

*Город*  
*Погружение*  
*Тень*

# ГоПоТень:

Игра о погружении в тени ночного города



by Ордос

*Степень провокационности: средняя*

*Ver. 1.0*

## Ночь, улица... фонарь? Где фонарь?!

Ночью улицы любого города, особенно небольшого и провинциального, полностью преображаются. Нет, они вовсе не становятся пустынными – в густых тенях, где не светят давно разбитые фонари, жизнь кипит ключом. Особая жизнь, не похожая на дневную. Это местные пацаны.

Их дневная жизнь скучна и однообразна, но ночью она наполняется смыслом, соревнованиями и азартом. Именно в эту жизнь и предлагается погрузиться тем, кто захочет сыграть в данную игру.

### Играючи!

«ГоПоТень» – это небольшая условно-юмористическая ролево-карточная игра, позволяющая вжиться в роли реальных пацанов, обитающих в тенях ночных городов; взглянуть на мир их глазами. Данная игра была написана для конкурса проекта Лаборатория Ролевых Игр **Make RPG**.

Представьте, что где-то в небольшом провинциальном городке есть некий **Район**, имеющий, как положено, панельные дома и палаточку, где можно купить бухла.

На этом районе живет и проводит ночи **Гопа** – банда местных пацанов, каждый из которых, несмотря на их протокольное сходство, обладает индивидуальным характером. Каждую ночь с ними происходят разные события – и каждый пацан пытается решить событие в соответствии со своим характером, навязав свою точку зрения остальной гопе.

В игре есть ведущий, который называется **Жиган**. Его функция – подкидывать гопе события, отыгрывать неигровых персонажей и следить за исполнением правил.

«ГоПоТень» играется не ради эстетического удовольствия или глубокого отыгрыша (хотя, возможно, и ради них тоже) – но в первую очередь ради выигрыша. Один из пацанов в конце игры тотально навязет свою волю остальной гопе и станет паханчиком. А может быть и нет.

### Персонажи

«ГоПоТень» предполагает игру за гопников, что не подразумевает широкого социального и поведенческого разброса между персонажами. Игрок (*а их количество, кроме ведущего, может быть от двух до пяти*) может отыгрывать лишь одну из предлагаемых ролей:

**Дерзкий Пацан** – стремится зачмырить всех. Любой вопрос или событие он предлагает улаживать с позиции наездов, силы и насилия.

**Ровный Пацан** – не склонен к вспышкам, спокоен и рассудителен. Предпочитает думать о завтрашнем дне и решать вопросы и события так, чтобы была возможность этот самый завтрашний день встретить.

**Чоткий Пацан** – неукоснительно живет по понятиям. Склонен трактовать любое событие и решать любой вопрос только чотко по понятиям. А также чмырить тех, кто живет не по понятиям.

**Мутный Пацан** – непонятен даже себе самому. Склонен решать любые события, основываясь на пришедших в голову хаотичных импульсах, словах и желаниях.

**Сложный Пацан** – стремится решить любое событие и вопрос непросто, нетривиально и красиво. В пацанском понимании этого слова – т.е. с понтом.

При столкновении с разными событиями правильным было бы подойти к каждому из них по-своему, но не таковы наши пацаны. Они всегда, в любых ситуациях будут вести себя в соответствии со



своей линией поведения – и в этом их сила и неповторимый колорит.

Игровые персонажи описываются при помощи следующих двух характеристик:

**Уважуха** – авторитет данного пацана среди других пацанов, из собственной гопы и с других районов. Также играет роль при розыгрыше *Инициативности* и является ресурсом при развитии персонажа и для общего выигрыша в игре.

**Спец. параметр** – описывает сущность данного пацана или другого человека, все что он делает, и то, насколько хорошо он это делает. Для пацанов они называются соответственно:

- Дерзость
- Ровность
- Ч0ткость
- Мутность
- Сложность

Данные спецпараметры дают пацанам доступ к соответствующему типу приبلуд (см. «Приبلуды»):

При значении спецпараметра 5 – к одной слабой приبلуде (стоимостью 1 очко Уважухи);

При значении спецпараметра 10 – к одной средней приبلуде (стоимостью 3 очка Уважухи);

При значении спецпараметра 15 – к одной сильной приبلуде (стоимостью 5 очков Уважухи).

У других типов прохожих в ночных тенях спецпараметры носят другие названия и могут давать другие приبلуды, однако на уровне механики все они работают одинаково.

Важный показатель, характеризующий достижение персонажем выигрыша – это его **Вектор влияния**. Это параметр, который растет после удачных действий пацана и отражает рост его влияния на родную гопу.

Кроме того, пацаны могут обладать некоторым количеством ресурсов и амуниции, которые подробно описаны в конце документа, а также индивидуальными особенностями –

**Приблудами**, которые тоже описаны где-то там.

## Накидаем персонажа

Игроки, захотевшие поиграть в «ГоПоТень», перво-наперво должны выбрать для себя подходящую роль (Дерзкий / Ровный / Ч0ткий / Мутный / Сложный). Брать одинаковые роли нельзя.

Далее, пацану нужно дать имя, желательно реалистичное (Серый, Колян и т.п.), но не обязательно, а также кликуху (Чмыревоз, Киллер, Бухой, Дачник и т.п. – на что способна фантазия).

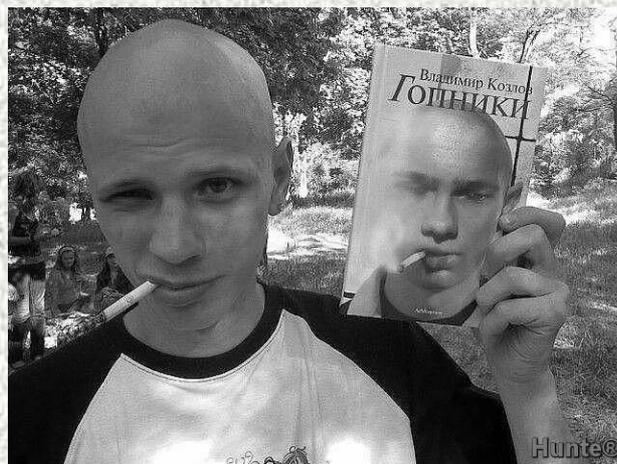
Далее, следует записать ему **15 очков Уважухи** и **Спецпараметр, равный 3**.

Далее, игрок может оставить всё как есть, а может «купить» на очки Уважухи дополнительные пункты спецпараметра – **повысить спецпараметр на 1 пункт стоит 3 очка Уважухи**, либо приبلуды (их стоимость указана вместе с описанием).

Далее, следует вручить ему стартовые 100 ед. бабла на первую ночь.

Вектор влияния персонажа в начале игры равен нулю.

Вот и всё, персонаж готов.



## Развитие персонажей

По ходу игры персонаж может изменять свои характеристики.



В основном изменяется параметр Уважухи – от действий пацана и от его ставок на Инициативность.

За Уважуху на стадии рассвета (см. «Стадии суток») можно закачать спецпараметр или приобрести дополнительные приблуды.

Как будет подробно рассмотрено ниже, Уважуха поднимается уже за сам факт выигрыша пацаном Инициативности и за успешное разрешение ситуации в соответствии со своей линией поведения. Однако, взаимодействие с разными типами ночных прохожих может подразумевать разные дополнительные бонусы к Уважухе (см. «Слышь, ты кто такой, а?», графа «Авторитет»).

Если в взаимодействии участвовали несколько ночных прохожих, то эти бонусы для гопы суммируются.

## Генерация Случайных Чисел

В качестве генератора случайных чисел в игре «ГоПоТень» выступает легендарная пацанская карточная игра «Очко». Для недекадствующих интеллигентов и иностранцев напоминаем её правила.

Для игры используется колода обычных игровых карт – желательно купленная лет 15 назад в киоске «Союзпечати», мятая и оборванная – с «цифрами» от 6 до 10 и «картинками» от валета до туза, т.е. без 2, 3, 4, 5 и джокеров. Раздающий – в нашем случае это Жиган – раздает каждому участвующему по две случайные карты из колоды рубашками вверх. Игроки тайно от других изучают эти карты, думают, считают, прикидывают, после чего говорят Жигану «Ещё!» и получают ещё одну, третью карту, либо «Хватит!», и не получают больше карт. После этого все вскрываются и подсчитывают очки по следующей системе:

- «Цифры» от 6 до 10 – приносят столько же очков, соответственно 6, 7, 8, 9 или 10;
- Валет – 2 очка;

- Дама – 3 очка;
- Король – 4 очка;
- Туз – 11 очков.

Цель игры – набрать очков, больше чем другие игроки, желательно 21 («очко»), но никак не больше этого значения – это всегда проигрыш. Конкретные методы применения игры «Очко» в игре «ГоПоТень» будут приведены ниже.

## Занимательная Игромеханика

Игра состоит из циклов, каждый из которых – это одни сутки из жизни гопы. Подробнее об этих циклах см. «Стадии Суток».

Серьезные игромеханические проверки в основном происходят на стадии Ночи – когда пацаны сталкиваются на родном районе с некоторым Событием.

При столкновении с Событием гопя реагирует на него в два этапа:

### 1. Розыгрыш Инициативности

1.1. Жиган описывает Событие.

1.2. Каждый пацан по очереди предлагает гопе свой вариант успешного разрешения События в соответствии со своей линией поведения. Предложение может быть любым, однако оно должно быть в стиле данного пацана.

*Например, при встрече гопы с совершающим ночной моцион лошарой, дерзкий пацан может предложить запинать его ногами, ровный – спросить у него денег на пивасик Чоткий – узнать, живет ли он по понятиям, и если да, то выпить с ним, а если нет – то зачмырить. Мутный подкинет монетку, чтобы решить что сделать, потом выкинет ее не посмотрев на результат, и кинется поздравлять лошару с Новым Годом. Сложный пацан спросит у лошары: «Слышь, ты по гороскопу живешь или по фэн-шую?» – а любой ответ истолкует так, что лошара окажется должным гопе денег.*



1.3. Чтобы определить, чью линию поведения выберет гопа, проводится Розыгрыш Инициативности. Для этого Жиган проводит кон игры в «Очко», причем каждый участвующий в розыгрыше пацан по очереди должен поставить хотя бы одно очко Уважухи.

Для того, чтобы поставить каждый следующий пункт Уважухи, игрок *должен привести очередной аргумент в пользу своего предложения в стиле поведения своего персонажа*. Во власти Жигана принять ставку, если аргумент и отыгрыш соответствует линии поведения данного пацана, или отклонить, если не соответствует.

Если пацан не хочет больше ставить очков Уважухи, то на своей очереди ставки он говорит «Я уже сказал!».

1.4. После того, как все ставки Уважухи приняты, Жиган раздает карты, и игроки вскрывают их.

«21» означает, что ставка Уважухи данного пацана удваивается.

В случае равенства результатов, выигрывает пацан, поставивший на кон больше Уважухи (включая удвоенную за «21»).

1.5. Выигравший пацан забирает себе всю поставленную на кон пацанами Уважуху.

Далее гопа будет действовать в ожидаемом Событии согласно его предложению.

Выигравший пацан на данной стадии может закачать за имеющиеся очки Уважухи свой Вектор Влияния – в соотношении **+1 пункт Вектора за 5 очков Уважухи**.

Кроме того, он получает +1 к Вектору Влияния за сам факт навязывания гопе своей линии.

Следует отметить, что некоторые предложения могут грубо (или совсем грубо) не соответствовать линиям поведения других пацанов. Если выигрывает такое предложение, и *далее гопа его успешно исполняет*, то другие Вектора Влияния могут получить штраф в -1 или в -3 очка.

Например, предложенное мутным пацаном спонтанное убийство

уважаемого пацана с другого района будет давать -3 к Ровному Вектору. Предложение мирно отпустить лошару, если он сам отдаст мобилу, даст -1 к Дерзкому Вектору. Постоянное, предсказуемое следование понятиям чреват -3 к Мутному Вектору, и так далее. В каждой конкретной ситуации это устанавливается Жиганом.



## 2. Отыгрыш События

Далее гопа должна решить событие в соответствии с предложением выигравшего Инициативность пацана.

На самом деле, выиграть может любое соответствующее поведению пацанов предложение – здесь ограничителем является только фантазия. Поэтому и действия, совершаемые в процессе разрешения События пацанами, могут быть очень разными. Но на уровне игромеханики они моделируются примерно одинаково.

Любое оглашенное выигравшим Инициативность пацаном действие подразумевает описание выигрышной ситуации – той, к которой он хочет привести данное Событие (*напр., «отобрать мобилу у лошары», или «дать люлей козлу с другого района»*). Для достижения этого выигрыша персонажи делают некие действия, успешность которых оценивается следующим образом:

2.1. Игрок описывает все действия, которые исполняет его персонаж для



достижения выигрышной ситуации в данном событии. Например, «я с понтом подхожу к лошаке (действие 1) и говорю ему «слышь, позвонить дай» (действие 2)

Понятно, что действия должны быть в стиле линии поведения данного пацана, что отслеживается Жиганом.

**2.2. Персонаж может совершить столько действий, сколько имеет значение Спецпараметра.** Например, мутный пацан с Мутностью 3 может совершить три действия.

*Для совершения каждого действия, игрок должен красочно его описать в стиле своего персонажа.*

**2.3.** Каждое действие проверяется на успешность при помощи кона в «Очко» против Жигана.

Каждый **выигрыш** дает персонажу **1 Успех**. Каждый **проигрыш** – **1 Неудачу**, каждая из которых поглощает 1 Успех.

«21» удваивает имеющиеся Успехи пацана.

**2.4.** Другие пацаны тоже не стоят без дела. Они могут ассистировать выигравшему Инициативность пацану, чтобы немного закачать свои Векторы.

Для этого они могут раз за ночь провести по одному действию (успешность которого проверяется точно также, коном в «Очко» против Жигана), и если оно успешно – внести свой вклад в выигрыш данного события (+1 Успех) и закачать свой Вектор на +1.

**2.5.** В итоге, после всех проверок, Жиган подсчитывает число Успехов пацана. Если Успехов больше чем Неудач, то событие решено так, как этого хотел пацан, и Жиган может это красочно описать. Если же Неудач больше, то Событие может развиваться как угодно иначе – и вот тут Жиган может описывать ситуацию как захочет, в том числе, участвовавшие в Событии прохожие могут навязывать голе свои исходы События.

Игромеханически, пацан приобретает бонус к Вектору влияния и к Уважухе, **равное итоговому числу Успехов** (минус Неудачи). А если Неудач больше

– то ровно на столько снижается его Уважуха.

### Всякое разное

Если в результате своих действий пацан покидает родной район навсегда (т.е. на время, превышающее установленные рамки игры), то его показатель Уважухи падает до нуля.

Если пацан не выходит ночью к своей голе, то, какими бы не были причины, его показатель Уважухи падает на 5 пунктов за каждую пропущенную ночь.

Ночью, если совсем нефиг делать, пацаны могут потравить байки. Рассказчик байки определяется стандартным розыгрышем Инициативности.

Рассказывать байку должен игрок, причем качественно, с душой, с понтом – и, разумеется, в стиле поведения своего персонажа. Если голе и Жигану понравилась байка и то, как она была рассказана, пацан получает +1 Уважуху (в дополнение к той, которую он выигрывает за Инициативность).

### Решение прочих спорных ситуаций

Прочие спорные ситуации, если они возникнут между игроками, должны быть разрешены Жиганом. Если Жиган не хочет в это ввязываться, то пусть игроки тянут по случайной карте из колоды, и у кого выше – тот и прав. При этом проигравший теряет одно очко Уважухи, а выигравший приобретает.

Если же игрок спорит с Жиганом... ваще-то, с Жиганом игроку спорить нельзя. Но тем не менее, отдельные индивиды, несмотря на этот запрет, все равно будут спорить – поэтому, если им совсем нейдет, пусть они тянут с Жиганом по карте по той же схеме, что приведена выше для споров между игроками. Только при выигрыше персонаж не получает Уважухи, а при проигрыше теряет 5 пунктов.

Если для действий персонажей нужно определить четкую очередность, пусть они тянут карты, и далее делают действия по старшинству выпавших карт, от большей к меньшей.



## МЕЖДУ ПРОЧИМ

В различных проверках при равном старшинстве карт можно применять старшинство мастей по системе преферанса – пики ниже всех / трефы выше пик / буби выше треф / черви выше бубей.

### Махач

Отдельно следует рассмотреть такой вид действий, как махач – т.е. активнейшее применение пацанами насилия.

Пацаны уважают махач, а также тех, кто сумел в нем отличиться – поэтому часто применяют его для решения ситуаций. Даже не очень агрессивные сложный и ровный пацаны вполне могут применять махач – первый, если насилие в данной ситуации будет совершено в глазах гопы красиво; второй – если на него наедут.

Махач – игромеханически точно такое же действие, как и все прочие (проверяется коном в «Очко» против Жигана или другого игрока, см. выше). Однако в результате него персонаж или его противник могут получить повреждения, что выражается во временном штрафе к Спецпараметру. Существует три типа махача:

**Без дерьма:** т.е. на кулаках, у проигравшей стороны снимается 1 пункт спецпараметра.

**С дерьмом:** на легком оружии. Тоже самое, только пунктов спецпараметра снимается больше, это зависит от типа дерьма.

**По Серьезному:** махач на Серьезном оружии. Проигравший проходит проверку (кон в «Очко» против Жигана), и случае выигрыша у персонажа остается 1 пункт Спецпараметра (сколько бы ни было до этого), а в случае проигрыша значение его Спецпараметра становится равным нулю.

В любом случае при выигрыше в махаче пацаны получают столько же Уважухи,

сколько было снято у противников значений спецпараметра.

Восстановление снятых пунктов Спецпараметра после не очень удачного махача происходит медленно: +1 каждый день.

### Оппозитные проверки на Уважуху

Другой способ решить Событие – это задавить противника своим авторитетом, не прибегая к насилию.

Его суть в том, что один персонаж наезжает на другого (в том числе, отыгрываемого Жиганом) с целью заставить его сделать что-либо. Для этого они меряются стандартной проверкой (кон в «Очко»), только дополнительно за каждый вложенный в проверку пункт Уважухи каждый персонаж получает +1 Успех. В случае выигрыша Уважуха остается у персонажа, в случае проигрыша теряется.

Это работает только с людьми, понимающими Уважуху – т.е. с другими пацанами.

### Слышь, ты кто такой, а?

На этот, казалось бы в высшей степени абстрактный вопрос, в ночных тенях может существовать только конкретный ответ. Все ходящие ночью тенями делятся для пацанов на следующие однозначные категории:

**Лошары** – все, кто начинают отвечать на вынесенный в заглавие вопрос пространно и непонятно (напр., «Я физик-нанотехнолог», «Я анархо-экзистенциалист, правда Сартра я не люблю», «Я квазиреальный пацан», «Я молодой серебряный дракон», «В землях Мориаквенди меня знали под именем Тильвэ Тингрион» и т.п.). Они могут также ваще не отвечать ничего и просто задавать деру, либо вставать в



пафосную позу героя, особенно когда вдвоем с тёлкой.

Природное предназначение лошар – быть источником таких ценных ресурсов как Бабло и Мобилы. Иногда их у них много, ну а сколько именно – должен определять Жиган.

Большая часть лошар пассивны – они не будут участвовать в махаче, предпочитая убежать или упасть, закрыв голову руками, надеясь что сильно бить человека в такой позе – не по понятиям. Но некоторые из них умеют и будут обороняться, да еще и имеют при себе дерьмо вроде ножей, баллончиков или травматик. Такой шанс тоже есть. Есть и еще один шанс, совсем редкий – что лошара окажется Народным Мстителем, который нарочно ходит ночью по своему району с обрезом, и отстреливает пацанов.

Определять конкретный тип лошар – тоже дело Жигана. Но мы можем ему помочь, предоставив для примера вот такую табличку:

Карта	Тип лошары
6	Пассивный лошара, имеет две мобилы и 2500 ед. бабла
7	Пассивный лошара, имеет мобилу и 2000 ед. бабла
8	Пассивный лошара, имеет мобилу и 1500 ед. бабла
9	Пассивный лошара, имеет мобилу и 1000 ед. бабла
10	Пассивный лошара, имеет мобилу и 500 ед. бабла
Валет	Обороняющийся лошара с баллончиком, имеет мобилу и 500 ед. бабла
Дама	Обороняющийся лошара с ножом, имеет мобилу и 200 ед. бабла
Король	Обороняющийся лошара с травматикой, имеет мобилу, без бабла
Туз	Народный Мститель с обрезом, нет бабла и мобилы

*Авторитет.* Вне зависимости от типа лошары, даже если он озверелый Народный Мститель, всё равно он остается лошарой, и отхреначить его в махаче или развести – норма для пацана. За это участвовавшие в махаче или разводке пацаны не получают дополнительных очков Уважухи. Зато,

если вдруг по неведомым причинам победителем выйдет лошара, то каждый участвовавший в махаче или разводке пацан теряет 3 очка Уважухи.

*Игромеханика.* Лошара имеет только спецпараметр – Лошарность, который работает также как любой другой спецпараметр, т.е. дает возможность проверок, отвечает за живучесть и т.д. У среднего лошары он равен 3, однако у некоторых может быть вплоть до 10. Лошары не имеют показателя Уважухи, однако некоторые из них могут иметь любые приبلуды – на выбор Жигана.

*Тёлки* – человеческие существа женского пола моложе 35 лет – источник наслаждения для пацанов. Правда большая их часть не понимает своего счастья, предпочитая всяких лошар. Жизнь несправедлива.

*Авторитет.* Уважуха при взаимодействии с тёлками сильно различается в зависимости от типа пацана. С точки зрения дерзкого пацана, Уважуха повышается, если тёлку взять силой за гаражами, предварительно хорошо стукнув по голове. Ровный считает, что она сама даст, если купить ей бухла. Чоткий – что по понятиям тёлка должна быть с пацаном когда ему нужно, но он не должен её обижать без веской причины. Сложный скажет тёлке, что лучше ей пойти с ним, а то он отдаст её дерзкому, ну а мутный будет действовать согласно очередному случайному импульсу, например кинется целовать ей ноги, после чего обольет пивом. Но – несмотря на столь высокие расхождения во мнениях, если метод данного пацана оказался верным и Тёлка всё-таки ему дала (пусть в бессознательном состоянии), он получает бонус +1 к Уважухе, дополнительно к той Уважухе, которую он приобретает от разрешения События или выигрыша Инициативы.

*Игромеханика.* Спецпараметр тёлок называется Бабность. Уважухи и приبلуд они не имеют, зато могут иметь немного бабла и мобилу. Среднее значение Бабности у тёлок – 3-5.



**Пацаны** – правильные, истинные обитатели ночных городских теней. Подразделяются на собственно пацанов, с нашего района, т.е. нас с вами, и **Козлов с другога района**, которые в целом такие же пацаны, только козлы, потому что с другога района.

**Авторитет.** Отмахать или развести реального пацана – это достойное деяние. Победитель получает дополнительно столько очков Уважухи, сколько имеет на конец конфликта побежденный.

**Игромеханика.** Встречаемые гопой по ходу игры пацаны описываются той же механикой, что и игровые персонажи – они могут быть дерзкими, ровными, мутными, и т.д. Они имеют показатель Уважухи и могут применять ее против игровых персонажей (см. «*Оппозитные проверки на Уважуху*»). Значения Спецпараметров и Уважухи у пацанов находятся в тех же значениях, что и у игровых персонажей. Также могут иметь любые приبلуды, любые бухло и дерьмо, а также мобилы. А вот бабла у пацанов обычно меньше чем даже у лошар – оно у них не задерживается.

**Мусора** – ужасные создания, олицетворяющие все самое плохое, что только может представить себе пацан – неволю, торжество лошар и отсутствие спиртного.

Мусора ходят по району нарядами, мешают отдыхать, пристают с тупыми вопросами типа «Зачем вы его замочили?», вяжут руки и сажают в машину. При этом они зачем-то снимают пацанов на камеру – наверняка чтобы потом всякие лошары смотрели эти видео по своим квартиркам, и смеялись над реальными пацанами. Это печально.

Мусора не понимают махача – достаточно разбить бутылку в розочку или достать на них перо, как они начинают мочить По Серьезному.

Пацаны также утверждают, что если завалить мусора, то происходит

странная вещь: вроде бы их должно стать на одного меньше, тогда как их наоборот скоро резко становится больше, причем очень злых, и хватающих пацанов без разбору – даже тех, которые сами не мочили покойного, а только держали.

Все эти странные и непонятные вещи делают мусоров в глазах пацанов загадочными и опасными, inferнальными существами, с которыми нельзя иметь никаких дел.

**Авторитет.** Разрешить ситуацию с мусорами – это достойно уважения. А завалившие или разведшие мусора пацаны получают дополнительно +10 очков к показателю Уважухи. Однако, такие пацаны не остаются на районе надолго – через ночь-другую много мусоров заберут их.

Существует еще один, сложный способ получения Уважухи при помощи мусоров – они могут забрать пацана на централ, где он познакомится с реальными уркаганами, приобретет наколки, и через несколько лет, вернувшись на район, будет иметь нереальную Уважуху, и даже может быть скоро станет блатным. Но это слишком сложно, чтобы спланировать заранее. Разве что может повезти.



**Игромеханика.** Мусора описываются спецпараметром Легавость. Параметра Уважухи – по крайней мере с точки зрения пацанов – они не имеют.

Легавость даёт мусорам особые, ментовские приبلуды (см. ниже), в остальном же она работает как любой



другой спецпараметр. Среднее значение – 3-7, где 3 – выпускник милицейского училища, а 7 – матерый опер.

Мусора носят с собой волыны и иногда автоматы, мобил при себе не имеют. Бабла, правда, у каждого из них может оказаться немало – до 10 000 ед., однако они и сами могут целенаправленно отбирать бабло у пацанов.

**Блатные** – есть в жизни каждого пацана свет в конце туннеля, смысл жизни, мечтинка – доказав своей гопе свое превосходство, в конце концов стать блатным. Блатной, вор, авторитет – это Человек, Добившийся В Жизни Всего. Ему можно всё. Он идеален.

Один и тот же блатной может вести себя в разных ситуациях и дерзко, и ровно, и чётко, и мутно, и сложно – и эта неопределенность восторгает и немного пугает пацанов.

**Авторитет.** Для простого, пусть даже реального пацана, одолеть блатного – практически нереальная задача. Тем не менее, если это случится, пацан удваивает свой показатель Уважухи. Правда на следующую ночь блатные чётко приедут разбираться.

**Игромеханика.** Блатной имеет спецпараметр – Вор-в-законе (в районе 5-10), и показатель Уважухи обычно от 10 и выше. Причем блатной может воздействовать своей Уважухой на пацанов, но сам при этом иммунен к их воздействию Уважухой.

Блатные всегда носят с собой Серьезное оружие, и все махачи ведут По Серьезному. Зато бабла у блатных может быть при себе немерено – от 25 000 ед. и более.

## События

В каждую ночь на районе происходит ровно одно событие. Ниже предложен примерный список событий, назначаемых Жиганом для данной ночи, путем вытаскивания случайной карты.

Данный список при желании может быть расширен в 4 раза (за счет разных мастей), или полностью заменен. На самом деле, Жиган может вообще не тянуть никаких карт, а придумывать и назначать события самостоятельно, от фонаря, а также связывать события разных ночей между собой, создавая интересную сюжетную линию.

**6** – по району слоняется припозднившийся лошара. Наверняка полный мобил и баблоса. По всем понятиям надо узнать, что это за человек, чем живет, чем дышит – ведь если он полный лошара, то его можно зачмырить.

**7** – продавщица в родной палаточке, Тётя Зина, внезапно закрыла палатку и ушла на ночь к своему хахалю. Придется идти за бухлом в соседний район...

### СТАДИИ СУТОК

Как было сказано выше, игра подразделяется на циклы, каждый из которых символизирует одни сутки из жизни пацанов. Каждые сутки состоят из следующих последовательных этапов:

**Вечер** Пацаны готовятся к ночным событиям – сбывают мобилы, покупают шмотье, пьют.

**Ночь** На районе случается некоторое *Событие*, на которое пацаны обязаны отреагировать. Подробнее см. дальше.

**Рассвет** Пацаны анализируют прошедшее событие, смотрят в его свете друг на друга по новому, что отражается в изменении показателя Уважухи. На рассвете же пацаны приобретают новые приبلуды и закачивают спецпараметры, после чего уходят спать.

**День** Пацаны живут унылой дневной жизнью – ходят поспать в ПТУ, пытаются отыскать родительские заначки дома, качают мускулы, выздоравливают после ран. Этот этап в игре не отыгрывается.

**8** – только вы сели с пивасиком на любимой площадочке, как какая-то кошелка из окна начала орать, что ей



мешают спать и грозитя вызвать мусоров!

**9** – тихая ночь, во дворе нет никого. Зато стоит припаркованная каким-то неместным лошарой крутая тачка...

**10** – тихая ночь, во дворе нет никого. Ну, то есть совсем никого и ничего интересного. Такие ночи созданы для травления пацанских баек.

**Валет** – оп-па! К нам в район наведались козлы с другова района!

**Дама** – ты глянь, какие тёлочки гуляют ночью одни по району! А почему они не с нами?

**Король** – атас, пацаны! По району шарит наряд мусоров!

**Туз** – чё это за песни и выстрелы доносятся от кафе «Хачипури»? Да это гуляют городские блатные! Вот ща они еще выпьют и пойдут гулять по району.

## Приблуды

Здесь представлен примерный список Приблуд – индивидуальных особенностей персонажей, их стоимость в очках Уважухи и краткое описание.

На самом деле игре требуется гораздо больше приблуд, поэтому Жиган и игроки вправе выдумывать свои, чтобы придать персонажам больше индивидуальности и колорита. При этом окончательное решение о введении новых приблуд за Жиганом. Пусть он считает, что их стоимость равна:

**1 очко Уважухи** – слабенькая приблуда, способная дать персонажу преимущество только в особых обстоятельствах;

**3 очка Уважухи** – неплохая приблуда, способная изменить ход игры в специальных обстоятельствах, или всегда дающая небольшое преимущество;

**5 очков Уважухи** – крутая приблуда, в большинстве случаев способная дать ощутимое преимущество.

**Приблуды Авторитетные** – пригодны для всех пацанов, используется для манипуляций с Уважухой.

**Авторитет Района:** при выигрыше Инициативности пацан растит Вектор влияния на 1 пункт за 4 очка Уважухи (а не за 5, как обычно). *Ст. 3 очка Уважухи.*

**Имею Мнение:** при ставках Уважухи на стадии розыгрыша Инициативности, ставка Уважухи пацана удваивается. *Ст. 5 очков Уважухи.*

**Приблуды Дерзкие** – особые приблуды Дерзкого Пацана, которые он получает за Уважуху или с ростом спецпараметра Дерзости.

**Терщик рамсов:** при воздействии на других пацанов Уважухой (см. «Оппозитные проверки на Уважуху»), дерзкий пацан автоматически получает +1 успех. *Ст. 1 очко Уважухи.*

**Дерзить Мирозданию:** дерзкий пацан настолько дерзок, что может спорить с Жиганом на льготных условиях. Если он тянет с ним карту (см. «Решение прочих спорных ситуаций»), это происходит на тех же условиях, что и с просто пацанами. *Ст. 5 очков Уважухи.*

**Приблуды Ровные** – аналогично для Ровного Пацана и его спецпараметра Ровности.

**Давайте жить ровно:** если в спорной ситуации ровный пацан угощает оппонента пивом (и тот берет), он получает +1 успех. *Ст. 1 очко Уважухи.*

**«И слава Богу!»:** если гопа никого не убила 3 ночи подряд, она получает +1 к Ровному вектору. *Ст. 3 очка Уважухи.*

**Приблуды Ч0ткие** – аналогично для Ч0ткого Пацана и его спецпараметра Ч0ткости.

**Единая кровь:** ч0ткий пацан может рассчитывать на покровительство блатных, если при встрече сможет доказать им, что живёт ч0тко по понятиям. *Ст. 1 очко Уважухи.*

**Понятийный аппарат:** ч0ткий пацан может купить себе ч0тки за 100 ед. бабла. Теперь, если гопа под влиянием других пацанов поступает не по понятиям, её Ч0ткий вектор все равно не получает штрафов – потому что



Чоткий пацан знает, что всё и так чотко.  
*Ст. 3 очка Уважухи.*

**Приблуды Мутные** – аналогично для Мутного Пацана и его спецпараметра Мутности.

**Мутный успех:** если у гопы срывается выигрыш события из-за непродуманных, странных действий, то тем не менее, она получает +1 к Мутному вектору (не важно, какой из пацанов был Инициативным). *Ст. 5 очков Уважухи.*

**Резиновая баба:** мутный пацан может купить себе резиновую бабу за 2000 ед. бабла. Это снизит его показатель Уважухи на 5 пунктов, однако даст бонус +5 к Мутному вектору. *Ст. 5 очков Уважухи.*



**Приблуды Сложные** – аналогично для Сложного Пацана и его спецпараметра Сложности.

**Байщик:** при удачном рассказе байки, сложный пацан получает не +1 Уважуху, а +X, где X = числу слушавших его пацанов. *Ст. 3 очка Уважухи.*

**Приблуды Махачные** – пригодные для всех пацанов приблуды, повышающие шансы на успех в махаче.

**Непрошибаемый:** в махаче По Серьезному, если в пацана попали и он успешно прошел проверку, он остается не с 1, а с 3 пунктами Спецпараметра (если они у него были). *Ст. 3 очка Уважухи.*

**Жесть:** в любом махаче пацан всегда сносит на 1 пункт СП больше. *Ст. 5 очков Уважухи.*

**Уличный боец:** за победу в махаче пацан получает удвоенное количество Уважухи. *Ст. 5 очков Уважухи.*

**Приблуды Всякие** – пригодные для всех пацанов приблуды, которые работают в самых разных ситуациях, могут быть только куплены за Уважуху, а также приблуды неигровых персонажей.

**Мастер Корточек:** при розыгрыше события, пока пацан сидит на корточках (это должно отражаться в каждом описании его действий), он получает бонус +1 к своему Спецпараметру. *Ст. 1 очко Уважухи.*

**«Я сам!»:** при разрешении события (после окончания розыгрыша Инициативности) пацан может сказать «Я сам!», и тем самым запретить другим пацанам ассистировать ему при решении этого события. *Ст. 1 очко Уважухи.*

**«Себе!»:** Один раз за ночь пацан может поменять одну пришедшую ему на руки карту. *Ст. 3 очка Уважухи.*

**«Папёрло!»:** если при проверке (конец игры в «Очко») у пацана выпали две одинаковые по старшинству карты, это эквивалентно эффекту от выпадения «21». Однако при этом данный эффект не суммируется с «21», если оно выпало в результате проверки. *Ст. 3 очка Уважухи.*

**«ВАЩЕ папёрло!»:** то же самое, однако эффект от дублей и от «21» суммируется. Чтобы взять данную Приблуду, у пацана должна быть Приблуда «Папёрло!». *Ст. 5 очков Уважухи.*

**Качаться!:** Пацан может покупать пункты Спецпараметра по цене 1 пункт СП за 2 очка Уважухи. *Ст. 5 очков Уважухи.*

### Ментовские приблуды

Особый класс Приблуд, доступный только мусорам.



**План-перехват:** мусора как будто следят за всеми действиями пацанов сверху, словно заранее знают куда они пойдут, и что сделают.

## Ресурсы и амуниция

**Ресурсы** – это то, что позволяет пацанам приобретать амуницию и ваще, радует по жизни.

**Бабло** – основной ресурс для пацанов. Район периодически сам генерирует бабло в ипостаси родительских заначек. Для простоты считайте, что **каждый день каждый пацан находит 100 ед. бабла**, приобретенных из этого источника. Кроме того, бабло можно срубить с прохожих, и если пацан не тратил его, бабло остается на следующую ночь. Всё приобретенное гопой за ночь бабло должно быть разделено между участниками события строго поровну.

На этапе вечера (см. «*Стадии суток*») бабло можно обменять на всякие хорошие штуки, такие как *бухло* и *дерьмо*.

Существуют и менее прямой способ получения бабла – одолжить бабло у блатных. Это, фактически, способ конвертации Уважухи в бабло. Данная операция может быть произведена вечером (см. «*Стадии суток*»). Блатные могут дать пацану за каждый потраченный пункт Уважухи 1000 ед. бабла в долг сроком на 10 ночей. *Нельзя брать в долг, если срок отдачи лежит за пределами установленного времени игры.* По истечении данного срока блатные придут на район за деньгами, плюс 10%.

**Мобила** – может быть обменена на бабло у блатных, и это её главная функция. Данную транзакцию можно осуществить только вечером (см. «*Стадии суток*»). Для того, что бы сделать это, пацан должен выиграть единичную Проверку у блатного-фарцовщика, которому он загоняет

мобилу. Базовая стоимость мобилы – 500 ед. бабла, +100 за каждое очко разницы между результатами проверки в пользу пацана, или -100 если больше у фарцовщика. Перебор означает, что фарцовщик забирает мобилу просто так и незаметно уходит с ней, а 21 – что базовая стоимость равна 1000 ед.

Кроме того, мобилу можно не продавать, а вместо этого поиграть на ней в игру. При прохождении игры (удачная проверка в «Очко») это даст +1 к Уважухе.

Также можно вечером врубить на мобиле громкую мелодию, что также даст +1 к Уважухе, однако если делать это чаще одного раза, то жители могут вызвать мусоров.

Срубленные за ночь мобилы отдаются на стадии рассвета Инициативному этой ночи. Если мобил несколько, то одну он оставляет себе, а прочие должен раздать другим пацанам гопы по справедливости (в его понимании).

**Амуниция** – это всякие клевые штуки, которые делают ночную пацанскую жизнь такой прекрасной. Подразделяется на три группы – **понты**, **бухло** и **оружие**, последнее можно разделить на **дерьмо** и **серьезное**.

### Понты:

**Абибас** – раз за ночь защищает пацана от потери в махаче одного пункта СП. Ст. 1000 ед. бабла.

**Барсетка** – пока владелец её носит, даёт +1 к параметру Сложности. Ст. 500 ед. бабла.

### Бухло:

То, что пацаны принимают вовнутрь для достижения своего естественного состояния. Пацан, который за ночь не принял ничего из перечисленного в данной категории, получает -1 Уважуху.

**Семки** – если не взять семок, то спецпараметр падает на данную ночь на 1 пункт. Ст. 10 ед. бабла.

**Куреве** – даёт +1 Уважуху, не более 1 раз за ночь. Ст. 20 ед. бабла.



**Травка** – даёт +3 к показателю Мутности до конца ночи. Ст. 500 ед. бабла.

**Пивасик** – за каждые выпитые 4 бутылки персонаж получает +1 пункт СП, но всего за ночь персонаж может выпить пива не более, чем исходный СП x2. Ст. 25 ед. бабла.

### Водчанский

*«Водочку льем, водочку пьем, водочкой только живем» (с) песня Рыбы*

За каждую выпитую в одну харю бутылку, Уважуха и Спецпараметр повышаются на 1 пункт (СП – только до конца данной ночи). Однако при выпивании (*исходный СП/2, окр. вниз*) бутылок, персонажа вырубают до утра. Эффект от водки складывается с эффектом от пивасика. Ст. 100 ед. бабла.

На самом деле, указанные здесь нормы приема бухла – это то, что персонажи знают о себе сами. Но бухло коварно и может подействовать раньше или позже. Жиган определяет это в тайне от персонажей. Например так: смотрит карту, и если она красная, то персонажей срубает позже на одну бутылку, а если черная – раньше.

### Дерьмо:

Разное уличное оружие. Отличается своими характеристиками.

**Розочка** изготавливается из бутылки бухла и в рамках игры «ГоПоТень» рассчитана только на один удар.

Чтобы определить, какое повреждение нанесли *розочка, перо* (нож) и *арматура*, тянут случайную карту из колоды. «Цифры» означают, что повреждений нет, валет = 1, дама = 2, король = 3, туз = 5 пунктов СП.

При этом, если дерутся персонажи, вооруженные этими видами дерьма, первым всегда атакует персонаж с арматурой, далее – с пером, и последний – с розочкой.

**Бита** и **травматика** (травматический пистолет) всегда сносят по 3 пункта Спецпараметра, однако персонаж с травматикой всегда атакует раньше

персонажа с битой и любым другим дерьмом.

Дерьмо	Стоимость	Спец.
Розочка	н/а	См.
Свинчатка	500	Сносит 2 СП
Перо	1 000	См.
Арматура	1 500	См.
Бита	3 000	Сносит 3 СП
Травматика	5 000	Сносит 3 СП

### Серьезное:

Вполне себе настоящее оружие. Наносит раны по одинаковой схеме (см. «Махач»), однако имеет разный приоритет по очередности хода.

Оружие	Стоимость	Спец.
Бензопила	10 000	См.
Волына	25 000	См.
Обрез	35 000	См.
Автомат	50 000	См.

В случае серьезного махача, сначала атакует персонаж с автоматом, следующий – с обрезом, потом с волыной (пистолетом), и последним – с бензопилой.

Если персонажам с Серьезным оружием противостоит персонаж с Дерьмом, он ходит последним.

Данные очередности имеют приоритет над очередностью хода, выпавшей на картах. Прочие виды очередности смотрят по картам (см. «Решение прочих спорных ситуаций»).

### Выигрыш

Игра ведется в течение заранее назначенного Жиганом числа ночей. Например, 10 или 20.

По истечению этого срока Жиган подсчитывает, сколько очков набрал вектор влияния каждого пацана, и объявляет победителем вырастившего самый большой вектор.

Жиган так и объявляет: «*В памяти всех пацанов города <enter name>, гопа с района <enter name> осталась как <дерзкая/ровная/чОткая/мутная/сложная> гопа, а паханил у них*



<enter name>, <дерзкий/ровный/чОткий/мутный/сложный> пацан!»

В случае равных значений векторов победителем должен быть объявлен пацан с большим текущим параметром Уважухи, а если и этот параметр у них равен, то может быть проведена дополнительная ночь.

Вполне возможна и ситуация, когда вся гопа просто не дотягивает до означенного конца игры. В этом случае победителем становится последний оставшийся в игре пацан.

## Проигрыш

Пацан выбывает из игры, если его спецпараметр становится равным нулю или менее. При этом Жиган может объяснить его выбытие как угодно в соответствии с сюжетом – что его убили в драке, забрали мусора, пришибло упавшим с крыши арбузом и т.п.

Если же нулю или менее становится равным показатель Уважухи, то данный пацан в глазах собственной гопы резко становится лошарой, со всеми вытекающими последствиями.

В обоих случаях Вектор выбывшего пацана обнуляется.

Игрок может при желании и с разрешения Жигана ввести в игру нового персонажа, созданного по правилам создания нового персонажа (см. «Накидаем персонажа»).



**ДАВАЙ К НАМ!**

