



15

ДЖЕЙМС МАЛЛЕН

НА РАЁЁНЕ

РОЛЕВАЯ ИГРА НА УЛИЦАХ СОВРЕМЕННОГО ГОРОДА

Джеймс Маллен

На раёне

«Издательские решения»

Маллен Д.

На раёне / Д. Маллен — «Издательские решения»,

Ролевая игра «На раёне» позволит вам почувствовать себя героями таких фильмов и сериалов, как «Карты, деньги, два ствола», «Сыны анархии», «Фарго» или «Бешеные псы». Окунитесь в мир криминальных разборок и попробуйте выжить на раёне, который не прощает ошибок. А если игра за преступника вас не привлекает, станьте полицейским, священником или обычным жителем раёна и узнайте, сможете ли вы сделать его лучше. Или хотя бы не дать ему превратиться в крошечный ад.

© Маллен Д.

© Издательские решения

Содержание

Предисловие к русскому изданию	6
Начнем	7
Подготовка	7
Обсуждение	8
К делу	9
Характеристики	11
Базовые ходы	12
Вспомогательные ходы	15
Палево!	17
Долг и кредиторы	18
Лег и сдох	19
Конец ознакомительного фрагмента.	20

**На раёне
ролевая игра
на улицах современного города
Джеймс Маллен**

© Джеймс Маллен, 2016
© Павел Берлин, перевод, 2016
© Томми Рейберн, дизайн обложки, 2016
© Томми Рейберн, иллюстрации, 2016

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Предисловие к русскому изданию

Мы (*SaF Gang Design* и *Groundhoggoth Games*) очень рады представить вам новую ролевую игру «**На раёне**» и надеемся, что она вам понравится. Эта игра представляет собой очень интересный эксперимент. Казалось бы, во что здесь можно играть? Разве мы недостаточно видим всего этого в повседневной жизни? Разве ролевые игры существуют не для того, чтобы уйти от окружающей реальности в какой-то другой, лучший, мир? Все верно. Но, тем не менее, игра «На раёне», как и любая другая ролевая игра, позволит вам стать теми, кем вы не являетесь в реальной жизни. Здесь вы можете быть преступниками, а можете просто жить в опасном районе (**раёне!**), пытаясь нащупать тонкую грань между нарушением закона и выживанием. А если хотите, попробуйте сделать это место лучше. Или хуже. Как вам больше нравится.

Игра «На раёне» это GTA настольных ролевых игр. Здесь нет вампиров, оборотней, инопланетян и супершпионов. Есть только безрадостные улицы, тяжелая жизнь и безжалостная, безразличная к маленькому человеку система. Сможете вы пойти ей наперекор, и как следует ее нагнуть? Здесь все зависит от вас, здесь все возможно и здесь вам ничего за это не будет.

А вот вам специальный ход для русского издания игры от автора «На раёне» Джеймса Маллена:

Когда ты *поднимаешь тост* за русское издание «На раёне», будь+в теме:

- При успехе ты выдаешь потрясающую речь, в которой благодаришь всех, кто купил книгу и желаешь им удачной игры.
- На 7—9 ты забыл упомянуть кого-то, кто сыграл важную роль в русском издании; занеси его в список кредиторов.
- При провале тебе стоило проверить, что у тебя в стакане, прежде чем это пить.

Отдельное спасибо Даниилу Стерхову aka Ngoroth за энтузиазм и отловленные опечатки/неточности.

Удачи на раёне, пацаны и дамы!

Начнем

Подготовка

Итак, что же такое **«На раёне»**? Это ролевая игра, созданная на основе системы **«Постапокалипсис»**, которая рассказывает о жизни в городской преступной среде. В этой игре ты и 3—4 твоих друзей получаете возможность поиграть в жизнь простых людей, пытающихся свести концы с концами на безразличных улицах современного города.

***«Постапокалипсис» (ПА):** ролевая игра, выпущенная в 2010 году Винсентом Бейкером (и изданная на русском языке в 2014 году SaF Gang Design), действие которой происходит в мире, который погиб в результате неизвестной катастрофы. В ходе игры ты бросаешь кубики и, с помощью результатов этих бросков, определяешь исход своих действий. Многие авторы расширяли эту игру, добавляя собственные творения. А многие другие использовали правила «Постапокалипсиса» или их производные, чтобы создать свои игры.*

***Ролевая игра:** можно сказать, что это совместное создание некой истории, в ходе которого каждый вносит свой вклад в единое целое, сплетая за столом определенный сюжет. Игрой это называют потому, что здесь есть правила, хотя и нет победителя: кубики используются для того, чтобы определить, что дальше происходит в сюжете, а также добавить реалистичный элемент неопределенности в процесс. Ролевой же эта игра называется потому что большинство игроков выбирают себе роль одного персонажа, с точки зрения которого, видят мир, свое воплощение в выдуманном мире. Персонаж, которым они играют, это их основной инструмент управления сюжетом и влияния на то, что происходит в игре.*

Игра **«На раёне»** это применение базовых правил **«Постапокалипсиса»** для игры в другом мире. Если у тебя есть игра «Постапокалипсис» или ты уже играл по этой системе, это поможет тебе играть и в эту игру. Однако, если это не так, все что нужно ты найдешь в этой книге.

Первое, и главное, что нужно сделать, чтобы начать играть – это рассказать об игре нескольким друзьям и определить время и место, где вы соберетесь. На игровую встречу лучше отвести не меньше 3 часов и чтобы игра была интереснее, таких встреч стоит провести как минимум четыре. Поскольку на каждой встрече вы будете долго сидеть, постарайтесь играть в удобном месте, чтобы рядом был доступ ко всему необходимому, чтобы вас как можно меньше отвлекали и прерывали.

Если ты все это организовал, то ты, вероятно, и будешь **Мастером Церемоний (МЦ)**, а значит, твоя задача на игре немного отличается от прочих, но ты все равно участвуешь в игре. Ты не обязан кого-то развлекать, так что не думай, что должен «сделать им красиво». Тебе надо принести с собой бумагу, карандаши, ластик и несколько обычных игровых кубиков, а также эти **правила** и распечатки (Либо организовать все так, чтобы этим занялся другой игрок.) Самое главное – распечатать буклеты персонажей, которые можно скачать на сайте [битая ссылка] SaF Gang Design. Их 27, но некоторые тебе, возможно, не понравятся и, конечно же, тебе не понадобятся они все. Там же есть кое-какие материалы в помощь МЦ, которые могут пригодиться для ведения твоих записей об игре.

Обсуждение

Представь, что вы – творческая группа, которая занимается новым телешоу: не просто режиссер и команда сценаристов, но и актеры, которые вносят свои предложения и обсуждают мотивацию и реплики персонажей. Именно этим вы с друзьями и занимаетесь: вы разрабатываете сценарий сериала, эпизод за эпизодом, сцена за сценой, и в то же время играете его в прямом эфире без редакции, дублей и монтажа. Для всего этого вам придется говорить: много говорить. Эта игра – ваша беседа с друзьями о выдуманных ситуациях, в которых вы постоянно переходите от последствий одной к началу следующей.

МЦ это продюсер и режиссер: он обеспечивает финансирование, набирает актеров на эпизодические роли, следит за строительством декораций и в целом обеспечивает шоу всем необходимым для трансляции. Также он входит в команду сценаристов: он помогает придумать главных героев, добавляет им связи, историю и цели, но сам в главной роли не играет, это работа для других.

Главные роли исполняют **персонажи игроков**, главные герои сериала, те, чья жизнь нас больше всего интересует. Каждый игрок, кроме МЦ, это одновременно и ведущий сценарист и актер в главной роли. Если ты играешь персонажем, ты создаешь его по заданным всей командой сценаристов рекомендациям, а потом и пишешь, и играешь его реплики. Каждый буклет в игре задает основу определенного типа персонажа, от уважаемого, но беспокойного смотрящего за раёном до пронырливого и жадного вора. Буклеты предлагают игрокам варианты и советы для создания персонажей такого типа, но в конечном итоге игрок сам решает, как его персонаж будет выглядеть на экране.

Существует принцип «**Скажи да или бросай кубики**». Это основной принцип игры и как только вы садитесь за стол и начинаете обсуждать игру, вы уже играете. Так что, когда вы все выбираете буклеты, создаете персонажей и готовите всю ситуацию в целом, не забывайте отвечать «Да» на предложения друзей. Если идея вписывается в ваши общие представления об игре (а если она часть жизни современного города, она обязательно в них впишется) она принимается. Если что-то из этого тебе не по душе, попроси сделать это за кадром или скрывать. Однако будь вежлив и будь готов сделать то, что привносишь в игру, приемлемым для всех участников.

Как только история начинается, с первой сцены первого дня съемок, посредниками в вашей беседе становятся игральные кубики: очень часто в истории будут случаться развилки сюжета, выбор направления которых будет зависеть от того, насколько хорошо у персонажа что-то получилось. Пусть в таких ситуациях выбор сделают кубики, но именно вы все вместе должны будете написать сюжет на основе этого выбора.

К делу

Механика игры построена на **ходах**. Это алгоритмы игры, крошечные заранее заданные процедуры, которые объясняют вам как делать то, что вы делаете. Иногда ходы – это просто последствия, например, «Когда происходит А, то Б» или «Когда происходит А, то выбери Б или В», но очень многие ходы требуют броска кубиков, потому что жизнь – штука непредсказуемая.

Когда ход предлагает сделать бросок, ты берешь два кубика, бросаешь их вместе и складываешь результаты на обоих, т.е. если выпало 3 и 4, значит, общий результат будет 7. Каждый ход также говорит, как модифицировать бросок, потому что вы не в равных условиях и у разных персонажей в разных ситуациях будут разные шансы на успех или неудачу. Чаще всего тебе будет сказано прибавить характеристику твоего персонажа (обычно в это будет выглядеть как «будь+характеристика»). У каждого персонажа 5 характеристик, которые могут принимать значения от -1 до +3, так что если твоя характеристика *третий* равна -1, то, когда тебе говорят быть+третьим, ты вычитаешь из результата броска 1. Получается, результат 7 из примера выше уменьшается до 6.

Твой ход может привести к трем исходам:

- Если сумма с учетом модификатора 10 и больше, ты получаешь то, что хотел, без усилий или почти без усилий.
- Если выходит от 7 до 9, ты получаешь то, что хотел, но на нем болтаются приличных размеров ценник.
- А если результат 6 и меньше, значит ты не получаешь вообще ничего.

Любой результат 7 и больше называется успехом, а 6 и меньше – провалом: после того, как ты сделаешь ход, МЦ ответит на него своим ходом. Это будет либо мягкий ход (при успехе), либо жесткий (при провале). Мягкие ходы просто продвигают сюжет в новом направлении, предлагая персонажам игровых возможности или ставя препятствия на их пути. Жесткие отнимают у персонажей что-то важное. Например, здоровье, свободу или репутацию.

Отыгрывать персонажей означает защищать их и их интересы: вы же хотите, чтобы они были здоровы и обеспечены? Так они смогут делать больше того, что хотят делать. Кроме ранений и разорения, персонажи могут еще и время от времени привлечь ненужное внимание, которое обрушит на них гнев властей или их собственных жертв и соперников. В игре есть механика, которая простым способом отслеживает все эти факторы. Поэтому тебе будет легко понять, насколько здоров твой персонаж, сколько у него денег и сколько он нажил себе врагов: все три эти вещи будут накапливаться в результате жестких ходов МЦ, так что тебе часто придется делать свой ход, чтобы как-то решать эти проблемы.

Со временем каждый персонаж может расти и развиваться, изучать новые навыки, улучшаться и расширять свое влияние **на раёне**: многие ходы, особенно в случае провала, преподают персонажу жизненный урок, уча тому, что можно использовать в дальнейшем. Если правила говорят тебе **отметить опыт**, ты отмечаешь круг опыта в своем буклете. Когда ты заполнишь пять этих кругов, все отметки стираются и ты выбираешь для персонажа небольшой бонус, например, повышаешь одну характеристику или получаешь новый особый ход.

Также ты можешь развиваться за счет друзей: когда они как-то тебя достают или пользуются тобой, ты записываешь за ними долг. Долг работает как бонус к твоему броску, когда ты

им помогаешь или мешаешь, но кроме того, когда он достигает 4 и более, ты его обнуляешь и выбираешь услугу: например, они делают то, что ты скажешь, подставляются за тебя или учат тебя каким-то своим фишкам.

Характеристики

Четкий: означает быть уважаемым, надежным, иметь связи.

Ровный: означает быть незаметным, скрытным, неразговорчивым.

Дерзкий: означает быть храбрым, упорным, прагматичным.

Тертый: означает быть подготовленным, хитрым, внимательным.

Цивильный: означает быть незапятнанным, законопослушным, быть гражданином.

Долг: показывает, насколько кто-то тебе обязан.

Палево: сколько внимания ты привлек к себе и своим действиям. Некоторые ходы добавляют тебе палева; также палево можно получить при провале броска. Чаще всего, палево это плохо, но когда ты получаешь палево ты быстро учишься.

Базовые ходы

Спросить у людей



Когда ты *спрашиваешь у людей*, будь+четким. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Ты нашел не совсем то, что искал.
- Ты узнал, где это, но добыть придется самому.
- С получением этого связаны кое-какие нехорошие условия.
- За это с тебя кому-то причитается; запиши его в кредиторы.

Речь не идет о том, чтобы к кому-то прийти и его допросить. Это скорее вопрос твоей репутации в преступной среде, которая позволяет тебе найти то, что ты ищешь. Ты сообщаешь, что тебе надо и надеешься, что кто-то тебе ответит. Это как отправлять сигналы радара и надеяться, что ответ будет четким. Ты можешь спрашивать у людей о любом предмете, месте, человеке или информации; если это предмет с меткой палевный, ты сможешь получить его только спрашивая у людей.

Заметать следы

Когда ты *заметаешь следы*, будь+ровным. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Это занимает много времени.
- Твои действия могут привести к тебе.

- Тебе нужна чья-то помощь; он записывает за тобой +1 долг.

Заметать следы можно по-разному, например, сунуть кому-то пару баксов, чтобы он отвернулся, пока ты делаешь то, что надо; вскрыть замок, не повредив его, или кем-то притворившись. Это медленный и осторожный подход к достижению поставленной цели. Если хочешь сделать дело быстро и грязно, см. ниже.

Играть жестко

Когда ты **играешь жестко**, будь+дерзким. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Получи +1 палево.
- Ты заработал себе нового врага; запиши его в кредиторы.
- Получи -1 к следующему броску.

Играть жестко означает преодолеть препятствие как можно быстрее, не волнуясь о том, привлечешь ли ты внимание. Задача тут состоит в том, чтобы сделать дело и свалить, пока никто не смог тебе помешать. Оттолкнуть охранника с дороги, выломать дверь или проехать сквозь полицейский кордон на дороге – вот это и называется играть жестко.

Перевести стрелки

Когда ты **переводишь стрелки**, будь+дерзким. При успехе, переведи 1 палево на персонажа другого игрока, не получая его. На 7—9 он записывает за тобой +1 долг.

Палево – это как молния: куда-то она попасть должна, так что фишка тут в том, чтобы направить ее в нужную цель. Но, скажем прямо, подобное поведение не принесет тебе любви окружающих. Перевод стрелок перенаправляет палево с тебя на кого-то другого в твоём окружении. Может быть, ты оставил его на месте преступления, а может кому-то сдал. Так или иначе, ты пытаешься свалить на него вину и у него есть все основания взбеситься. С другой стороны, он получает опыт, когда берет на себя твое палево, так что, может быть, ему стоит тебя поблагодарить.

Торговаться

Когда ты **торгуешься**, будь+тертым. Персонаж МЦ на 10+ сделает все по-твоему, а на 7—9, если он сделает по-твоему, тебе придется записать его в кредиторы. Персонажи других игроков на 10+ отмечают опыт, если сделают по-твоему или получают +1 палево, если не сделают, а на 7—9 – записывают за тобой +1 долг, если сделают и -1 долг – если не сделают.

Это не попытка заставить кого-то сделать по-твоему, ты просто с ним торгуешься. Ты не можешь заставить его отдать тебе все свои деньги, но, если он согласен тебе что-то заплатить, именно так вы устанавливаете цену. Суть этого хода в определении подробностей, а не картины в целом, так что ты говоришь не столько, что происходит, сколько как это происходит.

План Б

Когда ты переходишь к **плану Б**, будь+тертым. При успехе МЦ предлагает тебе выход из неприятностей, в которые ты влип; выбери варианты, если согласен. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2:

- Тебе придется кого-то бросить.
- Ты не получаешь то, за чем пришел.

- Твое благополучие оказывается под угрозой.

Когда оно попадает на вентилятор, ты должен быть готов; обычно этот ход следует за жестким ходом после провала, когда вас прижали к стенке и надо валить очень резко. Но не все планы идеальны и спасение всегда имеет свою цену.

Залечь на дно

Когда ты **залег на дно**, будь+цивильным. При успехе уменьши палево на 1. На 10+ можешь уменьшить палево еще на 1, но ты будешь кому-то за это должен; отметь его в списке кредиторов. На 7—9 ты уменьшаешь палево только на 1, и ты будешь кому-то за это должен; отметь его в списке кредиторов.

У всех есть семья, друзья и коллеги, обычные люди, которыми не интересуется полиция (ну, не так сильно интересуется). Когда ты делаешь этот ход, ты используешь подобные связи, чтобы они обеспечили тебе алиби, прикрыли тебя или спрятали. Постепенно суматоха поутихнет, и ты сможешь опять заняться делом. Но, вероятно, люди, которые тебе помогли, когда тебя взяли за яйца, ожидают, что ты отплатишь им тем же.

Вспомогательные ходы

Когда ты **получаешь палево**, отметь опыт.

Ты учишься в школе жизни, и прогулы здесь не допускаются. Когда пахнет жареным, приходится быстро учиться тому, что поможет выжить или с тобой будет покончено раз и навсегда.

Когда ты **доставляешь неприятности**, проверь+палево. При успехе друзья и семья поворачиваются к тебе спиной; на 12+ получи +1 палево; на 7—9 можешь записать их в кредиторы, и тогда они не поворачиваются к тебе спиной. При провале, твои друзья и семья тебе помогут. В этот раз.

Иногда ты просто не нужен: если ты постоянно всем усложняешь жизнь, семья, друзья и коллеги могут от тебя отвернуться. Когда ты обращаешься к ним за помощью и поддержкой, или даже просто ожидаешь, что все будет идти, как обычно, ты можешь доставлять им неприятности; чем больше у тебя палева, тем вероятнее, что от тебя отвернутся. Это может означать все, что угодно: они не пойдут с тобой в кабак, твоя девушка тебя бросит, а босс – уволит.

Когда ты **кидаешь партнера**, он записывает за тобой+1 долг.

Если ты заключил сделку с персонажем другого игрока, но не выполнил своих обещаний, хотя он все сделал, как договорились, значит ты его кинул. Это определяется исключительно в беседе: именно игроки и МЦ решают, действительно ли кидалово имело место. Однако, если есть сомнения, то, наверное, его и не было.

Когда вы **кидаете друг друга**, используйте свой особый ход.

Если ты заключил сделку с персонажем другого игрока, и вы оба не выполнили своих обещаний, значит, вы кинули друг друга. Оба персонажа используют особые ходы из своих буклетов. Как и в случае выше, решать, действительно ли кидалово имело место, должны игроки за столом. Однако в этом случае это должно быть еще проще и понятнее.

Когда ты **платишь наличными**, потрать бабло и получи 10+ на любом ходе, но без последствий т.е. не выбирай никаких вариантов.

У всех есть своя цена и любого можно заставить сделать то, что нужно, если у тебя хватит денег; когда ты платишь наличными, ты платишь кому-то, кто сделает работу за тебя и это обойдется тебе в столько бабла, сколько это стоит, по мнению МЦ. Это бабло будет платой или взяткой, за то, чтобы кто-то сделал дело, отвернулся, пока ты делаешь его сам или за тот ущерб, который ты нанес в процессе, чтобы он не доставил тебе хлопот.

Достать железо

Когда ты **достаешь железо**, устрой+резню. На 10+ твой противник лег. На 7—9 выбери 1.

- Он получает -1 к следующему броску.
- Он отступает.

- Он лег, но ты получаешь -1 постоянно в этой ситуации.

Ты можешь достать железо только если у тебя есть оружие, дающее тебе характеристику +резня. Это любое оружие ближнего боя, включая дубинки, цепи, кастеты, выкидные ножи и мечи. Если такого оружия у тебя нет, этот ход тебе недоступен.

Открыть огонь

Когда ты **открываешь огонь**, устрой+пальбу. На 10+ твой противник лег, и ты получаешь +1 палево. На 7—9 твой противник сдох и выбери 1.

- Получи +1 палево.
- Выброси использовавшееся оружие.
- Уйди, не получив того, за чем пришел.

Ты можешь открыть огонь только если у тебя есть оружие, дающее тебе характеристику +пальба. Это любое оружие дальнего боя, включая пистолеты, винтовки, дробовики, луки и арбалеты. Если такого оружия у тебя нет, этот ход тебе недоступен.

Палево!

Когда твоя жизнь становится шумной и все идет наперекосяк, это приводит к палево; палево может выражаться в том, что полиция начнет расследование твоих делишек, а может быть в твою жизнь сунут нос и другие представители властей, например, Департамент социального обеспечения или Палата мер и весов. Источником палева может стать и более крупная рыба в твоём пруду, настоящие злодеи, сидящие в центре паутины и дергающие за ниточки: расстроишь их, и на тебя наденут деревянный макинтош, а в твоём доме будет играть музыка.

Палево можно получить двумя основными способами: в качестве цены хода или в результате жесткого ход МЦ против тебя после провала. Так или иначе, твое палево поднимает на +1; когда это происходит, можешь попытаться сразу **перевести стрелки** и передать это +1 палево персонажу другого игрока. Ему это может не понравиться, но что сделано, то сделано: снова перевести стрелки на тебя или на кого-то другого уже не получится.

Если на тебе уже есть палево, ты можешь попробовать **залечь на дно** у какого-нибудь персонажа МЦ; возможно ты окажешься ему должен, но это не такая большая цена, когда речь идет о серьезных неприятностях. Пока на тебе палево, семья, друзья и коллеги могут неохотно идти на контакт, потому что ты будешь постоянно **доставлять им неприятности**.

Если твое палево достигает 5+, ты **спалился**: либо у властей достаточно материалов, чтобы надолго отправить твоего персонажа за решетку, либо у серьезной преступной группировки появляются причины раз и навсегда убрать его с дороги. Как бы там ни было, персонаж навсегда выходит из игры.

Каждый раз, когда ты получаешь палево, ты также отмечаешь опыт; если опыт достигает 5, сбрось его до нуля и выбери одно:

- Выбери ход из своего буклета.
- Получи +1 к любой характеристике (макс.: +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из своего буклета.

Долг и кредиторы

Когда персонаж другого игрока тебя кидает или пользуется твоими услугами, не заплатив вперед, тебе с него причитается долг. Эта игра использует долг вместо истории из «Постапокалипсиса» для отображения взаимоотношений персонажей игроков: важно не то, как хорошо вы друг друга знаете, важно то, кто кому и сколько должен.

Когда ты хочешь **помочь или помешать** персонажу другого игрока, учти+долг: при успехе, он получает, на твой выбор +1 или -2 к своему броску. На 7—9 тебя ждут те же последствия, что и его.

Долг не может превышать +3; если он выходит за эти рамки, сбрось его до нуля и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяй все его палево на свое.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет конкретных деталей.

Если ты подгадил персонажу МЦ или воспользовался им, с тебя причитается: занеси его имя в свой список кредиторов и отметь, как и почему он хочет отплатить, например:

Маманя: я брал ее машину по делу; она захочет, чтобы я куда-то ее свозил.

Микки «Шиз»: во время последнего дела я его бросил и он получил по полной; он захочет пустить мне кровь, если я не найду способ его умаслить.

Пока персонаж МЦ занесен в твой список кредиторов, ты больше не можешь его использовать; когда ты делаешь что-то, за что с тебя будет кому-то причитаться, ты должен выбрать персонажа МЦ, которые не занесен в список твоих кредиторов.

Есть два способа убрать имя из списка кредиторов: либо ты его найдешь и попробуешь расплатиться за оказанную услугу (или причиненные неприятности), либо подождешь, пока он сам тебя найдет. В первом случае ты сможешь выбрать, как расплатиться; во втором, МЦ сам выберет, какой расплаты он захочет. При любом провале МЦ может использовать любого своего персонажа, которому с тебя причитается, чтобы помешать твоим планам или что-то с тебя потребовать. Как всегда, происходит диалог между игроками и МЦ, так что обговорите все и посмотрите, что выйдет; обычно можно расплатиться, пообещав, что-то сделать для этого персонажа МЦ, но вы не будете в расчете, пока дело не будет успешно сделано. Если ты что-то пообещал, но не смог выполнить не по своей вине, МЦ решит, посчитает ли персонаж МЦ это достаточной оплатой. Если нет, он может потребовать новое обещание и т. д.

Имена в твоём списке кредиторов, это твоя проблема: даже если ты заключил с кем-то другим сделку, чтобы он помог тебе выполнить требования персонажа МЦ, этот персонаж МЦ будет разбираться с тобой, а не с ними, если все пойдет наперекосяк.

Лег и сдох

В этой игре нет понятия урона, хитов или здоровья; игроки не ведут учет тому, насколько сильно ранены их персонажи, потому что существует всего три возможных состояния. По умолчанию все персонажи **в порядке** (обозначено в буклетах как **ОК**): собственно, обычно ты не увидишь упоминаний состояния в порядке где-то еще в этой книге, потому что предполагается, что это так и есть. То, что персонаж в порядке никак не влияет на игровую механику, поскольку персонаж мало что способен сделать, если он не в порядке, и можно быть в порядке даже будучи в синяках и кровавых ранах, если он все же способен уйти от того, что ему навредило.

Когда уйти ты уже не можешь, значит ты **лег**: ты очень серьезно ранен и нуждаешься в медицинской помощи. Когда персонаж **лег**, он больше никак не может влиять на текущую сцену, то есть ему недоступны какие-либо ходы: он может только говорить и ходить, больше ничего, да и с ходьбой ему, скорее всего, придется помогать.

Когда ты **лег**, твое благополучие оказывается под угрозой, и ты получаешь -1 постоянно, пока твои раны или болезнь не будут вылечены; чтобы перейти от состояния **лег** обратно к состоянию **в порядке** тебе просто потребуется время, отдых и соответствующее лечение. Если все это недоступно, ты будешь в состоянии **лег** пока не сможешь все это получить; здесь нет каких-то жестких правил того, как долго ты будешь лежать, но в игре пройдет как минимум несколько дней.

***Постоянно:** имеется в виду пока не разрешится текущая ситуация.*

Если ты **лег** и случается еще какая-нибудь херня или тебя сразу приложили так, что мало не покажется, значит, ты **сдох**: конец, игра окончена, шлите соболезнования семье. **Игроки:** то, что вы играете главные роли в этом шоу, не означает, что вам это не грозит. **МЦ:** не старайся их шадить; если персонаж игрока сдох, и это сюжетно оправдано, значит пусть так и будет. В некоторых буклетах есть ходы, которые обеспечивают определенную защиту от того, чтобы **лечь** или **сдохнуть**, так что не обесценивай их, распространяя эту страховку на всех подряд.

Основная угроза персонажам игроков исходит от персонажей других игроков: единственный прямой способ заставить кого-то **лечь** или **сдохнуть** это **достать железо** или **открыть огонь**, а эти ходы доступны только персонажам игроков. Однако, если ты испробуешь один из этих ходов на персонаже МЦ и провалишь бросок, МЦ может ответить жестким ходом и заставить тебя лечь, если это соответствует развитию сюжета: как минимум, ты точно можешь ждать, что получишь +1 палево, попытавшись сделать то, что сделал.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.