

БЫСТРЫЙ СТАРТ

# НА РАЁНЕ

ДЖЕЙМС МАЛЛЕН

Файл, который вы читаете - демо-версия (быстрый-старт) игры **«На раёне» (The 'Hood)**. Это ролевая игра и в данном виде в нее могут сыграть 2-5 человек: 1 ведущий (Мастер Церемоний) и до 4 игроков. Лучше всего, если вас будет именно пятеро. При меньшем количестве игроков у вас могут возникнуть определенные проблемы.

Полная версия игры дает гораздо большую свободу в выборе ваших персонажей и сюжетов, которые вы сможете с ее помощью рассказать.

Эта короткая демонстрация призвана показать всего одну из возможных историй, которые могли произойти "на раёне"...

### **ВНИМАНИЕ!**

**Текст игры включает в себя ненормативную лексику. В ходе игры вымышленные персонажи игры могут совершать вымышленные преступления. Авторы, издатели и переводчики игры ни в коей мере не одобряют подобное поведение и не призывают к нему.**

НА  
РАЁНЕ

18+

© Pavel Berlin.

Authorized translation of the English edition

© Groundhoggoth Games.

This translation is published and sold by permission of Groundhoggoth Games, the owner of all rights to publish and sell the same.

[www.safgang.ru](http://www.safgang.ru)



В этом сюжете участвуют четыре персонажа игрока и десять персонажей Мастера Церемоний (МЦ), но если развитие сюжета потребует ввести в эпизодах кого-то еще, их будет несложно добавить.

### В главных ролях

- **Монстр (Грег Уотерман):** громила, старший брат Сета, у него роман со сводной сестрой Пенни.
- **Весельчак (Сет Уотерман):** организатор, это его план и он собрал эту команду.
- **Сорока (Крис Коул):** профессиональный, но мелкий вор, его интересуют только деньги.
- **Баранка (Пенни Винчестер):** водитель для отхода, у нее долгие и сложные отношения с братьями Уотерман.

### В ролях

- Красотка Лорен (Лорен Винчестер): сводная сестра Пенни и временами подруга Грега.
- Дядя (Хестон Малахайд): жучила с деньгами и связями; он отмывает нал и сбывает краденое.
- Крестная (Клэр Уотерман): мать Грега и Сета, Грег все еще с ней живет, а Сет платит по счетам.
- Кирпич (Брайан Эдвардс): приятель Грега, они вместе делали разные дела в качестве наемных громил.
- Герцог (Макс Барретт): его банда патрулирует район, где живут персонажи игроков, поддерживая порядок и получая свою долю.
- Святоша (Тина Уоллес): патрульный коп, она знает на что стоит закрыть глаза.
- Мелкий (Вес Барретт): племянник Макса, сорвиголова. Еще не окончил школу, а уже привлекался за антисоциальное поведение.
- Жестянщик Митч (Митчел Винстон): механик с авторазборки и торговец сомнительными тачками.
- Пышка Энни (Энни Прентисс): бывшая подруга какого-то знаменитого гангстера. Ее юность прошла, а знания и связи остались.
- Тихоня (Дженет Дуглас): тихая и незаметная, именно та, к кому надо обращаться, чтобы «поменять личность».

### Небольшое пояснение

В тексте ты довольно часто будешь встречать выражения вроде «будь+Дерзким», «будь+Битым» или «устрой+Резню». Это означает, что надо взять два кубика (2d6, если ты понимаешь, о чем я), бросить их, сложить результаты и прибавить (или в редких случаях вычесть) упомянутую характеристику персонажа. Результаты этих бросков будут описаны в каждом конкретном случае отдельно.

*Если ты планируешь играть в эту демо-версию в качестве игрока, я бы посоветовал закрыть файл и дальше не читать. Демо предполагает определенный заданный сюжет в отличие от полной игры, где сюжет ваш Мастер Церемоний подготовит сам. Вот этот самый сюжет ты можешь случайно прочитать на следующих страницах. В общем, тебя предупредили, сам решай. Но я бы на твоём месте просто попросил МЦ выдать буклеты персонажей и изучил их, пока он готовится к игре.*

У «Весельчака» Сета есть предложение для своего брата и пары знакомых, которым, как он думает, можно более-менее доверять — они вместе ограбят инкассаторский фургон, нагруженный недельной выручкой нескольких местных бизнесменов. Для начала надо будет выбрать цель, потом изучить меры безопасности, узнать, когда забирают деньги, по какому пути едет фургон, кто его ведет, как они вооружены и т. д.

Персонажи могут получить нужную информацию двумя способами:

**Спросить у людей:** в округе есть те, кто знаком с такими делами вроде «Дяди» Хестона, «Герцога» или «Пышки» Энни, но за помощь они, вероятно, захотят чего-то взамен, да и ответ дадут далеко не сразу.

Когда ты **спрашиваешь у людей** ответы на интересующие тебя вопросы, будь+Четким.

При успехе ты получаешь ответ и выбираешь варианты. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2.

- Ответ хуже, чем ты ожидал.
- Вместо прямого ответа, они подскажут имя того, кто может ответить.
- Тот, кого ты спрашиваешь, хочет долю или услугу: запиши его в кредиторы.

**Заметать следы:** ты можешь просто выяснить все сам, но это означает, что придется шататься по улицам, стараясь внимательно наблюдать и не вызывать подозрений.

Когда ты **заметаешь следы**, будь+Ровным. При успехе ты получаешь ответ и выбираешь варианты. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2.

- На это уйдет несколько часов.
- Ты вызвал подозрения: отметь палево и опыт.
- Тебе понадобится помощь персонажа другого игрока: скажи ему, чтобы записал +1 Долг с тобой.

Когда персонажи игроков получают ответ на вопрос, они должны добавить эту информацию в план: начните с большого чистого листа бумаги и рисуйте план ограбления по мере его подготовки.

- Начните с того небольшого предприятия, в котором фургон в первую очередь забирает выручку.
- По мере выяснения маршрута фургона добавляйте улицы, по которым он движется, отмечая на них прочие интересные места.

- Подумайте о других улицах, по которым не пролегает маршрут фургона: можно ли отправить его в более уязвимое место?
- Записывайте все, что сможете использовать в этой ситуации: информацию о водителе, предприятии, о том, где забирают деньги, о времени приезда за деньгами и т.д. Все это заносится в план.

Кроме плана ограбления, персонажам игроков надо добыть машину для отхода и какое-нибудь оружие: их можно добыть, спросив у людей, но придется за них поторговаться.

**Спросить у людей:** как раньше, но теперь персонажи ищут инструменты и прочие нужные для ограбления ресурсы — оружие, машину, маскировку и все остальное, что посчитают нужным. За этим они могут отправиться подальше, скажем, спросить у «Жестянщика» Митчела машину.

Когда ты **просишь у людей** вещи или услуги, будь+Четким. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2:

- Ты получаешь не совсем такое качество, как ожидал и с этим связаны механические или другие проблемы.
- Тот, кого ты спрашивал, укажет, где это взять. У него самого этого нет.
- Чтобы получить это придется решить одну проблему.
- С тебя причитается человеку, который тебе помог; запиши его в кредиторы.

Распространенный недостаток машин и оружия — их палевность: каждый предмет с меткой палевный, который у тебя есть, добавляет +1 к твоему палеву, но избавиться от такого палева можно только избавившись от предмета, и ты не получаешь за него опыт.

**Поторговаться:** когда ты заключаешь сделку или соглашение с кем-то, ты хочешь добиться наилучших для себя условий, как и он. Большинство персонажей МЦ захотят деньги вперед, а денег у персонажей игроков, вероятно, и нет: обеспеченность такого уровня называется в этой игре бабло и они начинают с 0 бабла. Потому то они и собираются устроить это ограбление. Если персонаж МЦ требует деньги за то, что от них хотят, персонажи игроков могут в ответ поторговаться насчет того, сколько и когда заплатить.

Когда ты **торгуешься**, будь+Битым. На 10+ персонаж МЦ согласен на твою сделку, персонаж игрока либо тоже соглашается, либо получает +1 палево. На 7–9 если он соглашается, запиши персонажа МЦ в кредиторы, а персонаж игрока записывает +1 к долгу с тобой.

Оружие можно поделить на две категории: есть дубинки и клинки, которые дают Резню и огнестрельное оружие, которое дает Пальбу. Эти характеристики у них могут быть от +1 до +3. Чем больше бонус, тем больше они наносят урона, но тем сложнее их добыть и скрыть. У машин разных меток может быть много. Как хороших, так и плохих: отличным примером служит стартовый мотоцикл Пенни. Он *+быстрый*

(способен обогнать большинство других машин), но +*маленький* и +*хрупкий* (нет места для пассажиров и багажа и очень уязвим). Также есть метки *очень быстрая, медленная, очень медленная, верткая, неуклюжая, просторная и прочная*. Если хороших меток у машины больше плохих, она обойдется в 3 и больше бабла. Если плохих меток меньше, то, скорее всего, дешевле. Можно еще взять машину на время у кого-то вроде «Жестянщика Митча», но за это его явно придется записать в кредиторы.

Первый акт игры, планирование ограбления, позволяет игрокам свободно создавать предстоящую ситуацию: никакие детали не заданы заранее, так что каждый раз, когда они задают вопрос или предлагают стратегию, именно они должны сделать ход, который показывает то, как они готовятся. Выдели им на планирование около часа. Потом заканчивай и переходи к следующему разделу.

Ты, как МЦ, тоже должен обдумать план, но с другой точки зрения: чего в нем не хватает и что может сорваться. На все вопросы, которые они не задали, ты можешь ответить так, как захочешь. Например, они проверили, не совпадает ли маршрут полицейских патрулей с маршрутом инкассаторов? Выяснили, какие в день ограбления проводятся в округе мероприятия? Подготовились к такой погоде? Запиши несколько сюрпризов, чтобы подкинуть им подкинуть в следующем акте, но будь честен: не надо просто вот так рушить их план, особенно те части, которые они подготовили. Если они смогли протащить в фургон своего человека, он придет вовремя, а не позвонит, что заболел. С другой стороны, если организацию своего человека в фургоне они поручили кому-то другому, может, они получают того, кого не ждали и кому не стоит доверять...

Если на каком-то этапе их планы летят ко всем чертям, банда всегда может попросить тебя о помощи.

**План Б:** будь+Битым. При успехе МЦ предоставит тебе выход из сложившейся ситуации, который гарантировано сработает, но будет тебе чего-то стоить. Если ты ухватишься за эту соломинку, выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2.

- Тебе придется оставить что-то позади.
- Ты не получаешь то, за чем пришел.
- У всего есть цена: ты теряешь 1 бабло, которое *обязательно* вычитается из общего бабла, полученного в ходе ограбления.

Теперь у персонажей игроков есть план и куча проблем в придачу.

- **Палево:** если они привлекли к себе слишком много внимания, посвятив в дело слишком многих или подозрительно себя поведя недалеко от цели, они накопили палево. Если оно вырастет до 5+, они спялятся и игра для них будет окончена, потому что копы возьмут их за жопу или какая-нибудь другая банда решит рассчитаться.
- **Кредиторы:** они либо наобещали кучу услуг, либо влезли в долги, с которыми не смогут расплатиться, если не провернут ограбление. Каждый персонаж МЦ в списке кредиторов это как маленькая бомба с часовым механизмом, которая вот-вот разорвет их жизнь в клочья.

Прежде чем они займутся самим ограблением, они, вероятно, захотят слегка подчистить за собой: когда начнется движуха будет не до того и все это дерьмо будет копиться и копиться пока не погребет их под собой. Ты, МЦ, должен настоятельно порекомендовать любому игроку с палевом 2 и больше и с 2 и более персонажей МЦ, которые помечены в списке кредиторов заняться улаживанием дел перед тем, как продолжать.

**Залечь на дно:** у персонажей игроков есть друзья и семья, которыми полиция и соперничающие банды интересуются меньше, чем ими самими. К ним и стоит обратиться за помощью, когда требуется алиби. Эти персонажи МЦ могут отвлечь, подтвердить твое прикрытие или просто позволить посидеть в задней комнате пока те, кто тебя ищет не уйдут.

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

Чтобы расплатиться с теми, кто отмечен в списке кредиторов отдельного общего хода нет. Все зависит от того, кто они и чего хотят. Так или иначе, если персонаж игрока сам их найдет и попытается это выяснить, это будет для него большим плюсом. Вероятнее всего, персонажи МЦ захотят бабла или услуги, но поскольку бабла у персонажей игроков пока нет, им придется пообещать долю с ограбления, чтобы расплатиться таким образом. Убедить персонажей МЦ подождать денег означает, что с ними придется **торговаться**. Им не потребуется больше 1 *бабла*, но деньги им нужны как можно скорее, так что персонажи игроков попадут на счетчик и будут вынуждены действовать максимально быстро, а не продолжать подготовку.

Персонажи МЦ могут принять в качестве платы услугу, которую может оказать только персонаж одного из игроков: они могут посмотреть на свои уникальные ходы и предложить персонажам МЦ соответствующие услуги. Отношения между всеми персонажами могут стать предметом торга: твоя задача, как МЦ, сделать так, чтобы район казался живым, так что подумай, чего персонажи МЦ могут хотеть друг от друга и как персонажи игроков могут сыграть роль посредников. Конечно, услуги такого рода требуют времени и почти наверняка затянут персонажей игроков еще глубже в запутанную паутину союзов и интриг, пронизывающих район.

Это хороший момент для того, чтобы начать рисовать родной район банды также, как вы рисовали район ограбления: отметьте, где они обсуждали дело, где получали снаряжение и информацию и любые другие упомянутые места. Это пригодится в последнем акте, когда персонажи игроков будут искать, как сбежать, где спрятаться и где найти союзников.



Все действия этого акта происходят в день самого ограбления, поэтому игрокам лучше убедиться, что они к нему готовы. К этому времени у них уже должна быть хорошая карта маршрута инкассаторского фургоны и кое-какие важные данные о стандартных процедурах и окружении. Два основных препятствия на их пути это необходимость что-то делать с охраной и скрыться с награбленным. А значит, пора вводить новые ходы.

**Играть жестко:** кое-что просто нельзя сделать скрытно, потому что ну никак ты незаметно не собьешь с дороги фургон и не вырвешь чемодан у кого-то из рук. Когда персонажи игроков решают применить прямое физическое воздействие, чтобы убрать препятствие на пути к цели, пора использовать этот ход.

Когда ты **играешь жестко**, будь+Дерзким. При успехе ты делаешь то, что хотел и выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2.

- Это не проходит незамеченным: тебя видели свидетели или камеры или ты оставил какие-то другие улики. Так или иначе, отметь палево и опыт.
- Твои действия зацепили кого-то, у кого есть в этом свои ставки. Теперь это личное: отметь своего нового врага в списке кредиторов.
- Это было более болезненно, чем ты полагал: получи -1 к следующему броску, пока ты приходишь в себя или зализываешь раны.

**Достать железо:** Если проблема в том, что кто-то просто не желает уходить с дороги, значит, возможно, его пора уложить, но надо иметь при себе соответствующие причиндалы.

Когда ты **достаешь железо** устрой+Резню. На 10+ твой противник лег. На 7–9 выбери 1.

- Он достаточно напуган, чтобы уйти с дороги, но все еще активен.
- Он успел тебя зацепить: он лег, но ты получаешь -1 на протяжении этой ситуации.

**Открыть огонь:** если ты решил всерьез применять насилие, тебе потребуется огневая мощь, особенно когда известно, что охрана фургона вооружена.

Когда ты **открываешь огонь**, устрой+Пальбу. На 10+ твой противник лег, а ты получаешь +1 палева. На 7–9 твой противник сдох и выбери 1.

- Власти очень серьезно относятся к стрельбе, так что они у тебя на хвосте: получи +1 палева.
- Ты либо теряешь свое оружие в неразберихе, либо решаешь, что от него разумно будет избавиться: у тебя больше нет оружия, которое ты использовал.
- Все так плохо, что тебе не стоит тут находиться: уйди, не получив того, за чем пришел.

Персонажи МЦ не будут просто так стоять и смотреть, как персонажи игроков совершают ограбление, они, так или иначе, отреагируют:

- Любые прохожие — это свидетели: если они не вызовут полицию прямо сейчас, потом они дадут показания обо всем, что видели и слышали. Что вы собираетесь по этому поводу делать?
- Охрана не сдастся без боя: если они активны и вооружены, они будут преследовать персонажей игроков любыми возможными средствами, включая классиче-



скую попытку таранить машину, на которой те уходят от погони. Если это не получится, кто-то их охраны может быть достаточно борзым, чтобы играть жестко, вынуждая персонажей игроков решать, готовы ли они открыть огонь ради бабла за которым пришли.

- Как быстро на место преступления прибудет полиция? Если игроки забыли задать подобные вопросы во время планирования, патруль может появиться прямо сейчас. Вполне возможно, что это будет сама «Святоша» Тина Уоллес. У них есть план, что с этим делать?

Ну и, кроме того, ты можешь подготовить и подкинуть что угодно: детский сад на прогулке, сильная буря в разгар ограбления или просто местный герой, решивший покрыть себя славой. Даже когда они разберутся со всеми этим, надо еще уйти, и они не могут постоянно играть жестко, а то копы будут у них на хвосте. В какой-то момент им надо будет замести следы, иначе полиция будет ждать их прямо возле дома.

**Заметать следы:** когда ты пытаешься избежать преследования, убрать улики или используешь незаметную тактику (вроде своего человека там, где надо), используй этот ход, чтобы все прошло гладко.

Когда ты **заметаешь следы**, будь+Ровным. При успехе ты получаешь то, что хотел и выбираешь варианты. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2.

- Тебе приходится лезть из кожи вон ради этого и потратить много времени.
- Ты избегаешь внимания сейчас, но оставляешь улики, которые могут привести к тебе.
- Тебе понадобится помощь персонажа другого игрока: скажи ему, чтобы записал +1 Долг с тобой.

Когда все это происходит, персонажи игроков привлекают очень много внимания: палево может очень быстро накопиться, особенно если один из них делает рискованные ходы. Посреди ограбления залечь на дно не получится, но к счастью, есть другой вариант: подставить друга.

**Перевести стрелки:** когда ты переводишь стрелки, ты можешь попытаться подставить кого-то другого, хочет он того или нет. Пусть его винят за твои злодеяния и когда придется отвечать, пусть он и отвечает.

Когда ты **переводишь стрелки**, будь+Дерзким. При успехе, передай палево, которое должен был получить, на персонажа другого игрока: он отмечает палево и опыт вместо тебя. На 7–9 он также получает +1 долг с тобой.

Совершить ограбление — это еще полбеды. Теперь им придется заняться последствиями.

В фургоне, который они ограбят, будет около 15 бабла. Больше, если они выбрали особенно рискованный метод или меньше, если они перестраховались или были вынуждены покинуть место преступления раньше времени.

Конечно, 15 на четверых поровну не делится. Но они все равно кому-то должны: к тому же кому-то из банды может полагаться премия за то, что они больше работали, сильнее рисковали, без них бы ничего не вышло и т. д. Отлично: пусть поспорят между собой.

И где они будут считать все это бабло? Они держатся вместе или разбегутся? Деньги повезет кто-то один или они поделят чемоданы на всех? Помните, что денег в чемоданах будет не поровну (в каждом минимум 2, максимум 5), а значит, одному может достаться 2 бабла, а другому 4 или 5. Спорить об этом — не лучшее занятие, когда уносишь ноги от копов, поэтому, если все это не было заранее обговорено (а если и было — планы могут меняться) это отличный момент, чтобы **поторговаться** друг с другом, помня о том, что на 10+ любой персонаж игрока, который не хочет соглашаться с предложенной сделкой, должен отметить палево и опыт.

В это время очень большое значение приобретают услуги: если кто-то из персонажей игроков получил больше, чем +3 долга с другим, он может, как минимум, заставить того согласиться на его схему. Однако, тот может **поторговаться** насчет деталей. Так что на «Отдай мне чемодан и приходи вечером в гараж» можно ответить «Давай отвезем его в гараж вместе» или «Хорошо, встретимся в гараже, но чемодан я оставляю себе».

При планировании ограбления никому, вероятно, не пришло в голову подумать об одном: а чьи деньги они крадут? Самая большая слабость Сета это его самомнение и он не любит задумываться о том, как мало значит его имя за пределами его не-большой территории — беда в том, что дело он провернул не на своей, а на чужой территории.

Все эти торговцы, которых только что грабанили среди бела дня, платили за защиту «Страшилы» Мэтту Чизхольму. И платили они как раз за то, чтобы такого с ними не случилось. Они в бешенстве из-за того, что их не защитили, а он — потому что его достаток зависит от их доходов. Теперь он со своей бандой придет за шпаной, которая за этим стоит:

**«Страшила» Мэтт Чизхольм:** когда **он тебя вынюхивает**, учти+палево: на 7–9 он знает что-то одно, что ты скрываешь; на 10+ он знает две таких вещи. При провале, кто-то скажет тебе, что он наводил о тебе справки.

**«Заточка» Эбела Фолл:** ручная психопатка Страшилы. Когда ты **противостоишь ее боссу**, она найдет того, кто тебе важнее всего и он/она ляжет. Вероятнее всего, это будет либо Лорен — сестра Пенни, либо Клэр — мать братьев Уотерман.

**«Кирпич» Брайан Эдвардс:** Страшила нанял себе в помощь коллегу «Монстра» Грегга Уотермана. Когда ты **пытаешься сбежать**, он будет неустанно тебя преследовать: он не отстанет, пока не поймают или ты не сделаешь так, чтобы он **лег** или **сдох**.

Сложнее всего будет сохранить деньги: Страшила не успокоится, пока не вернут все деньги, включая долги, по которым персонажи игроков с их помощью расплатились. Пока они не вернут деньги, он превратит их жизнь в ад. В основном присылая Заточку, чтобы поизмываться над близкими им людьми и используя Кирпича, который не даст им сбежать. Конечно, сначала ему надо их найти, но они достаточно наследили в первом акте, когда искали через разных людей информацию и инструменты. При его талантах вынюхивать секреты, это все равно что нарисовать след от фургона до их дверей.

Пока на них охотятся Страшила и его банда, им не следует забывать и о полиции, так что стоит залечь на дно, чтобы сбросить часть палева, полученного во время самого ограбления. В случае провала, полиция скоро окажется на их улицах с вопросами. Однако, в этом случае «Святоша» Тина Уоллес может им помочь. Но на все, конечно, есть своя цена. Как бы то ни было, чем дольше они прячутся, тем больше у Страшилы будет времени, чтобы добраться до них и до их близких.

И чем все это закончится? Скажем, если они не хотят просто вернуть деньги Страшиле и потом сдохнуть, они могут попробовать убить двух зайцев: можно подставить Страшилу, обвинив его в ограблении и тогда ни копы, ни банда не будет на них охотиться. Им может помочь Кирпич, Святоша и торговцы, которые не прочь избавиться от Страшилы раз и навсегда. Но не ждите, что Страшила так просто сдастся: если он хотя бы заподозрит об их планах, он отправит Заточку прямо за ними с единственным намерением — чтобы они сдохли. И вообще, им очень повезет, если они смогут выкрутиться без того, чтобы хотя бы один из них спалился и попался копам или банде.

Во время игры могут случиться разные непредвиденные повороты, так что стоит иметь под рукой полные правила игры. Однако, вот несколько советов на тему того, что ты, как МЦ, можешь сделать.

## Сделай ход

Ходы в каждом акте описывают большую часть того, что может случиться в игре, но если игрок хочет сделать что-то выходящее за их рамки, вот как можно поступить:

- 1. Скажи «да»:** подумай, может, просто пусть будет так, как он хочет? Ты можешь ввести какие-то осложнения, но не всегда стоит бросать кубики, многие действия можно разрешить путем переговоров.
- 2. Используй кубики:** если решишь прибегнуть к кубикам, сначала честно реши, какую использовать характеристику — когда кто-то в будущем захочет сделать нечто подобное, он будет делать ход с той же характеристикой.
- 3. Скажи, что произойдет:** На 6- это провал и ты должен сделать против него жесткий ход; на 7–9 это успех, но с высокой ценой или частичный; на 10+ успех достигается незначительной ценой.

## Жесткие ходы

Когда игрок проваливает ход, МЦ делает жесткий ход. Имеется в виду, что последствия провала это не просто «ничего не произошло». Повествование требует, чтобы провал тоже развивал сюжет, а значит, при провале ситуация должна меняться не в меньшей степени, чем при успехе.

Вот список жестких ходов, из которых ты можешь выбрать; когда игрок проваливает ход, начни сверху списка и двигайся по нему, пока не найдешь ход, который подходит к ситуации и не использовался слишком часто.

**Вовлечь в неприятности:** игрок, который провалил бросок, должен учесть+палево. При успехе те, с кем он имеет дело, поворачиваются к нему спиной и больше не желают иметь с ним дел. На 12+ персонаж игрока получает +1 палево; на 7–9 он может отметить того, с кем имеет дело в списке кредиторов и он не поворачивается к нему спиной. При провале, они остаются дружелюбны и общительны.

**Палево!:** дай ему +1 палева. Это хороший ход, который можно использовать, если последствия промаха не ясны: когда персонаж игрока что-то облажал, он привлекает внимание властей или теряет доверие других преступников. И то и другое отображается палевом.

Если характеристика палева у персонажа игрока когда-либо достигает 5+, значит, на него есть достаточно материалов, чтобы надолго отправить его за решетку либо у серьезной ОПГ появляются причины раз и навсегда убрать его с дороги.

**Время платить по счетам:** выведи на сцену персонажа МЦ из его списка кредиторов и пусть он потребует немедленной расплаты — персонаж игрока должен либо найти способ расплатиться, либо убедить персонажа МЦ, что сейчас не лучшее время. Как

бы то ни было, это еще больше осложняет ситуацию и повышает напряжение.

**Уложить его:** это серьезная реакция и ее стоит использовать, только если персонаж пытается достать железо или открыть огонь и проваливает ход; когда персонаж лег, он больше не может делать ходов в этой сцене и получает -1 ко всем броскам, пока не отдохнет и не вылечится.

Если персонаж игрока лег еще до того, как ты применил этот ход, значит, теперь он сдох: конец, игра окончена, наши соболезнование семье.

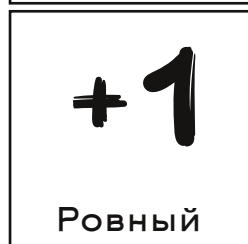
# «МОНСТР» ГРЕГ ХОТЕРМАН

Ты привык выполнять тяжелую работу для своего младшего брата Сета: таскать ящики, охранять двери или ломать ноги. Работенка простая и не пыльная, а что до синяков, воплей и ненормированного рабочего дня, так это тебя не парит.



☒ **Пудовые кулаки:** тебе не нужно оружие, чтобы кого-то покалечить; когда ты **достаешь железо**, ты можешь быть+Дерзким, вместо того, чтобы устроить+Резню.

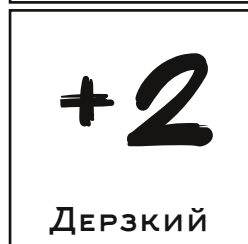
☒ **Здоровый кабан:** сотри этот ход вместо того, чтобы **лечь** или **сдохнуть**.



Когда ты выбираешь развитие персонажа, можешь выбрать один из этих ходов:

☐ **Очень убедительный:** когда ты **торгуешься**, будь+Дерзким, а не +Битым.

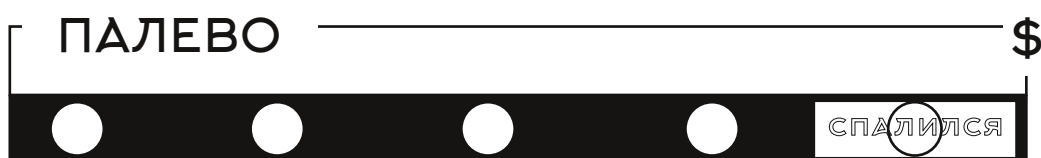
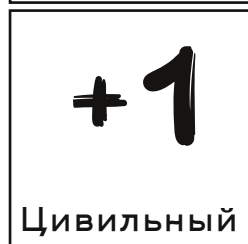
☐ **Неудержимый:** когда ты **играешь жестко** и проваливаешь бросок, ты можешь выбрать все три варианта, чтобы превратить провал в успех.



**Палево:** это то, насколько серьезно ты влез в неприятности и если оно достигнет 5, ты спалился. От него можно избавляться, сваливая вину на персонажа другого игрока или сделав так, чтобы персонаж МЦ обеспечил тебе алиби.



**Опыт:** это то, сколько всего ты узнал и ты развиваешься, когда он достигает 5: сбрось его до 0 и получи +1 к любой характеристике (макс. +3) или выбери новый ход.



В начале игры отметь 1 Палево и 2 Опыта.

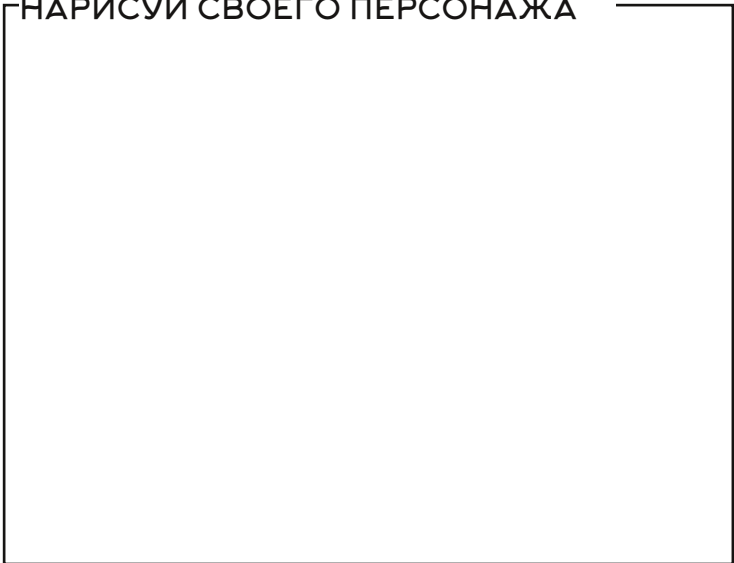
Когда персонаж другого игрока **кидает** тебя, получи +1 Долг с ним.

Когда ты и персонаж другого игрока **подставляете друг друга**, возьми ход Здоровый кабан, если он у тебя был, и ты его стер. Иначе возьми +1 Долг с ним.

# «МОНСТР» ГРЕГ УОТЕРМАН

**Долг:** это то, что тебе должны другие персонажи. Ты можешь вспомнить+Долг, чтобы помочь (он получит +1 к следующему броску) или помешать (он получит -2). Когда твой Долг с другим персонажем превысит +3, сбрось его до нуля и выбери одно: отметить 1 опыт, поменять все свое Палево на его Палево или заключить сделку, при которой он должен делать то, что ты скажешь, но он может поторговаться насчет подробностей.

НАРИСУЙ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА



## «Весельчак» Сет Уотерман:

твой младший брат. Вы еще со школы были отличной командой: ты – мускулами, а он – мозгами. Бомбануть инкассаторов это его идея. Начинай с Долгом +2 с ним.

## «Сорока» Крис Коул:

мелкий вороватый говнюк. Из-за него тебя уволили из супермаркета, где ты работал охранником и однажды посмотрел в другую сторону, пока он обтяпывал свои делишки. Начинай с Долгом +3 с ним.

## «Баранка» Пенни Винчестер:

никак не простит тебя за то, что ты выбил ее машину с дороги. Но тебе платили, чтобы посылка, которую она везла, не дошла до адресата.

Кредиторы: это люди на районе, которые могут оказать тебе услугу или хотят с тобой рассчитаться.

☐ «Красотка» Лорен Винчестер: сводная сестра Пенни. У вас отношения, но там все сложно.

☐ «Дядя» Хестон Малахайд: бесчестный ростовщик, который иногда платит тебе, чтобы ты вправил мозги тем, кто не хочет платить.

☐ «Крестная» Клэр Уотерман: мама, с которой ты до сих пор живешь.

☐ «Кирпич» Брайан Эдвардс: братан, который занимается тем же, чем и ты, но любитель кокоса, а потому не такой надежный.



# «ВЕЩЕЛЬЗАК» СЕТ УОТЕРМАН

Все на свете чего-то ищут. Тыводишь вместе тех, у кого есть спрос и тех, кто готов что-то предложить. Ты вечно строишь планы, как заработать денег, но в основном зарабатываешь проблемы на свою задницу.

+2

Четкий

+1

Ровный

+1

Дерзкий

0

Битый

-1

Цивильный

☑ **Переговорщик:** когда ты **торгуешься**, будь+Четким, а не +Битым.

☑ **Нанять профи:** когда ты о ком-то **спрашиваешь людей** и добиваешься успеха, он даст тебе +1 к определенному ходу в том деле, для которого ты его нанимаешь.

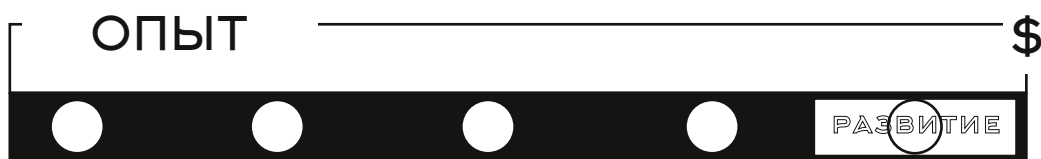
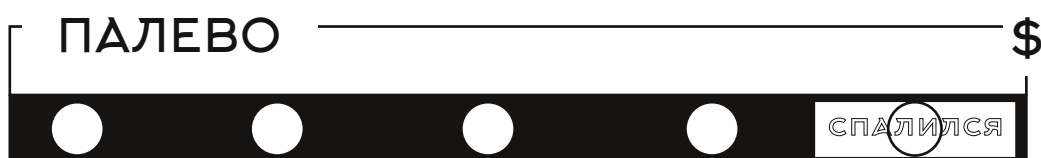
Когда ты выбираешь развитие персонажа, можешь выбрать один из этих ходов:

☐ **Без палева:** все вещи в твоих руках теряют метку *палевное*, когда ты их продаешь.

☐ **Дурная слава лучше никакой:** ты получаешь +1 к характеристике Четкий (Четкий+3).

**Палево:** это то, насколько серьезно ты влез в неприятности и если оно достигнет 5, ты спалился. От него можно избавляться, сваливая вину на персонажа другого игрока или сделав так, чтобы персонаж МЦ обеспечил тебе алиби.

**Опыт:** это то, сколько всего ты узнал и ты развиваешься, когда он достигает 5: сбрось его до 0 и получи +1 к любой характеристике (макс. +3) или выбери новый ход.



В начале игры отметь 1 Палево и 2 Опыта.

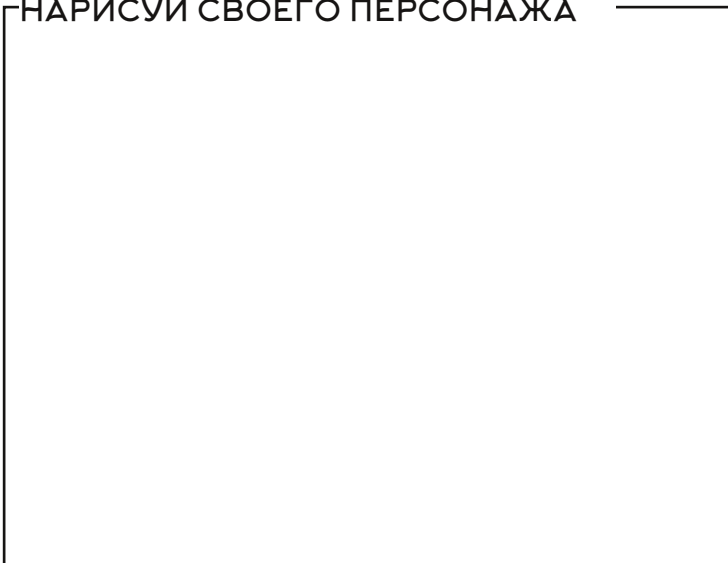
Когда персонаж другого игрока **кидает** тебя, получи +1 Долг с ним.

Когда ты и персонаж другого игрока **подставляете друг друга**, отмени его ход подставы. Что бы там ни было, этого просто не случилось.

# «ВЕГЕЛЬБАК» БЕТ УОТЕРМАН

**Долг:** это то, что тебе должны другие персонажи. Ты можешь вспомнить+Долг, чтобы помочь (он получит +1 к следующему броску) или помешать (он получит -2). Когда твой Долг с другим персонажем превысит +3, сбрось его до нуля и выбери одно: отметить 1 опыт, поменять все свое Палево на его Палево или заключить сделку, при которой он должен делать то, что ты скажешь, но он может поторговаться насчет подробностей.

НАРИСУЙ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА



## «Монстр» Грег Уотерман:

твой старший братишка, который дрался за тебя с детства, когда твоя голова страдала от твоего длинного языка. Один раз ты можешь заключить с ним сделку по вышеописанным правилам.

## «Сорока» Крис Коул:

он слишком умен для твоих игр, после того как ты пару раз кинул его в прошлом; он будет за тобой присматривать. Начинай с Долгом +2 с ним.

## «Баранка» Пенни Винчестер:

ты развел ее папашу на инвестиции в фуфлыжное дело, так что у нее есть причины тебе не верить и тебя не любить. Начинай с Долгом +2 с ней.

Кредиторы: это люди на районе, которые могут оказать тебе услугу или хотят с тобой рассчитаться.

☐ «Герцог» Макс Барретт: король улиц. Если ты попробуешь что-то выкинуть в его песочнице, он тебе ноги выдернет.

☐ «Святоша» Тина Уоллес: слегка грязноватый коп, патрулирующая эти улицы. Ответь на ее вопросы и она этого не забудет.

☐ «Крестная» Клэр Уотерман: мама, которая привыкла, что ты приносишь в ее жизнь кое-какую роскошь.

☐ «Мелкий» Вес Барретт: племянник Макса, пацаненок с района, который пару раз тебя выручал, когда ты был занят или привлек ненужное внимание.

# «БОРОКА» КРИО КОУЛ

Все на свете кто-то когда-то украл. Так что, по сути, ты уже ничего плохого не делаешь. Разве это преступление, если люди оставляют повсюду свои вещи, а ты за ними просто прибираешь, весь такой типа сознательный и экологичный, да?

+1

Четкий

+2

Ровный

-1

Дерзкий

+1

Битый

0

Цивильный

☒ **Вор:** когда ты **воруешь снаряжение**, будь+Ровным. На 10+ выбери 2, на 7-9 выбери 1: ты не оставил следов своего пребывания, ты можешь выйти тем же путем, ты обошел всю сигнализацию.

☒ **Туда-обратно:** когда ты **заметаешь следы** и добиваешься успеха, выбери на один вариант меньше обычного.

Когда ты выбираешь развитие персонажа, можешь выбрать один из этих ходов:

☐ **Скрытный:** получи +1 Ровно (Ровно +3)

☐ **Обезоруживание:** если ты **оказываешься в ситуации без оружия**, можешь забрать оружие с самой низкой Пальбой или Резней у кого-то из окружающих.

**Палево:** это то, насколько серьезно ты влез в неприятности и если оно достигнет 5, ты спалился. От него можно избавляться, сваливая вину на персонажа другого игрока или сделав так, чтобы персонаж МЦ обеспечил тебе алиби.

**Опыт:** это то, сколько всего ты узнал и ты развиваешься, когда он достигает 5: сбрось его до 0 и получи +1 к любой характеристике (макс. +3) или выбери новый ход.



В начале игры отметь 1 Палево и 2 Опыта.

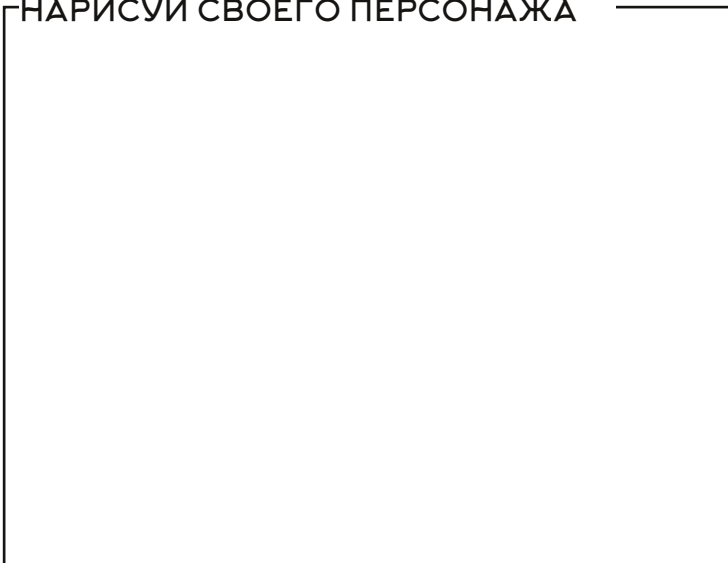
Когда персонаж другого игрока **кидает** тебя, получи +1 Долг с ним.

Когда ты и персонаж другого игрока **подставляете друг друга**, укради у него один предмет снаряжения.

# «БОРОКА» КРИГ КОУЛ

**Долг:** это то, что тебе должны другие персонажи. Ты можешь использовать Долг, чтобы помочь (он получит +1 к следующему броску) или помешать (он получит -2). Когда твой Долг с другим персонажем превысит +3, сбрось его до нуля и выбери одно: отметить 1 опыт, поменять все свое Палево на его Палево или заключить сделку, при которой он должен делать то, что ты скажешь, но он может поторговаться насчет подробностей.

НАРИСУЙ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА



## «Монстр» Грег Уотерман:

тупой мудила так и не въехал, как ты увел его стерео и DVD из мамкиного дома, но подозревает, что это был ты.

## «Весельчак» Сет Уотерман:

вы оба начинали эти игры, воруя, что хотели из местных магазинов. Начинай с Долгом +2 с ним.

## «Баранка» Пенни Винчестер:

с нее причитается за тот раз, когда ты помог ей избавиться от палевой тачки как раз перед тем, как за ней явились копы. Начинай с Долгом +3 с ней.

Кредиторы: это люди на районе, которые могут оказать тебе услугу или хотят с тобой рассчитаться.

☐ «Дядя» Хестон Малахайд: ростовщик и скупщик краденного, он всегда найдет покупателей для того, что добудешь.

☐ «Святоша» Тина Уоллес: местный коп. Если бы она знала, чем ты занимаешься, у вас вряд ли бы что-то вышло.

☐ «Жестянщик» Митчел Винстон: вы играете в одни игры: он ворует тачки, а ты все остальное.

☐ «Пышка» Энни Прентисс: она в игре еще с 1980-х и знает всех, кого стоит знать. Поставь ей выпить, может быть тоже кой-кого узнаешь.

# «БАРАНКА» ПЕННИ ВИНЧЕСТЕР

Когда кому-то просто пиздец как надо, чтобы товар был на месте к завтрашнему дню, у тебя есть полезный навык и никакой совести: ты не спрашиваешь, что в сумке, просто берешь и доставляешь. Быстро, тихо и чисто.

-1

ЧЕТКАЯ

+2

РОВНАЯ

+1

ДЕРЗКАЯ

+1

БИТАЯ

0

ЦИВИЛЬНАЯ

☒ **Ложись!:** когда кто-то достает железо или открывает огонь против тебя, он получает -1 прямо сейчас.

☒ Сейчас ты едешь на **мотоцикле**. Он +быстрый, но +маленький и +хрупкий: ты обгонишь большую часть других машин, но мало что можешь везти с собой и он не переживет и малейшей аварии.

Когда ты выбираешь развитие персонажа, можешь выбрать один из этих ходов:

☐ **Путь отхода:** когда ты переходишь к плану Б, будь+Ровной, а не +Битой.

☐ **Здесь можно срезать:** когда ты перехватываешь других на ходу, будь+Битой. На 10+ ты на несколько минут их опережаешь. На 7-9 ты опережаешь их на несколько секунд. При провале ты безнадежно отстала.

**Палево:** это то, насколько серьезно ты влез в неприятности и если оно достигнет 5, ты спалился. От него можно избавляться, сваливая вину на персонажа другого игрока или сделав так, чтобы персонаж МЦ обеспечил тебе алиби.

**Опыт:** это то, сколько всего ты узнал и ты развиваешься, когда он достигает 5: сбрось его до 0 и получи +1 к любой характеристике (макс. +3) или выбери новый ход.

ПАЛЕВО

\$



ОПЫТ

\$



В начале игры отметь 1 Палево и 2 Опыта.

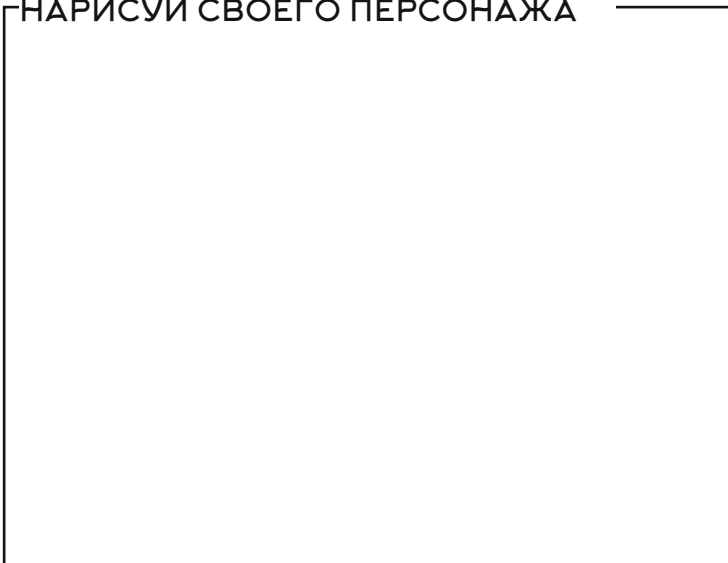
Когда персонаж другого игрока **кидает** тебя, получи +1 Долг с ним.

Когда ты и персонаж другого игрока **подставляете друг друга**, он оказывается в любом месте города на твой выбор.

# «БАРАНКА» ПЕННИ ВИНЧЕСТЕР

**Долг:** это то, что тебе должны другие персонажи. Ты можешь использовать Долг, чтобы помочь (он получит +1 к следующему броску) или помешать (он получит -2). Когда твой Долг с другим персонажем превысит +3, сбрось его до нуля и выбери одно: отметить 1 опыт, поменять все свое Палево на его Палево или заключить сделку, при которой он должен делать то, что ты скажешь, но он может поторговаться насчет подробностей.

НАРИСУЙ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА



## «Монстр» Грег Уотерман:

он сдал тебя копам просто за то, что ты велела держаться подальше от твоей сводной сестренки Лорен. Один раз ты можешь заключить с ним сделку по вышеописанным правилам.

## «Весельчак» Сет Уотерман:

ты как-то одолжила у него машину для одной работенки, но вернуть его в целости не получилось. Начиная с Долгом +2 с ним.

## «Сорока» Крис Коул:

ты пару раз помогла ему перевезти краденное. Начиная с Долгом +1 с ним.

Кредиторы: это люди на районе, которые могут оказать тебе услугу или хотят с тобой рассчитаться.

☐ «Красотка» Лорен Винчестер: вторая дочь твоей мамы, пытается не запачкать руки в этом гнилом городишке.

☐ «Герцог» Макс Баррет: он тут заправляет всей песочницей и все старается заполнить тебя в свою бригаду.

☐ «Жестянщик» Митчел Винстон: лучший технарь в городе: ты разбиваешь тачки – он их снова собирает.

☐ «Тихоня» Дженет Дуглас: когда тебе срочно нужна была фальшивая ксива, она еще ни разу не подвела.

### **Спросить у людей:**

Когда ты **спрашиваешь у людей** ответы на интересующие тебя вопросы, будь+Четким.

При успехе ты получаешь ответ и выбираешь варианты. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2.

- Ответ хуже, чем ты ожидал.
- Вместо прямого ответа, они подскажут имя того, кто может ответить.
- Тот, кого ты спрашиваешь, хочет долю или услугу: запиши его в кредиторы.

Когда ты **просишь у людей** вещи или услуги, будь+Четким. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2:

- Ты получаешь не совсем такое качество, как ожидал и с этим связаны механические или другие проблемы.
- Тот, кого ты спрашивал, укажет, где это взять. У него самого этого нет.
- Чтобы получить это придется решить одну проблему.
- С тебя причитается человеку, который тебе помог; запиши его в кредиторы.

### **Заметать следы:**

Когда ты **заметаешь следы**, будь+Ровным. При успехе ты получаешь ответ и выбираешь варианты. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2.

- На это уйдет несколько часов.
- Ты вызвал подозрения: отметь палево и опыт.
- Тебе понадобится помощь персонажа другого игрока: скажи ему, чтобы записал +1 Долг с тобой.

### **Поторговаться:**

Когда ты **торгуешься**, будь+Битым. На 10+ персонаж МЦ согласен на твою сделку, персонаж игрока либо тоже соглашается, либо получает +1 палево. На 7-9 если он соглашается, запиши персонажа МЦ в кредиторы, а персонаж игрока записывает +1 к долгу с тобой.

### **План Б:**

Будь+Битым. При успехе МЦ предоставит тебе выход из сложившейся ситуации, который гарантировано сработает, но будет тебе чего-то стоить. Если ты ухватишься за эту соломинку, выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2.

- Тебе придется оставить что-то позади.
- Ты не получаешь то, за чем пришел.
- У всего есть цена: ты теряешь 1 бабло, которое *обязательно* вычитается из общего бабла, полученного в ходе ограбления.

### **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 их в списке кредиторов. На 7-9 ты уменьшаешь палево только на 1 и ты будешь кому-то за это должен; отметь их в списке кредиторов.



### **Играть жестко:**

Когда ты **играешь жестко**, будь+Дерзким. При успехе ты делаешь то, что хотел и выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2.

- Это не проходит незамеченным: тебя видели свидетели или камеры или ты оставил какие-то другие улики. Так или иначе, отметь палево и опыт.
- Твои действия зацепили кого-то, у кого есть в этом свои ставки. Теперь это личное: отметь своего нового врага в списке кредиторов.
- Это было более болезненно, чем ты полагал: получи -1 к следующему броску, пока ты приходишь в себя или зализываешь раны.

### **Достать железо:**

Когда ты **достаешь железо** устрой+Резню. На 10+ твой противник лег. На 7–9 выбери 1.

- Он достаточно напуган, чтобы уйти с дороги, но все еще активен.
- Он успел тебя зацепить: он лег, но ты получаешь -1 на протяжении этой ситуации.

### **Открыть огонь:**

Когда ты **открываешь огонь**, устрой+Пальбу. На 10+ твой противник лег, а ты получаешь +1 палева. На 7–9 твой противник сдох и выбери 1.

- Власти очень серьезно относятся к стрельбе, так что они у тебя на хвосте: получи +1 палева.
- Ты либо теряешь свое оружие в неразберихе, либо решаешь, что от него разумно будет избавиться: у тебя больше нет оружия, которое ты использовал.
- Все так плохо, что тебе не стоит тут находиться: уйди, не получив того, за чем пришел.

### **Перевести стрелки:**

Когда ты **переводишь стрелки**, будь+Дерзким. При успехе, передай палево, которое должен был получить, на персонажа другого игрока: он отмечает палево и опыт вместо тебя. На 7–9 он также получает +1 долг с тобой.