **стресса** и поставь одну на шкале **напряжения** на бланке группы. Опиши, что делает твой персонаж: срывает репетицию, устраивает безобразную сцену, уходит в загул и так далее.

Столкнувшись с нервным срывом, ты оказываешься неспособен адекватно действовать до конца текущей сцены.

Напряжение. Если **стресс** можно снять, то от **напряжения** в группе так просто не избавиться. Оно будет накапливаться с каждым нервным срывом участников и в конечном счёте может привести к её распаду.

Также **напряжение** считается **трудностью** на концертах. Оно влияет на всех участников группы одинаково.

Распад группы. Если вы накопили три отметки на шкале **напряжения** и должны поставить четвёртую, ваша группа распадается. При этом от вас отвернётся половина фанатов. Если количество фанатов

нечётное, Менеджер бросает кубик: при результате 1–3 фанат разочаровывается в группе, при 4–6 – остаётся верен ей.

Решите, кто из участников покидает группу. Сотрите в бланке группы написанные им или ими песни. Больше вы не можете их исполнять, поэтому теперь вам придётся обновить репертуар.

Сотрите все пометки на шкалах **напряжения** и **сыгранности**.

Игроки, чьи персонажи покинули группу, вправе продолжить игру, создав новых героев (в том числе выбрав другие типажи) – они заменяют ушедших участников группы, но не приносят новых песен.

Муки творчества

Сочинение песен. Сочинение песен – это **замысел**, размах которого равен сложности будущей песни, умноженной на три. Если ты сочиняешь песню сам, её сложность не может превышать количество твоих музыкальных талантов. Если ты прибегаешь к **помощи** других участников группы, можешь сочинить песню, сложность которой превышает количество твоих музыкальных талантов.

Пример 1: Аксель решает сочинить новую песню. У него всего два музыкальных таланта, поэтому сложность новой песни может составлять либо 1, либо 2. В первом случае Акселю потребуется получить 3 меры успеха. Во втором случае – 6 мер.

Пример 2: Аксель решает сочинить новую песню и просит Трейси помочь ему. Вместе они могут сочинить песню, сложность которой будет равна 3. Сначала Трейси проходит испытание помощи и получает 2 меры успеха. После этого Аксель проходит испытание, чтобы сочинить песню. Ему нужно получить 9 мер успеха, при этом его шанс увеличивается на 2 благодаря помощи Трейси.

Аранжировка. Аранжировка – это **замысел**, размах которого равен сложности песни, умноженной на два. Благодаря аранжировке песня зазвучит по-новому.

Пример: Аксель решает сделать новую аранжировку песни, сложность которой равна 2. Чтобы преуспеть, ему нужно получить 4 меры успеха.

Репетиции. В промежутках между концертами вы можете проводить репетиции. Для этого вам нужно сыграть не менее половины песен из вашего репертуара (с округлением вверх). Репетиции считаются **совместной работой**, а необходимое количество мер успеха равно числу

сыгранных песен, умноженному на количество участников группы.

Пример: группа «Ктулху и упыри» проводит репетицию. В их репертуаре 3 песни, поэтому сыграть им нужно хотя бы 2. Всего в группе 3 участника, так что для успеха им необходимо получить в общей сложности 6 мер успеха.

Вы можете провести только одну репетицию перед каждым концертом. Каждая успешная репетиция повышает **сыгранность** группы на 1.

Сыгранность считается **подспорьем** на концертах. Она воздействует на всех участников группы одинаково.

Здоровье

Здоровье. Когда персонаж получает рану, ты не записываешь её отдельно, а решаешь, как она сказалась на твоих талантах, — снизь за каждую рану величину подходящего ситуации таланта на 1.

Ты вправе распределить раны между несколькими талантами. Если величина таланта падает до 0, ты оказываешься сломлен (без сознания, в шоке, парализован от боли) и не можешь действовать, пока тебе не помогут или до конца сцены.

Дружеская помощь. Когда ты оказываешься сломлен, другой персонаж может привести тебя в чувство, совершив подходящее действие. Для этого достаточно всего одной меры успеха. Твои раны и **стресс** не исцеляются, зато ты сможешь действовать сразу, а не ждать следующей сцены.

Очередность ходов. Если порядок действий становится важным, пусть каждый участник противостояния бросит кубик. У кого выпадет большее значение, тот ходит первым. Если значения одинаковые, персонажи действуют одновременно.

Выступления на концертах

Концерты – ключевой элемент игры и главные вехи на пути к успеху группы. Ведь именно на концертах вы завоёвываете новых фанатов!

Во время концерта ваша группа исполняет три песни из своего репертуара. Какие именно и в каком порядке, вы решаете сами.

Исполнение каждой песни – это **совместная работа**, а необходимое количество мер успеха равно сложности песни, умноженной на количество участников группы.

Пример: группа «Ктулху и упыри» выступает в местном баре. Для начала они сыграют песню со сложностью 3. Поскольку в группе 3 человека, им необходимо набрать в общей сложности 9 мер успеха.

На исполнение также влияют **сыгранность** и **напряжение** группы. Сыгранность считается **подспорьем** и увеличивает шанс всех участников группы, в то время как **напряжение** считается **трудностью** и уменьшает его.

Пример: сыгранность группы «Ктулху и упыри» равна 2, а её напряжение – 1. Это означает, что шанс каждого участника группы при исполнении песни увеличивается на 1.

При исполнении песен можно пользоваться поддержкой фанатов вашей группы. Каждые 10 фанатов, которые подпевают, хлопают в ритм песни или поддерживают вас иным уместным образом, обеспечивают вам **подспорье** +1.

Пример: на концерт группы «Ктулху и упыри» пришли её фанаты – всего 22 человека. Перед исполнением песни фронтмен кричит им: «Кто знает слова – подпевайте, ребята!» Их поддержка обеспечит группе подспорье +2, тем самым увеличив шанс каждого участника на 2.

Успешное исполнение каждой песни приносит вам новых фанатов. Их количество равно сложности песни.

Если при исполнении песни вы не набрали нужное количество мер успеха, фанаты в вас разочаруются. Уменьшите их число на количество недостающих мер успеха. Все участники группы испытывают **стресс**.

Пример: группе «Ктулху и упыри» не удалось набрать необходимые 9 мер успеха при исполнении песни. Им не хватило 3 мер, и прямо во время концерта три их фаната, разочарованно качая головами, уходят из зала. С этой минуты у группы остаётся всего 19 фанатов, поэтому в дальнейшем их поддержка будет считаться подспорьем +1. Это чрезвычайно огорчает всех участников группы, отчего они испытывают стресс. Однако концерт продолжается.

Если вам удаётся успешно исполнить на концерте все песни, **сыгранность** группы повышается на 1.

Если вам не удаётся успешно исполнить ни одну песню, **напряжение** группы повышается на 1.

Как распорядиться выигрышем?

Чаще всего достаточно получить одну меру успеха, чтобы преуспеть. Но в некоторых ситуациях значение имеют и дополнительные меры успеха. Если ситуация располагает и Менеджер не возражает, ты можешь:

- Оказать кому-нибудь помощь или создать помеху.
- Разделить выигрыш между несколькими оппонентами и их состояниями. Каждая мера успеха обеспечивает рану, **стресс** или **трудность** для одного из противников.
- Заполучить новых фанатов. Каждая дополнительная мера успеха при исполнении песен на концертах приносит вашей группе одного нового фаната.

Инструкция для Менеджера

Итак, ты решил стать Менеджером! Рукоплещем твоей отваге и приводим рекомендации, которые помогут тебе справиться с этой задачей.

1. Ознакомься с правилами игры, поскольку все твои персонажи подчиняются им так же, как и главные герои.
2. Создай три группы и их участников с помощью таблиц. Им предстоит стать соперниками главных героев. С каждой из них протагонисты встретятся на одном из подготовительных концертов, а в финале сойдутся со всеми разом!
3. Определи с помощью таблицы концертов, где и как пройдут три подготовительных концерта и один финальный. Обрати внимание на **подспорья** и **трудности**, соответствующие определённым ситуациям. Они влияют как на главных героев, так и на их соперников.
4. Помни, что таблицы – это инструменты, призванные помочь тебе вести игру. Но ты не обязан ограничиваться лишь тем, что видишь в них. Если захочешь привнести в историю что-то своё, действуй смело!
5. Приглашай игроков и готовься импровизировать вместе с ними! Будь уверен, они не раз удивят тебя своими идеями и решениями.
6. После финального концерта подведи итоги. Удалось ли героям впечатлить Магнуса Блэка и получить вожделенный контракт? Или им достанется лишь любовь верных фанатов? Загляни в раздел «Подведение итогов», чтобы это определить.

Создание персонажей Менеджера

При создании персонажей Менеджера помни: у участников групп может быть до десяти талантов, при этом от одного до трёх из них должны быть музыкальными.

Все прочие персонажи (фанаты, владельцы баров и клубов, волонтеры на концертах, журналисты и так далее) обладают всего пятью талантами, при этом два из них зависят от видовой принадлежности. Музыкальных талантов у таких персонажей нет.

Величину талантов ты можешь определить с помощью таблицы одарённости. Для этого брось кубик и найди соответствующий выпавшему значению столбец. Если ты создаёшь участника группы, используй все десять значений. Если обычного персонажа – только первые пять. Затем выбери таланты из соответствующей таблицы и распредели значения между ними по своему усмотрению.

Дай персонажам имена из соответствующих их видам таблиц или придумай свои. Не забудь также, что у персонажей-музыкантов есть по одному музыкальному инструменту.

Шкалы **стресса** у твоих персонажей точно такие же, как и у главных героев истории.

Менеджер, помни: персонажи второго плана действуют по тем же правилам, что и главные герои! Не играй в поддавки!

Создание групп Менеджера

Для начала определи название группы по соответствующей таблице. Оно может состоять из одного, двух или трёх элементов по твоему усмотрению. Не стесняйся придумывать свои названия!

Выбери также фишку группы. Лучше всего, чтобы у каждой группы была своя фишка, отличная также от фишки главных героев истории. Это придаст им дополнительную индивидуальность.

Реши, сколько человек играет в группе (от трёх до пяти) и каков её репертуар. Помни, что количество песен в репертуаре равно количеству участников группы, а их сложность – количеству музыкальных талантов автора.

Помни, что твои группы обладают **сыгранностью** и **напряжением** точно так же, как и группа главных героев.

Ход игры

Игра начинается с того, что главные герои подают заявку на участие в «Роковой битве» накануне первого из трёх подготовительных концертов, которые будут проходить раз в два дня. Таким образом события игры будут разворачиваться на протяжении восьми насыщенных событиями дней.

В дни между концертами (включая первый игровой день) персонажи вправе совершить **два действия**: первое днём, а второе вечером. Они могут написать песню, провести репетицию, снять **стресс**, встретиться с фанатами или прессой и так далее. Действия могут быть как совместными, так и индивидуальными – тогда члены группы предпринимают их самостоятельно. Менеджер, удели внимание каждому!

Также персонажи могут совершить одно **дополнительное действие** ночью. В этом случае они окажутся *утомлены* –2 в течение всего следующего дня.

В дни концертов персонажи могут совершить всего **одно действие** перед выступлением. При этом им совершенно точно не хватит времени на репетицию.

Во время подготовительных концертов группа главных героев сходится с одним из своих соперников. На сцену они поднимаются по одному: чтобы определить, какая группа пойдёт первой, брось кубик или разыграй сцену, в которой персонажи игроков договариваются об этом с организаторами. Менеджер, обрати внимание: если при проверке по таблице концертов выпадет вариант «сцена против сцены», группы выступают одновременно.

Каждая группа исполняет по три песни из своего репертуара. Какие именно и в каком порядке, определяет Менеджер (для своих групп) и игроки (для своей группы).

Менеджер, если ты хочешь упростить себе жизнь, можешь не вычислять **шанс** каждого своего персонажа в отдельности, а использовать **средний шанс** на успех. Он определяется следующим образом: у рядового персонажа (фаната, зеваки, волонтера) он **малый**, у специалиста (владельца клуба, журналиста, музыканта с одним музыкальным талантом) – **средний**, у знатока (сотрудника «Блэк Рекордс», известного критика, музыканта с двумя музыкальными талантами) – **большой**, а у признанного мастера (звукорежиссёра финального концерта, музыканта с тремя музыкальными талантами) – **огромный**.

ШАНС НА УСПЕХ			
МАЛЫЙ	СРЕДНИЙ	БОЛЬШОЙ	ОГРОМНЫЙ
3–5 кубиков	6–8 кубиков	9–11 кубиков	12 кубиков

Главная цель трёх подготовительных концертов – набрать как можно больше фанатов. А также помешать в этом деле соперникам!

Во время концерта персонажи игроков вправе воплощать **замыслы**, чтобы создавать **трудности** для соперников, пока те находятся на сцене. Исключение – формат «сцена против сцены», поскольку в этом случае группы выступают одновременно. Размах **замысла** определяет Менеджер, а масштаб созданной **трудности** равен выигрышу.

Попытка полностью сорвать выступление соперников – это **замысел** с размахом 10. При успешном воплощении такого **замысла** соперники не приобретают новых фанатов вообще. Каждая мера успеха сверх размаха заставляет одного фаната соперников разочароваться в них.

На финальном концерте будет присутствовать сам **Магнус Блэк**, отчего все участники испытывают **стресс**. Размах **замысла** при попытке сорвать выступление соперников увеличивается до 15, так как за порядком следят не только волонтеры, но и суровая охрана.

Если финальный концерт проходит в формате «сцена против сцены», каждая группа играет три песни из своего репертуара – по одной против каждого соперника.

Главная цель финального концерта – **впечатлить Магнуса Блэка**.

Каждые 10 фанатов, которые придут поддержать группу, повышают степень изначального **впечатления Магнуса Блэка** на 1.

Во время финального концерта группа не только приобретает или теряет фанатов: каждое успешное исполнение производит на **Магнуса Блэка впечатление**, равное сложности песни. Дополнительные меры успеха также повышают степень его впечатления. При неудачном исполнении группа портит впечатление о себе: уменьши его степень на количество недостающих мер успеха.

В финале побеждает группа, которая больше всех **впечатлит Магнуса Блэка**. В случае ничьей, борющиеся за первое место группы играют по одной песне на бис, пока не определится победитель.

Кто такой Магнус Блэк?

Владелец и глава «Блэк Медиа Индастриз» известен своим чутьём на таланты и выгоду, которую из талантов можно извлечь. На протяжении нескольких десятков лет он руководит крупнейшей корпорацией в сфере развлечений. В его империю входят киностудии, стриминговые сервисы, видеоигровые компании, издательские дома и, разумеется, музыкальный лейбл «Блэк Рекордс». Магнус Блэк – известная медийная личность. Интервью с ним пользуются огромной популярностью и расходятся на цитаты, а на полках книжных магазинов можно найти не одну биографию этого выдающегося деятеля разной степени фантастичности.

Вот, чего большинство обывателей не знает: Магнус Блэк – это аватара Чёрного Человека, одного из ликов Ньярлатхотепа. Давным-давно этот лик пришёл к выводу, что поработить мир проще посредством «мягкой силы», чем проливая реки жертвенной крови, и с тех пор придерживается именно этой стратегии.

Если по какой-либо причине персонажи игроков решат вступить в прямое противостояние с Магнусом Блэком (например, попытаются выторговать более выгодные условия контракта), шансов преуспеть у них будет немного. Впрочем, лишать их такой возможности тебе, Менеджер, не следует. При этом помни о следующем:

Магнус Блэк не подвержен **стрессу** и **одержимости**. Он полностью осознаёт свою силу и влияние, а потому всегда уверен в себе.

Также Магнус Блэк ни к кому не обращается за помощью. Такова обратная сторона его уверенности: он убеждён, что ему по силам справиться с любым, даже самым упрямым и несговорчивым смертным.

Магнус Блэк обладает следующими талантами:

1. Аватара Чёрного Человека 3
2. Деловая хватка 3
3. Игра словами 2
4. Индивидуальный подход 2
5. Коварный манипулятор 2
6. Неотразимый джентльмен 2
7. Несокрушимая воля 3
8. Прирождённый демагог 3
9. Сбивающие с толку речи 3
10. Тонкий психолог 2

Правила совместной игры

В «Роковую битву» можно играть и несколькими командами игроков друг против друга! Удобнее всего провести совместную игру четырьмя командами, однако если столько игроков не наберётся – ничего страшного! Можно играть и двумя, и тремя командами. При этом в правила и ход игры необходимо внести некоторые изменения:

1. Каждой группе игроков понадобится свой Менеджер. Не стоит взваливать весь груз ответственности на одни плечи!
2. Менеджерам не нужно создавать три группы соперников для каждой команды игроков, поскольку они будут противостоять друг другу. Если у вас набралось четыре команды, вы можете смело играть друг против друга и не плодить сущности. Если у вас меньше команд, пусть Менеджеры создадут свои группы, чтобы общее их количество равнялось четырём.
3. При подготовке концертов Менеджеры определяют место проведения и что участники узнают перед началом – в идеале группам нужно будет решить разные проблемы. А вот графу «Во время концерта...» стоит использовать лишь в том случае, если команда игроков соревнуется с группой Менеджера, а не другой командой.
4. Во время концертов противоборствующие команды игроков могут воплощать **замыслы**, чтобы создавать **трудности** друг для друга. Пока одна находится на сцене, вторая строит козни, и наоборот. Исключение – формат «сцена против сцены», так как в этом случае группы выступают одновременно. Полностью сорвать выступление соперников по правилам совместной игры нельзя.
5. Выступающая группа вправе попытаться расстроить планы соперников, не сходя со сцены. Для этого ей нужно воплотить уместный **замысел**, размах которого равен масштабу **трудности**, или совершить подходящее действие, чтобы **трудность** потеряла свою актуальность. Если сделать это не удастся, в выступающей группе разочаруется столько фанатов, сколько мер успеха ей не хватит для успешного исполнения песни.
6. В финальном противостоянии побеждает та группа, которая вызовет наибольший интерес Магнуса Блэка. В случае ничьей борющиеся за первое место группы играют по одной песне на бис, пока не определится победитель. Группы-аутсайдеры могут объявить себя фанатами одной из них, обеспечив ей поддержку.

Подведение итогов

Когда придёт время подвести итог истории, необходимо учесть удалось ли группе впечатлить Магнуса Блэка и сколько фанатов она приобрела за время «Роковой битвы». Дальнейший её путь может быть:

- **Триумфальным (Магнус Блэк впечатлён, более 30 фанатов).**

Публика устраивает вам громкие овации. Вы разгромили соперников, впечатлили Магнуса Блэка, и вам вручают заветный контракт на запись вашего дебютного альбома. Впереди вас ждёт полная грандиозных туров, громких релизов и любви фанатов жизнь настоящих рок-звёзд... Которая продлится примерно лет десять. По истечении этого срока руководство «Блэк Рекордс» решит, что вам пора сменить имидж, состав и даже жанр. Но это будет ещё не скоро...

- **Подконтрольным (Магнус Блэк впечатлён, менее 30 фанатов).**

Выступили вы на «ура», но не смогли набрать достаточно фанатов. Впрочем, Магнус Блэк заметил ваш потенциал и намерен его реализовать. После выступления вам предложат контракт, однако лишат свободы творчества: вы превратитесь в полностью контролируемый музыкальный проект лейбла «Блэк Рекордс». Его менеджеры сами будут решать, какую музыку вам играть, как выглядеть и что говорить. Со временем вы взбунтуетесь, но это уже другая история...

- **Скромным (Магнус Блэк не впечатлён, более 30 фанатов).**

Вы оказались не в лучшей форме, и Магнус Блэк вас едва заметил. Контракта с «Блэк Рекордс» вам не видать, однако ваши преданные поклонники убедят вас не распускать группу. Вы продолжите играть в барах и клубах, а со временем станете самой популярной группой в родном городе. Возможно, чуть позже вам предложит контракт музыкальный лейбл поскромнее, и ваш первый альбом выйдет ограниченным тиражом. Но мечты о большой сцене вас не покинут...

- **Бесславным (Магнус Блэк не впечатлён, менее 30 фанатов).**

Финальный концерт прошёл так скверно, что ещё стоя на сцене вы видели, как ваши немногочисленные фанаты расходятся по домам, а Магнус Блэк делает знак подойти фаворитам конкурса. О контракте с «Блэк Рекордс» можно забыть, да и другие рекорд-лейблы вряд ли вами заинтересуются. Возможно, однажды вы вновь бросите вызов «Роковой битве». Но решать это только вам...

НАЗВАНИЕ ГРУППЫ			
	Безумный	Аль-Хазред	и пацаны
	Гламурный	Вестник	и упыри
	Мёртвый	Джек	из Мира Грёз
	Неименуемый	Изгой	из Р'льеха
	Отчаянный	Ктулху	на воле
	Первородный	Хаос	на дискотеке

ФИШКА ГРУППЫ		
	Любимцы публики	Вы можете исполнить одну песню на бис.
	Местные знаменитости	Удвойте изначальное количество фанатов.
	Мультиинструменталисты	Вы можете в любой момент обмениваться музыкальными инструментами.
	Открытые репетиции	Вы можете пользоваться поддержкой фанатов на репетициях.
	Перспективные новички	Один раз за концерт при неудачном исполнении песни вы не теряете фанатов.
	Яркие наряды	<i>Подспорье +1</i> при исполнении песен.

ИМЕНА ГЛУБОКОВОДНЫХ, ЛЮДЕЙ И УПЫРЕЙ			
МУЖЧИНА		ЖЕНЩИНА	
	Аксель	Алисса	
	Винсент	Бетти	
	Джеймс	Вайолет	
	Зак	Джоан	
	Коди	Келли	
	Лемми	Лита	
	Майк	Нэнси	
	Оливер	Оливия	
	Рэй	Пэтти	
	Тони	Трейси	
	Фредди	Шерон	
	Эдди	Эми	

ИМЕНА ВАМПИРОВ, МЕДУЗ И САТИРОВ			
МУЖЧИНА		ЖЕНЩИНА	
	Агенор	Андромеда	
	Гелент	Горгона	
	Данакт	Доротея	
	Ириней	Зоя	
	Клеон	Ириада	
	Леандр	Каллиопа	
	Мерион	Леда	
	Орест	Мелания	
	Синон	Пандора	
	Тиррен	Семела	
	Фалер	Талия	
	Эразм	Эвридика	

ВИД ПЕРСОНАЖА		ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ТАЛАНТ	ТАЛАНТЫ НА ВЫБОР
	Вампир	Острые клыки	Повадки хищника ИЛИ Полная невозмутимость
	Глубоководный	Жуткий вид	Извечное хладнокровие ИЛИ Кипучая натура
	Медуза	Живые волосы	Неотразимое очарование ИЛИ Притягательная угроза
	Сатир	Крепкие рога и копыта	Душа компании ИЛИ Любитель драк
	Упырь	Острые зубы и когти	Изощённый ум ИЛИ Мастер запугивания
	Человек	Познания в оккультном	Дух соперничества ИЛИ Прирождённый миротворец

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ	
	Барабанные палочки +1
	Бас-гитара +3
	Клавитара +2
	Микрофон +1
	Электрогитара +2
	Электроскрипка +1

ОБЫЧНЫЕ ТАЛАНТЫ			МУЗЫКАЛЬНЫЕ ТАЛАНТЫ	
	Внимание к деталям	Острый ум		Божественный голос
	Воодушевляющие речи	Отличная физическая форма		Дерзкие риффы
	Впечатляющее трудолюбие	Первая помощь		Знаток гармоний
	Врождённая интуиция	Подкупающая честность		Идеальный слух
	Грация и изящество	Поразительная находчивость		Мастерство аранжировки
	Грозный вид	Прирождённый лидер		Мастерство импровизации
	Дар убеждения	Слова утешения		Музыкальная память
	Железная воля	Сокрушительный удар		Музыкальная теория
	Завидная проницательность	Спортсмен-любитель		Тончайшая настройка
	Молниеносная реакция	Тонкая дипломатия		Умопомрачительные соло
	Невероятная выносливость	Тяга к экспериментам		Широкий вокальный диапазон
	Недюжинная сила	Удивительное проворство		Эффектный бэк-вокал

ОДАРЁННОСТЬ					
					
3	3	3	3	3	3
2	2	3	3	3	3
2	2	2	3	3	3
1	2	2	2	1	2
1	1	2	2	1	1
1	2	2	2	3	3
1	1	1	2	2	2
1	1	1	1	2	2
1	1	1	1	1	2
1	1	1	1	1	1

ТАБЛИЦА КОНЦЕРТОВ

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ		ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЫ УЗНАЁТЕ, ЧТО...	ВО ВРЕМЯ КОНЦЕРТА...	ПОСЛЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ...	
	Городской парк	Вас ждёт формат «сцена против сцены»!	В вас летят бутылки и объедки!	Вам не дают прохода ваши фанаты!	
	Прогуливающиеся семьи и парочки, небольшая сцена, плохая акустика.	Все исполнения песен становятся противостояниями с группой соперников.	<i>Трудность –1</i> при исполнении песен.	Затусите с ними, чтобы уменьшить стресс всех участников группы на 1.	
	Заброшенное здание	Вас нет в списке участников!	Вырубается электричество!	Вам угрожают фанаты соперников!	
	Ангар/склад/торговый центр, атмосфера андерграунда, неформальная тусовка.	Вместо вас записана другая группа с подозрительно созвучным названием. Выведите её на чистую воду!	Придумайте, как и чем развлечь публику, иначе половина ваших фанатов разойдётся по домам.	Дело может обернуться дракой. Позовите на помощь своих фанатов, дайте бой сами или уладьте всё миром.	
	Концертный зал	Для прохода нужны приглашения, а у ваших фанатов их нет!	Вы перестаёте слышать себя из-за ошибки звукорежиссёра!	Вас вызывают на бис!	
	Отличная акустика, широкая сцена, ложи для ВИП-персон.	Постарайтесь их добыть, иначе останетесь без поддержки –2 при исполнении песен.	<i>Асинхронность –2</i> при исполнении песен.	Вы можете исполнить ещё одну песню.	
	Местный бар	На концерте будет представитель «Блэк Рекордс»!	На сцену лезут пьяные фанаты!	Мелкий музыкальный лейбл предлагает вам записать демо-трек!	
	Тусклое освещение, тесная сцена, местные завсегдатаи.	<i>Волнение –2</i> при исполнении песен.	Отбейтесь от них или сделайте частью выступления, чтобы получить их поддержку.	Согласитесь, чтобы завтра исполнить в студии песню по обычным правилам. Демо-трек повысит изначальное впечатление Магнуса Блэка на 1.	
	Музыкальный клуб	Играть нужно новый материал!	Соперники пытаются саботировать ваше выступление!	Местная газета или радиостанция просит вас дать интервью!	
	Очень популярное место, просторная фан-зона, зрители-меломаны.	Придётся на месте сочинить свежие песни или сделать оригинальные аранжировки старых.	Во что бы то ни стало помешайте им, иначе вам придётся исполнить на одну песню меньше.	Согласитесь, чтобы назавтра воплотить замысел с размахом 5. При успехе получите столько же фанатов.	
	Торгово-развлекательный центр	Концерт будет акустическим!	Фанаты устраивают драку!	Соперники настойчиво зовут вас на тусовку!	
	Импровизированная сцена в фойе, много посетителей, периодически звучат рекламные объявления.	<i>Тихий звук –1</i> при исполнении песен.	Постарайтесь их уговорить, чтобы они не сорвали выступление.	Вероятно они, хотят каким-то образом вывести вас из противостояния. Или и правда хотят оторваться вместе?	

БУНТАРЬ

Музыка изменит мир, и ты приложишь к этому руку! Твои песни – это не просто слова, мелодия и ритм, а дерзкие высказывания на самые острые и актуальные темы!

Имя: _____ Вид: _____

Обычные таланты

1. Обезоруживающая прямота _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____

Музыкальные таланты

1. Пламенная экспрессия _____
2. _____
3. _____

Инструмент

Стресс ○○○○○

Любимое дело

Безудержный кутёж. Ты снимаешь стресс, уходя в краткосрочный отрыв с членами группы.

Одержимость

Ты всегда готов дать отпор тому, что считаешь несправедливым.

Особый дар

Главный заводила. Один раз за концерт ты можешь воодушевить фанатов группы, совершив действие. При исполнении следующей песни поддержка каждых 10 фанатов считается подспорьем +2.

ВИРТУОЗ

Музыка для тебя – главный способ самовыражения. Ты говоришь с миром своей игрой, и порой мир даже отвечает тебе – хоть ты его и не всегда понимаешь.

Имя: _____ Вид: _____

Обычные таланты

1. Завидная целеустремлённость _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____

Музыкальные таланты

1. Virtuозное исполнение _____
2. _____
3. _____

Инструмент

Стресс ○○○○○

Любимое дело

Свободный джем. Ты снимаешь стресс, когда играешь не по нотам, а по сиюминутному велению души.

Одержимость

Ты не в силах отказаться, когда тебе бросают прямой вызов.

Особый дар

Блестящий солист. Один раз за концерт ты можешь сыграть соло экспромтом, если группе не удастся успешно исполнить песню. Добавь полученные меры успеха к тем, что набрала группа.

ЗВЕЗДА

Ты – лицо группы, и люди приходят на концерты именно ради тебя. Все остальные участники группы служат лишь фоном, на котором ты блистаешь ярче солнца.

Имя: _____ Вид: _____

Обычные таланты

1. Природный магнетизм _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____

Музыкальные таланты

1. Сценическая харизма _____
2. _____
3. _____

Инструмент

Стресс ○○○○○

Любимое дело

Купание в лучах славы. Ты снимаешь стресс, когда добиваешься бурного восхищения со стороны окружающих.

Одержимость

Ты сам не свой, когда кто-то получает больше внимания, чем ты.

Особый дар

Эпатажные выходы. Соверши из ряда вон выходящее действие. Число фанатов группы увеличится на количество полученных тобой мер успеха, но напряжение в группе возрастёт на 1.

ТВОРЕЦ

Ты не просто сочиняешь и играешь песни. Ты занимаешься настоящим искусством и служишь ему. На всём свете нет ничего важнее – во всяком случае, для тебя.

Имя: _____ Вид: _____

Обычные таланты

1. Организаторская жилка _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____

Музыкальные таланты

1. Мастерство композиции _____
2. _____
3. _____

Инструмент

Стресс ○○○○○

Любимое дело

Поиск вдохновения. Ты снимаешь стресс, когда ищешь и находишь новые источники вдохновения для твоего творчества.

Одержимость

Ты любишь руководить людьми и добиваться от них результата.

Особый дар

Одарённый композитор. Если ты сочиняешь песню без чьей-либо помощи, размах замысла равен её сложности, умноженной на два. Если ты делаешь аранжировку песни без чьей-либо помощи, размах замысла равен её сложности.

ТИХОНЯ

Ты просто рад тусоваться с крутыми ребятами. Ты стараешься не пропускать репетиции и выкладываться на сто процентов во время концертов, чтобы не подвести товарищей по группе.

Имя: _____ Вид: _____

Обычные таланты

1. Неизменная исполнительность _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____

Музыкальные таланты

1. Чувство ритма _____
2. _____
3. _____

Инструмент

Стресс ○○○○○

Любимое дело

Регулярная практика. Ты снимаешь стресс во время репетиций и когда отрабатываешь свои партии самостоятельно.

Одержимость

Ты всегда готов поддержать своих товарищей по группе.

Особый дар

Тихое упорство. Ты можешь использовать второй шанс дважды за одно действие. Но испытать стресс в этом случае тебе тоже придётся дважды.

ГРУППА

Название: _____

Фишка: _____

Репертуар

Название песни	Автор	Сложность
		○○○
		○○○
		○○○
		○○○
		○○○
		○○○
		○○○
		○○○
		○○○

Сыгранность ○○○ Напряжение ○○○

Фанаты: _____