

# CAMP DEATH



A FIASCO PLAYSET  
BY JAMES GABRIELSEN

# ЛАГЕРЬ СМЕРТИ

**КИ... КИ... КИ... МА... МА... МА...**

Итак, вот как обстоят дела. Лагерь Чистые Воды заброшен уже лет 20, с тех самых пор как тут случились эти ужасные нераскрытые убийства, ну, или что там случилось на самом деле. Новый владелец, видимо, использует это как эдакую жуткую историю для привлечения туристов, которая должна подстегнуть бизнес.

Что я знаю, так это то, что через пару недель тут появятся туристы, и нам нужно успеть привести это место в порядок, и большая часть тяжёлой работы уже сделана.

У нас полно бухла и травы, поблизости нет никакого начальства, и поэтому мы сделаем это лето величайшим летом в истории.

Что же может пойти не так?

## ВЕЧЕРНИЙ КИНОПОКАЗ

Пятница 13-ое, 1 и 2 части, Лагерь Вечных Снов, Пылающий, Безумец, Перед Самым Рассветом. Любой фильм в жанре «Слэшер» 70-ых или 80-ых годов – хороший источник вдохновения. В Википедии вы найдёте список отличных примеров [http://en.wikipedia.org/wiki/Slasher\\_film](http://en.wikipedia.org/wiki/Slasher_film)

## ПРОЧИТАЙТЕ! СЕРЬЁЗНО, ПРОЧИТАЙТЕ

Слэшеры печально известны разоблачениями на последних минутах и сюжетными завихрениями, и Лагерь Смерти не исключение. Раздел Кто Убийца? в конце этого Шаблона включает несколько вариантов правил для определения убийцы. Прежде чем начать игру, изучите эти варианты и решите, который из них вам подходит.

Одно заключительное примечание: внимательно выбирайте Отношения в этом Шаблоне. Элементы из некоторых категорий таких как, например, «Местные» предполагают, что только один персонаж будет лагерным гидом, и это может привести к трудным или невозможным комбинациям.

## ТИТРЫ

**Автор:** Джеймс Габриелсен

**Перевод:** Артём Мокроусов

**Иллюстрация обложки:** Джеймс Габриелсен

**Год:** 2012

**Редактор:** Анастасия Гастева

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Авторские права на шаблон и иллюстрации принадлежат вышеуказанным людям. Авторские права на Фиаско принадлежат Ясону Морнингстару. Все права защищены.

Если вы хотите узнать больше о Фиаско или найти новые шаблоны, посетите [www.studio101.ru](http://www.studio101.ru).

Если вы хотите создать материалы, связанные с Фиаско, мы будем рады помочь.

Пишите на [mailbox@studio101.ru](mailto:mailbox@studio101.ru), указав в теме письма «Фиаско».



*«Когда вы играете, играйте изо всех сил»*

*– Теодор Рузвельт.*

# ОТНОШЕНИЯ...

## . Друзья

- Друзья с начальной школы
- Не очень-то похожи на друзей
- Воссоединившиеся старые друзья
- Альфа-особь и подхалим
- Члены «Шайки»
- Приятельствующие социальные изгои

## . Семья

- Старшие и младшие братья/сёстры
- Идентичные близнецы
- Сводные братья/сёстры
- Бывшие супруги
- Кузены
- Родитель и ребёнок

## . Работа

- Лагерный гид
- Старший гид и его подчинённый
- Лесник и лагерный гид
- Работник бензоколонки и клиент
- Водитель автобуса и лагерный гид
- Дилер и торчок

## . Роман

- Неприятное публичное проявление влечения
- Однажды по пьяни на одной тупой вечеринке...
- Счастливые помолвленные
- Трахающиеся приятели
- Вожделение прошло, отвращение осталось
- Безбашенная невинность и партнёр противоположного пола

## . Тайна

- Восхищение издалека
- Любовники за спиной у всех
- Преследователь и объект его навязчивой идеи
- Связанные темной тайной
- Чрезмерно любопытный и услада для глаз
- Не те, кем кажутся

## . Местные

- Рыбак и лагерный гид
- Заблудившийся охотник и лагерный гид
- Старый отшельник и лагерный гид
- Сумасшедший пьяница и лагерный гид
- Параноидальный выжвальщик и лагерный гид
- Проезжий автомобилист и автостопщик

# ЖЕЛАНИЯ...

## ☐. ПОИМЕТЬ СЕКС

- ☐ ... со всеми девчонками/парнями здесь
- ☐ ... с вашим «экс»
- ☐ ... чтобы доказать, что вы натурал
- ☐ ... чтобы выиграть пари
- ☐ ... в последний раз перед концом всего
- ☐ ... чтобы наконец потерять девственность

## ☐. СВАЛИТЬ ПОДАЛЬШЕ

- ☐ ... от вашей старой жизни
- ☐ ... с деньгами прежде, чем кто-то поймет, что они пропали
- ☐ ... от этих лузеров
- ☐ ... со всей вашей ложью
- ☐ ... убив
- ☐ ... от копов

## ☐. ДОБИТЬСЯ УВАЖЕНИЯ

- ☐ ... владельца лагеря как мальчик на побегушках
- ☐ ... голоса в вашей голове
- ☐ ... переночевав в одиночестве в Хижине 13
- ☐ ... за сексуальное мастерство
- ☐ ... доказав им, что поиметь вас было плохой идеей
- ☐ ... развернув свою жизнь на 180

## ☐. ПОКВИТАТЬСЯ

- ☐ ... с парнем/девчонкой, что отвергал/а ваши авансы
- ☐ ... смутив его/её перед всеми
- ☐ ... за то, что они все так счастливы
- ☐ ... за то, что они сделали в прошлом году
- ☐ ... с самым распоследним из этих негодяев
- ☐ ... выкрав его/её у этого маньяка

## ☐. ЗАБРАТЬСЯ ПОГЛУБЖЕ

- ☐ ... в его/её штанишки
- ☐ ... в тесный круг новых друзей
- ☐ ... в их головы
- ☐ ... в офис начальства
- ☐ ... в сейф
- ☐ ... в серьёзные отношения

## ☐. ВЫБРАТЬСЯ НАКОНЕЦ

- ☐ ... из душных отношений
- ☐ ... из города и залечь на дно, пока все утрясётся
- ☐ ... из накатанной колеи
- ☐ ... за пределы рассудка и воссиять
- ☐ ... из нисходящей спирали вашей жизни
- ☐ ... живым/живой

# Места...

## □. ГОСТИНЦА

- Большой камин в общей зале
- Спальня наверху
- Офис начальника лагеря
- Запертая котельная
- Оружейный сейф
- Мезонин с лестницей вниз

## □. ХИЖИНЫ

- Грязные запутанные тропинки к хижинам
- Хижина 1, ближняя к гостинице
- Хижина 13, посещаемая во время экскурсии по лагерю
- Хижина 20, ближняя к озеру
- Склад снабжения
- Скамейки у костровой ямы

## □. ОЗЕРО

- Разваливающаяся спасательная вышка
- Доки и лодочный сарай
- Тропинка вокруг озера
- Небольшой остров
- Уединённая бухта
- Болотистый восточный берег

## □. ПОГОДА

- Гроза
- Густой туман
- Безлунная ночь
- Дикая жара
- Резкое похолодание
- Штормовой ветер

## □. ЛЕС

- В котором вы заблудились
- Уединённая пещера
- Небольшие холмики из свеженасыпанной земли
- Расчищенное место со следами нескольких костров
- Потаённая и, по-видимому, заброшенная лачуга
- Густой лес в стороне от тропы

## □. ПУТЬ ИЗ ЛАГЕРЯ

- Грязная дорога к шоссе
- К чьему-то секретному тайнику по указательному знаку
- Высоковольтные линии, ведущие к гостинице
- На несколько миль дальше по дороге
- Бензоколонка на окраине соседнего городка
- Автомобиль, ржавеющий в грязи на обочине дороги

# ПРЕДМЕТЫ...

## ☐. ПОЛЕЗНЫЕ

- ☐ Ключ к лагерному автобусу
- ☐ Мастер-ключ от гостиницы и хижин
- ☐ Карта окрестностей и компас
- ☐ Большой фонарь
- ☐ Топорик
- ☐ Любительское радио

## ☐. ОРУЖИЕ

- ☐ Бывший в употреблении топор дровосека
- ☐ Незарегистрированный пистолет
- ☐ Ржавое мачете
- ☐ Старое замотанное изолентой весло
- ☐ Охотничий дробовик и коробка патронов
- ☐ Садовые ножницы

## ☐. КОНТРАБАНДНЫЕ

- ☐ Пара бутылок ликёра
- ☐ Несколько унций высококачественной травы
- ☐ Порнуха
- ☐ Запас презервативов на всё лето
- ☐ Незаконные фейерверки
- ☐ Коробка сигар

## ☐. СМУЩАЮЩИЕ

- ☐ Недоставленное страстное любовное письмо
- ☐ Родинка неудачной формы
- ☐ Экзотический вибратор
- ☐ Мазь от грибка
- ☐ Девственность (и все о ней знают)
- ☐ Сомнительная репутация

## ☐. ЗЛОВЕЩИЕ

- ☐ Трупы замученных животных
- ☐ «Мастер-ключ от гостиницы и хижин пропал!»
- ☐ Грубо вырезанный тайный символ
- ☐ Тёмные пятна на полу
- ☐ Выбеленный человеческий череп недалеко от тропинки
- ☐ «Кто-то перерезал линии электропередач!»

## ☐. ИНФОРМАЦИЯ

- ☐ Нелепые и жуткие лагерные легенды
- ☐ История болезни
- ☐ Бессвязные предостережения сумасшедшего пьяницы
- ☐ Старая пыльная кинолента и проектор
- ☐ Карта с отметкой местоположения
- ☐ Тёмные тайны

# БЫСТРЫЙ СТАРТ...

## ОТНОШЕНИЯ

**Для трёх игроков:**

- \* Семья: Старшие и младшие братья/сёстры
- \* Роман: Однажды по пьяни на одной тупой вечеринке...
- \* Работа: Старший гид и его подчинённый

**Для четырёх игроков добавьте:**

- \* Тайна: Не те, кем кажутся

**Для пяти игроков добавьте:**

- \* Местные жители: Старый отшельник и лагерный гид

## ЖЕЛАНИЯ

**Для трёх игроков:**

- \* Поиметь секс ... чтобы наконец потерять девственность

**Для четырёх или пяти игроков добавьте:**

- \* Добиться уважения ... переночевав в одиночестве в Хижине 13

## МЕСТА

**Для трёх или четырёх игроков:**

- \* Гостиница: Мезонин с лестницей вниз

**Для пяти игроков добавьте:**

- \* Лес: Потаённая и, по-видимому, заброшенная лачуга

## ПРЕДМЕТЫ

**Для трёх, четырёх или пяти игроков:**

- \* Информация: Бессвязные предостережения сумасшедшего пьяницы

# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА...

## КУБИКИ

Перед стартом удалите два белых и два чёрных кубика из набора и замените их четырьмя красными кубиками. Киньте их все как обычно.

Каждый раз, когда красный кубик выбран для разрешения сцены, кто-либо умирает. Обычно это будут статисты, но не бойтесь убивать и главных героев таким способом. При этом однако старайтесь убивать их «за кадром», чтобы оставить немного неясности, кто-нибудь из них может появиться снова.

Каждый раз, когда игрок выбирает красный кубик, чтобы разрешить сцену, определите, является ли он белым или черным для этой сцены.

На этапе Последствий не нужно кидать красные кубики, они не оказывают влияния на конечный результат. Однако они могут помочь определить, кто убивает людей в Лагере «Чистые Воды».

## КТО УБИЙЦА?

Слэшеры печально известны разоблачениями на последних минутах и сюжетными завихрениями, и Лагерь Смерти не исключение. Прежде, чем начать игру, выберите один из трёх способов вычислить убийцу:

### 1. «Я всегда знал, что с ним что-то не так»

Играйте как обычно. Красные кубики гарантируют, что люди будут умирать, так что позвольте действию выявить убийцу естественным путём. Скорее всего, личность убийцы станет очевидной ближе к концу игры.

### 2. «Все под подозрением»

Любой игрок, который получает красный кубик, больше не может оставаться «в кадре» в любой сцене с убийцей. На этапе Последствий каждый игрок с красными кубиками бросает их самостоятельно, и тот, кто получит самый высокий результат, и есть убийца. В случае ничьей все, получившие наибольший результат, оказываются убийцами, работавшими сообща.

«Но,» – скажете вы, – «что, если персонаж уже участвовал в сцене с убийцей прежде, чем получил красный кубик?» Тогда очевидно у этого слэшера был низкий бюджет, и ошибку просто не заметили. Это не первый сюжетный прокол во второсортных ужастиках.

### 3. «О мой Бог, это тот Старый хрыч!»

Непосредственно перед тем, как определять Последствия, бросьте все красные кубики. Используйте их, чтобы создать пару новых отношений, соединяющих двух персонажей с только что придуманным героем. Этот герой и есть убийца.

Все могут делиться идеями по поводу этих отношений и их подробностей, но последнее слово остается за обладателями красных кубиков. Как и в Завязке, финальный красный кубик является джокером и может представлять любое число.

Если некоторые игроки не получили красных кубиков, они, тем не менее, имеют право решающего голоса по вопросам отношений с их собственными персонажами.

Как только личность убийцы будет установлена, бросайте чёрные и белые кубики и определяйте Последствия.