



# DISCO ELYSIUM

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА





# Содержание

## Как играть?

5. Навыки и Способности
6. Активные проверки
7. Сложность проверки
8. Пассивные проверки
9. Базовые Бонусы и Штрафы
10. Влияние Ситуации
10. Расходуемые предметы

## Боевые сцены

12. Повреждения и смерть
13. Урон от оружия
13. Проверки навыков в бою
13. Сражение ради истории
14. Порядок действий в бою
15. Действия в бою
17. Пример боевой сцены

## Создание персонажа

18. Как создать персонажа?
19. Категории навыков
20. Интеллект
21. Психика
22. Физика
23. Моторика

## Развитие персонажа

25. Шкафчик Мыслей
36. Памятные вещи

# КАК ИГРАТЬ?

Да как хотите. **Серьезно.** По изначальной задумке в игре участвуют 3-4 игрока и мастер. Игроки заявляют, что хотят сделать и обращаются к своим навыкам. Мастер отвечает за навыки как за полноценных персонажей, ведя с игроком диалог. Но вы можете спокойно забыть на это и просто кидать кубики.

В основе системы кости 2к6. На любые действия совершается именно этот бросок против встречного броска или фиксированной сложности. К нему добавляется ваш навык.

*Это бета-версия переноса механик игры Disco Elysium на бумагу для использования в настольных ролевых играх.*

*Выполнено проектом Random Rules.*

*Свои правки и улучшения системы вы можете предложить на Discord-сервере проекта.*

## Навыки и Способности

**Навыки** — это то, из чего состоит ваш персонаж. Они отражают разные аспекты его личности и распределены между четырьмя **Способностями**: Интеллект, Психика, Физиология и Моторика.

**Навыки** напрямую связаны со **Способностями**. Так, улучшая **Навык** в ходе игры (вкладывая в него очки при повышении уровня), вы по умолчанию не можете поднять его более чем вдвое от значения **Способности**.

Однако существуют механики, позволяющие повысить лимит улучшения навыков: **Коронный навык** и **Мысли**.

**Коронный навык** — это самая яркая из черт вашего характера. Вы выбираете его при создании персонажа и уже не можете изменить. **Коронный навык** получает +1 к своему значению, а также увеличивает лимит улучшения всех навыков той же способности.

## Предел Способностей

Гарри имеет способность Физиология с показателем 1. Это значит, что он не может поднять навык Стойкость (а также другие навыки этой группы) выше чем до 2. Но он делает Стойкость своим коронным навыком. Таким образом показатель Стойкости уже равняется 2, и ее (и все остальные навыки в группе) в будущем можно повысить до 3.

Пытаясь совершить то или иное действие персонаж полагается на навыки. Чтобы узнать, достигнет ли персонаж успеха в своих действиях, он должен совершить проверку навыка т.е. бросок кубика.



## Активные проверки

Если персонаж пытается сделать нечто нетривиальное, в чем он потенциально может потерпеть неудачу, то совершается Проверка навыка.

Это бросок костей 2к6 + Показатель навыка, который наиболее подходит к ситуации.

Результат броска при этом сравнивается со Сложностью проверки, которая задается мастером. Если результат равен Сложности или выше нее — действие считается успешным.

Обратите внимание, что при выпадении на кубиках двух шестерок, происходит Критический успех. Это значит, что персонаж преуспевает в своих действиях вне зависимости от сложности проверки.

Если же выпадают две единицы — это Критический провал и действие в любом случае оканчивается неудачей. Впрочем, иногда неудачи могут быть даже лучше. В некоторых начинаниях и не стоит преуспевать.

## Сложность проверок

**Сложность проверки** определяет мастер, исходя из текущей ситуации и разных факторов, которые могут повлиять на успешность действий персонажа. Чем проще действие само по себе — тем ниже сложность проверки. Для совершения совсем уж тривиальных вещей (например, завязывания шнурков) большинству персонажей бросок вовсе не понадобится. Но помните, что внешние факторы всегда могут сделать даже самое простое действие трудновыполнимым.

Вы также можете получить бонусы к броску, используя другие навыки или предметы. Иногда это может потребовать доп. броска, но чаще идет Пассивная проверка.

### Базовая проверка

Ким стреляет из пистолета, пытаясь перебить ремень, на котором болтается повешенный. До ремня можно почти рукой дотянуться, помех для стрельбы нет никаких, поэтому **Сложность 8**. Но стреляет он не очень хорошо, ведь его навык **Координации 2**, что мало. Есть существенный шанс не попасть по ремню. Ким нажимает на курок.

С навыком **2** и сложностью **9**, для попадания ему нужно выбросить минимум **6**. Но на костях выпадает **3** и **2**, что в сумме даёт лишь **5**.

**Ким промахивается**

Сложность проверок варьируется следующим образом:

6-7	Тривиальная	14	Легендарная
8-9	Простая	15	Героическая
10-11	Средняя	16-17	Божественная
12	Сложная	18-20	Невозможная
13	Очень сложная		

## Пассивные проверки

**Пассивные проверки** не требуют броска кубиков и совершаются либо скрыто по желанию мастера, либо по требованию игрока. Игрок может обратиться к любому из своих **Навыков** за советом, чтобы пройти **Пассивную проверку** и получить подсказку или бонус +2 к связанной с этим **Активной проверкой**. При **Пассивных проверках** считается ваш навык +6 против сложности, установленной мастером.

Однако, далеко не каждый **Навык** может подойти к той или иной ситуации. Личность вашего персонажа многогранна и некоторые ее стороны могут иметь собственный взгляд на происходящее. Таким образом иногда **Навыки** могут давать вредные советы или даже накладывать штраф на проверки. Эмпатия вряд ли станет вам помогать в убийстве и скорее начнет отговаривать от этой затеи.

## Помощь пассивной проверки

Гарри после неудачи своего напарника хочет попробовать сделать выстрел сам. Стреляет он неплохо, но изрядно пьян.

Гарри хочет повысить свои шансы, на удачный выстрел, поэтому решает сделать поправку на сильный ветер с помощью **Визуального Анализа**. Хорошее решение, но ему мешает алкоголь в крови, **Сложность 10**. Его навык равен 5, значит пассивный навык равен 11, что достаточно. Прицелившись, Гарри нажимает на курок.

У выстрела **Сложность 13**, его **Координация 4**, значит ему надо выбросить минимум 9, но благодаря бонусу +2 от успешного прицеливания, ему хватит и 7. У него выпадает 5 и 4, что в сумме дает 9.

Гарри попадает по ремню!



## Базовые Бонусы и Штрафы

Помимо бонусов от **Пассивных проверок** навыков, персонажи могут получить плюсы их нескольких иных источников. Это:

**Мысли.** Также могут давать постоянные бонусы к навыкам до тех пор, пока хранятся в шкафчике мыслей персонажа.

**Памятные вещи.** Они дают постоянные бонусы и штрафы к разным навыкам до тех пор, пока находятся при персонаже.

**Расходуемые предметы.** Они обычно действуют в течение одной сцены и исчезают после применения. Например, выкурив сигарету, персонаж получит +1 на все проверки интеллекта в ходе сцены.

## Влияние Ситуации

Ситуативные бонусы и штрафы (вроде погодных условий и т.п.) влияют на сложность, а не на сам бросок, и учитываются мастером. Игрок может указать на какие-то условия, которые по его мнению могут повлиять на исход событий, если мастер сам не учел их изначально.

## Расходуемые Предметы

Расходуемые предметы дают временные бонусы к навыкам, которые длятся 1 сцену, и исчезают после применения. Это может быть что угодно — от тяжёлых наркотиков до обычной еды. Персонажи, как правило, либо находят такие предметы, либо покупают их. Вот некоторые из них:



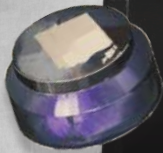
### Алкоголь

Всё, в чём есть достаточный градус, чтобы разжечь сердце и притупить рассудок даёт +1 к навыкам Физиологии. Тратит 1 Мораль.



### Сигареты

Отдохни от своих дел на пару минут, закури сигарету и ощути никотиновое расслабление, дающее +1 к навыкам Интеллекта. Тратит 1 Здоровье.



## Пирролидон

Военное лекарство от лучевой болезни с особым побочным действием. Дает +1 к навыкам Психики и лёгкие галлюцинации. Тратит 1 Здоровье.



## Амфетамины

Аккуратно расфасованные по таблеткам дозы скорости, вызывающие привыкание и дающие +1 к навыкам Моторики. Тратит 1 Мораль.



## Нозафед

Универсальное лекарство, скорее притупляющее боль, чем лечащее плоть и кости. Применение одной дозы восстанавливает 1 Здоровье.



## Магний

Эти серые таблетки способны хоть немного подлатать истерзанную жизнью душу. Применение пары таблеток восстанавливает 1 Мораль.



## Друамин

Отличное обезболивающее. К сожалению с душевной болью оно не справляется. Применение одной дозы восстанавливает 3 Здоровья.



## Пища

О вкусной и здоровой пище все любят говорить. Еще больше люди любят ее есть. Класть ее в рот. Жевать зубами. Дает +1 к Здоровью или Морали.

# БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

## Повреждения и смерть

### Серые персонажи

Большинство врагов, с которыми сталкиваются игроки, считаются «Серыми» и не имеют показателей хитов. Любое попадание будет для них фатальным (хотя игроки могут заявить не летальный урон).

### Яркие персонажи

Персонажи игроков и важные НПС считаются «Яркими». У них есть показатель хитов, равный их Стойкости. Если хиты опускаются до нуля, яркий персонаж может совершить проверку Болевого Порога против сложности равной показателю атаки, которая и опустошила его запас хитов. Если результат больше или равен — персонаж остается в сознании и может действовать как обычно, пока вновь не получит урон. После этого персонаж теряет сознание и, если ему не будет оказана первая помощь, погибнет в течение нескольких минут.

## Урон от оружия

Для упрощения боевых сцен и создания динамики оружие не имеет показателей урона/дальности и т.п. Считайте, что атака кулаками наносит 1 единицу урона, холодным оружием 2, а огнестрельным 3.

## Проверки навыков в бою

Большинство действий в бою являются **Проверками навыков**. В теории на усмотрение мастера ЛЮБОЙ навык может отвечать за ЛЮБОЕ действие. Однако есть стандартные “связки”.

Координация отвечает за атаки огнестрельным и метательным оружием.

Грубая сила отвечает за рукопашные атаки и атаки холодным оружием.

Эквилибристика отвечает за уклонение от атак.

## Сражение ради истории

Основное назначение боевых сцен в этой системе — двигать историю. Не рекомендуется проводить боевые столкновения чаще, чем раз в 1-2 игровых сессии.

## Порядок действий в бою

### 1. Бросок инициативы

Все, кто участвует в сцене (игроки и НПС), совершают проверки скорости реакции (2кб + навык), результат определяет вашу инициативу.

### 2. Объявление действий

Далее участники заявляют свои действия, начиная с наименьшей инициативы и по возрастающей. Т.е. тот, у кого инициатива выше всех, делает заявку последним и может учесть все предыдущие.

Вы можете заявить 1 действие (такое, как атака, уклонение, речь и т.д.). После объявления заявки вы не можете отказаться от ее совершения.

### 3. Определение бонусов

Дополнительно каждый участник может попытаться получить бонус к своим действиям от одного своего навыка, объяснив как тот может ему помочь. Бонус обычно составляет +2 к броску и выдается на усмотрение мастера на основе пассивной проверки заявленного навыка.

## 4. Совершение действий

Когда все действия объявлены, участвующие в сцене начинают их совершать, начиная с наибольшей инициативы и по убывающей. Т.е. тот, у кого самая высокая инициатива, действует первым. Считается, что все действия происходят практически одновременно. Поэтому вы не можете успеть “передумать” и не делать того, что было объявлено.

## 5. Подведение итога

Если боевая сцена на этом не закончилась, раунд повторяется.

# Действия в бою

## Атака

Вы атакуете выбранную цель тем или иным способом. В большинстве случаев это означает, что вы совершаете бросок навыка атаки (2кб+навык) и сравниваете его с пассивным значением эквилибристики противника. Если результат равен этому значению или больше него – вы попадаете и наносите урон.

## Уклонение

Вы пытаетесь уворачиваться от атак. Когда кто-либо атакует вас в этом раунде, то вы можете дополнительно совершить бросок на уклонение (2к6+навык) и по желанию использовать его вместо пассивного значения.

## Речь

Вы успеваете что-то сказать или выкрикнуть, пока остальные действуют. Вы можете использовать свой Авторитет, чтобы приказать что-то союзникам, действующим позже вас по инициативе, и дать им бонус на это действие. Или отвлечь противника, используя Сумрак, и запугав его. Использование этого действия ограничивается лишь вашей фантазией и мастером.

## Взаимодействие

Взаимодействие с предметами происходит частью действия, если занимает не больше пары-тройки секунд. Например, выхватить заряженный пистолет и выстрелить можно одним действием. А вот зарядить его, а потом выстрелить, это уже 2 действия.

## Пример боевой сцены

Рафаэль и Роджер вступают в драку с Бандитом. На бросках инициативы у них выпадает 3, 6 и 9 соответственно. Рафаэль делает заявку первым (3), он пытается подбежать и сбить бандита с ног. Роджер делает заявку вторым (6) и пытается застрелить бандита. Он также хочет использовать Силу Воли, чтобы не нервничать и сделать выстрел более точным. Бандит делает заявку третьим (9) и пытается битой ударить Рафаэля.

Бандит совершает свое действие первым (9) и атакует Рафаэля. У него выпадает 13 (7 на 2к6 и +6 от навыка Грубой Силы) против Эквилибристики Рафаэля 10 (пассивное значение). Он попадает битой Рафаэлю по ребрам, нанося 2 единицы урона его Стойкости.

Роджер совершает свое действие вторым (6). У него выпадает 15 (9 на 2к6 + 4 от навыка Координации + 2 поскольку он прошел пассивную проверку Силы Воли) против Эквилибристики Бандита 8 (пассивное значение). Он попадает ему точно в голову и убивает.

Рафаэль совершает свое действие третьим (3), но оно уже не имеет большого смысла. Получив сперва удар битой, он сбивает на землю тело уже мертвого бандита.

# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонажи в мире *Disco Elysium* это разносторонние личности со множеством тараканов в голове. Кто-то из них может быть просто сложным, а кто-то и вовсе безумным. Элизиум это мир, увенчанный короной. Персонажи должны соответствовать ему. Они должны быть “диско”.

## Как создать персонажа?

1. Распределите 8 очков среди 4 способностей - интеллекта, психики, физики и моторики. Со старта все способности равны 1. Их нельзя поднять выше 6. Запишите результат. Каждая способность отвечает за 6 навыков. Описание навыков ниже.
2. Выберите Коронный Навык. Он получает бонус +1 и увеличивает лимит улучшения для всех остальных навыков в этой способности.
3. Навык = атрибут + бонусы (если есть). Запишите получившиеся значения всех навыков.
4. Запишите очки вашей морали и здоровья. Они равны навыкам Сила воли и Стойкость соответственно.

## Категории навыков

### Интеллект

Интеллект важнейший атрибут для хорошего детектива, который сделает из вас Шерлока Холмса и позволит разгадывать загадки с помощью анализа и логики. Слишком высокий интеллект – вы зануда. Слишком низкий – вы идиот.

### Психика

Психика влияет на вашу моральную устойчивость и позволяет взглянуть на “изнанку” мира. Также помогает вам находить общий язык с людьми. Слишком высокая психика – вы чокнутый. Слишком низкая – эмоционально вы табуретка.

### Физика

Физика определяет, насколько вы развиты физически. Позволяет взаимодействовать с миром с помощью вашего тела. Слишком высокая физика – вы альфа качок с избытком тестостерона. Слишком низкая – вы задохлик и рохля.

### Моторика

Ваше умение управлять своим телом. Ваша ловкость и грация. Слишком высокая моторика – и вы дерганый и гиперактивный. Слишком низкая – вы тормоз.

# ИНТЕЛЛЕКТ

## ЛОГИКА

«Управляйте интеллектуальной стихией.  
Разложите весь мир по полочкам»

Позволяет смотреть на вещи с неожиданной точки зрения, полагаясь на неожиданные ассоциации. Ваше “чувство прекрасного”, позволяющее находить нестандартные решения и оценивать произведения искусства.

## ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

«Задействуйте все свои знания.  
Удивляйте эрудицией»

Это ваша общая эрудиция. Позволит припомнить исторические факты, найти в своей голове нужные знания и блеснуть ими в споре.

## РИТОРИКА

«Совершенствуйте искусство убеждения.  
Наслаждайтесь интеллектуальными баталиями»

Риторика позволяет вести спор, искать бреши в аргументах оппонента и отстаивать свою позицию, полагаясь на факты.

## ДРАМА

«Переиграйте всех.  
Врите, но не дайте обмануть себя»

Помогает вам врать и понимать, когда обмануть пытаются вас. Также отвечает за притворство разного рода.

## КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ

«Станьте ценителем творчества.  
Развейте чуткость к искусству»

Позволяет смотреть на вещи с неожиданной точки зрения, полагаясь на неожиданные ассоциации. Также отвечает за ваше “чувство прекрасного”, позволяет находить нестандартные решения и оценивать произведения искусства.

## ВИЗУАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

«Заставьте законы физики работать на вас»

Отражает ваши способности к математическому расчету, знания физики и т.п. Вы можете проследить траекторию полета пули, оценить расстояние от точки до точки, оценить глубину следов и многое другое.

# ПСИХИКА

## СИЛА ВОЛИ

«Держите себя в руках.  
Сохраняйте боевой дух»

Ваш моральный компас и защитник. Поможет вам сопротивляться манипуляциям, спасет от ментальных потрясений. Определяет сколько у вас очков Морали. Мораль упадет до 0 - будет нервный срыв.

## ВНУТРЕННЯЯ ИМПЕРИЯ

«Интуиция и чутье.  
Сны наяву»

Ваше воображение и не только. Отвечает за понимание паранормального. Является вашим "шестым чувством".

## ЭМПАТИЯ

«Чувствуйте других.  
Задействуйте зеркальные нейроны»

Отражает то, насколько хорошо вы понимаете чувство окружающих. Вы можете заметить изменения в поведении, понять что чувствует другой человек и разделить это с ним.

## АВТОРИТЕТ

«Переиграйте всех.  
Врите, но не дайте обмануть себя»

Ваше умение поставить себя в диалог. Займите главенствующую позицию. Пусть вам подчиняются. Ваше слово - закон. Вы - закон.

## ПОЛИЦЕЙСКАЯ ВОЛНА

«41-й участок навсегда в вашем сердце.  
Как и полицейская культура»

Позволяет лучше понимать ваших товарищей полицейских. Умение "быть на одной волне" с другими копами. Заодно ваша энциклопедия в мире полицейских и знание техник. Оказывает аналогичный эффект на другую профессию, если вы не полицейский.

## ВНУШЕНИЕ

«Очаровывайте мужчин и женщин.  
Вы - их кукловод»

Умение забраться в голову к другим людям и заставить их делать то, что вы хотите. Главное отличие от Риторики или Драмы в том, что вы заставляете людей думать, что они сами делают выбор.

# ФИЗИКА

## СТОЙКОСТЬ

«Держите удар.  
Не дайте себя прикончить»

Ваше физическое здоровье. Позволяет сопротивляться болезням, отравлениям и т.п. Определяет ваше здоровье, которое наряду с моралью является одним из двух основных ресурсов. Если кончится запас ХП, то вы умрете.

## БОЛЕВОЙ ПОРОГ

«Разве это боль?  
Придумайте что-нибудь пожестче»

Позволяет вам не просто пережить ранения, а полностью их игнорировать. Включает и физическую, и психологическую боль.

## ГРУБАЯ СИЛА

«Играйте мускулами.  
Наслаждайтесь своим здоровьем»

То, насколько вы сильны. Ваш мышечный рельеф, прочность костей и т.п. Хотите дать кому-то в морду? Вам понадобится грубая сила.

## ЭЛЕКТРОХИМИЯ

«Отправляйтесь на планету тусовок.  
Вы любите наркотики, и это взаимно»

Защищает вас от негативного воздействия лекарств, дает знания о наркотиках, алкоголе и т.п. Позволяет найти общий язык с теми, у кого есть зависимости.

## ТРЕПЕТ

«Почувствуйте дрожь.  
Настройтесь на городскую волну»

Город говорит с вами. Позволяет ощущать малейшие изменения на улицах. Еще один вариант "шестого чувства", но отвечает за чувствительность к бытовым вещам, а не мистике. Например, позволит почувствовать, куда идти в поисках улик.

## СУМРАК

«Доверьтесь своему телу.  
Запугивайте людей»

Бей или беги. Адреналин стучит в ушах, пока вы стучите кому-нибудь по роже. Позволяет запугивать людей, сопротивляться страху и преодолевать возможности своего организма.

# МОТОРИКА

## КООРДИНАЦИЯ

«Целься!  
Огонь!»

Наиболее близок к ловкости или точности. Определяет, можете ли вы поймать подброшенную монету, либо точно выстрелить из пистолета.

## ВОСПРИЯТИЕ

«Смотрите, слушайте и нюхайте.  
Не упустите ни единой детали!»

Чтобы изучить улики, сперва нужно их найти. Поиск скрытых предметов, прячущихся врагов и т.п.

## СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ

«Будьте быстрым,  
а не мертвым!»

Способность уклоняться от атак и ловушек, подмечать мимолетные детали, вовремя реагировать на смену окружения.

## ЭКВИЛИБРИСТИКА

«Скользите как тень.  
Поражайте великодецем!»

Ваша ловкость. Двигайтесь грациозно, стильно, модно, молодежно. Это и ваша скрытность и умение танцевать.

## ТЕХНИКА

«Управляйте механизмами.  
Вскрывайте замки и обчищайте карманы!»

Умение разбираться в технике, чинить ее, использовать подручные материалы себе на пользу. Также умение эти материалы добыть, возможно не совсем законным способом, обчищая чужие карманы.

## САМООБЛАДАНИЕ

«Выпрямите спину.  
Сохраняйте pokerфейс!»

Ваша способность скрывать свои эмоции, сохранять pokerфейс и соответственно не ударить лицом в грязь. Позволяет еще больше понимать язык тела окружающих.

# РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Хотя на момент начала истории персонажи уже являются сформированными личностями, происходящие в игре события могут оставить на них свой отпечаток. Постепенно персонажи будут меняться, развивая свои навыки, приобретая предметы и памятные вещи, а также заполняя шкафчик мыслей.

Персонажи приобретают опыт во время игры, постепенно повышая свой уровень. Каждый новый уровень требует 100 очков опыта. Когда персонаж достигает нового уровня он получает 1 очко развития, которое может потратить, чтобы получить бонус +1 к навыку или новую мысль.

Опыт начисляется мастером за завершение заданий, отыгрыш и прочие достижения персонажей.

Вместо подсчета опыта мастер может просто выдавать очки развития по мере продвижения сюжета.

## Шкафчик Мыслей

Мысли это то, что определяет вашего персонажа как личность и дает дополнительные бонусы и штрафы. Если у вас есть очко развития, вы можете потратить его, чтобы получить новую мысль.

Игрок должен сам придумать мысль, исходя из событий, которые произошли с его персонажем. Это может быть что угодно - от философских размышлений о сути бытия, до приземленных мыслей уровня "Надо найти спирт". Так или иначе мысли обычно имеют и позитивные и негативные эффекты, которые также нужно продумать игроку. Мастеру остается лишь скорректировать и утвердить результат. Ниже представлены примеры мыслей.

### Увядшая Астра

Скомканная пачка "Астры" навсегда забыта в кармане зимнего плаща. Бедная малютка. Сигареты внутри сломлены, словно солдаты, брошенные собственной страной. Брошенные ТОБОЙ. Иногда ты чувствуешь уколы совести за это. Но ты всё твердо для себя решил. Правда ведь?

**-1 к Эмпатии. Как ты мог так поступить?**

**+1 к Самообладанию. Не показывай сожаления.**

**+1 к Стойкости. Хорошо для здоровья.**

**Сигареты не приносят пользы.**

## **Наркополиция**

Нет, не в смысле “полицейские под наркотой”. Полицейские которые ПРОТИВ наркотиков. Да, совсем против. Нет, даже дунуть нельзя. И тюбик с клеем тоже брось. И другим объясни, что наркотики это плохо. Возможно прямо сейчас под мостом детишки балуются со шприцами. Ты же сам так делал, помнишь?

**-1 к Электрохимии. Не круто, чувак.**

**+1 к Силе Воли. Держись.**

**+2 к Эмпатии при общении с наркоманами. Уведи их с кривой дорожки.**

## **Антагонист опиоидных рецепторов**

Стой! Брось трубку, подонок! Работает наркополиция, и я скажу тебе все начистоту. Наркотики - для неудачников. Они разведят тебе мозг и запрограммируют на онанизм. Лучше пропусти рюмашку. Или две. Распей три бутылки вина - после такого тебе точно будет не до онанизма. И запомни: друзья не позволяют друзьям торчать... или трезветь. Мир тебе, братишка.

**Наркотики не приносят пользы, а алкоголь не вредит.**

## **Боядейро**

Курить. Тебе придется много курить, чтобы превратиться в “боядейро”. Две сигареты в зубах, а еще одну можно вставить в нос. В наши беззубые культурные времена, когда давно уже нет купола неба над головой, единственный способ стать истинным франкконегрийским индивидуалистом - курить побольше сигарет. Советую закурить прямо сейчас. Запах варящегося на костре кофе чудесным каштановым утром... Добро пожаловать в страну «Астры».

**-1 Полицейская волна. Душа требует свободы!**

**Сигареты дают бонус +2 к Интеллекту. Дым поднимается в небо.**

## **Джемрокская охота**

В каком-то смысле - ты охотишься за сокровищами, Большинство сотрудников 41-го участка занимаются так называемой «джемрокской охотой» - открывают запертые контейнеры. Большая часть из них росла в Джемроке или Коул Сити - самых бедных районах Ревашоля,, Там есть проходы в королевские катакомбы Ле-Ройом, раскинувшиеся под городскими улицами. Дети часто спускались под землю в поисках сокровищ - и возвращались, добыв крысиный хвостик или использованный шприц. Должно быть в тебе до сих пор живет это игривое любопытство. Кто Может быть, однажды и Горная Сфера, и Священный Скипетр, и Кокаиновый Череп станут твоими!

**+2 к Восприятию. О, блестяшки!**

**-1 к Авторитету. Собираешь всякий хлам.**

## **Магниева форма жизни**

Устал? Пей магний! Грустишь? Пей магний! Посадил печень? МАКСИМУМ МАГНИЯ! Некоторые будут говорить тебе, что на самом деле магний ничего не делает, и тебе просто надо бросить, Что мы им скажем? Мы скажем: «ХРЕНА С ДВА!» Ты вот-вот станешь магниевой формой жизни. Эпоха примитивных углеродных людей прошла. Больше человечеству не придется полагаться на фоновую радиацию, с черепашьей скоростью ведущую нас к нашей генетической судьбе. Наступает эра направленной эволюции, и магний - ключ к ней. Ты - первый из своего рода. Новый шаг в человеческой эволюции. Продвинутый магниевый проточеловек, который ест, пьет и занюхивает двенадцатый элемент.

**+2 Сила воли. Магниевые рецепторы.**

**-1 Логика. Мужик, такого просто не бывает**

## **Механофил**

Ты по локти погрузился в нутро мотокареды «Купри» сорокового года. Сняв крышку капота, ты вслушиваешься в звук. Вот он, этот щелчок. Неужели уже полетели шатунные подшипники? А если головку все равно менять, то как раз можно поставить новый спаренный турбокомпрессор с магниевым коллектором. Кто-то может сказать что двести сил - перебор для этой ласточки, но ты любишь, чтобы все было надежно, так что сзади... Стоп... а о чем мы вообще разговаривали? Что мы делали?

**+2 Техника. Поставлен магниевый коллектор.**

**- 1 Эмпатия. Сердце из стали.**

## **Необъяснимая феминистическая повестка**

Вы должны взглянуть на это. В залежах вашего гипоталамуса мы обнаружили остатки древнего артефакта. Это цилиндрический предмет, весь обоссанный и воняющий бухлом. Краска на нем вся облупилась, но слова на корпусе до сих пор можно разобрать: РЕВОЛЮЦИОННАЯ ФЕМИНИСТИЧЕСКАЯ ПОВЕСТКА. Похоже, что некоторое время назад; до того, как превратиться в посмешище, ты действительно был профеминистом. Ты как-то смог прийти к этому выводу. Может быть, сможешь найти и дорогу назад?

**+1 Эмпатия. Можешь продвигать РФП.**

**+1 Авторитет против мужчин. Пусть знают свое место.**

**-1 Морали при провалах проверок против мужчин. ПОЧЕМУ ОНИ НЕ ВОСПРИНИМАЮТ МЕНЯ ВСЕРЬЕЗ?!**

## **Никаких гарантий**

Как не проиграть? Это невозможно. Весь мир балансирует на лезвии ножа. Это игра потрепанных нервов. Тебя подталкивают цифры и карательные меры: боль, неприятие, неоплаченные счета. Ты можешь играть, а можешь залезть под лодку и сгинуть, обратиться морской солью или стаей чаек. Твоим врагам это бы понравилось. Или же ты можешь драться. Единственный способ победить наперекор судьбе – продолжать драться.

**+1 к шансу критических провалов и успехов**

## Поисковой отряд

Ты отточил свои чувства, занимаясь поиском пропавших людей. Теперь ты лучше замечаешь все, что происходит вокруг. Возможно, когда ты закончишь с этим делом, ты сможешь перейти в поисковый отдел РГМ и разыскать всех ревашольцев, когда-либо пропавших без вести (у них там наверняка обширный архив таких случаев). Потому что заранее никогда не скажешь: пропавший может быть совсем рядом, за углом, надо только посмотреть повнимательнее.

**+2 к Восприятию, когда ищешь людей. От тебя не скрыться.**

## Центрист “Королевство совести”

Королевство совести будет точно таким же, как сейчас. У моралистов на самом деле нет убеждений. Да, иногда они натываются на что-то, словно на игрушку, которую ребенок бросил на ковре. Такую игрушку немедленно нужно положить на место. А ребенка отругать. Центризм никак не связан с изменениями, пусть даже небольшими. Центризм — это контроль. Над собой и над всем миром. Так осуществляй его. Посмотри в небо, на темные силуэты зависших над городом аэростатов Коалиции. Спроси себя: есть ли в морализме что-то зловещее? И найди ответ: нет. Бог в царствии своем. И все спокойно на земле.

**-1 к Сумраку. Это не твой путь.**

**Раз за сцену поступки соответствующие идеологии могут восстановить тебе 1 очко морали. Все должно быть по закону. Все должно быть спокойно. СТАБИЛЬНОСТЬ.**

## **Фашист “Национальная гордость за Ревашоль”**

Ревашоль вновь станет прекрасным безмятежным городом (за это стоит выпить)! Загадочным и чудесным местом бесконечного покоя, где нет неадекватных истеряющих женщин. Где нет семенинцев и их тупых штанов с подворотами. Все это растворится, как горе в алкоголе. Профессора социалисты из университетов отправятся попрошайничать на улицу вместе с дармоедами художниками. А ты будешь посмеиваться и лить пиво в их шляпы для подаяний (стоит взять пивка)!

**-1 к Самообладанию. “Они” тебя бесят.**

**Алкоголь дает бонус +2 к Физике. За Ревашоль!**

## **Коммунист (Социал-Экономический Мазовизм)**

0,000 % коммунизма построено. Злобные миллиардеры, пожирающие детей, до сих пор правят миром с паскудной ухмылкой на сытых рожках. Все, чего он добился, — испортил себе настроение. Он начинает подозревать, что Крас Мазов своей социал-экономической теорией “наебал его лично”. Тем не менее, вся эта история превратила его в очень сообразительного малого с чем-то вроде университетского образования в области Истины. Вместо коммунизма он теперь строит точную модель этого абсурдного и двуличного мира.

**-1 Визуальный Анализ. Повсюду рынок!**

**-1 Авторитет. Коммунисты - неудачники.**

**+1 к Риторике. Глаголь, товарищ!**

**+1 ко всем броскам при взаимодействии с другими коммунистами.**

**Можешь находить коммунистов по запаху.**

## **Ультралиберал (Способы косвенного налогообложения)**

Оказалось, что гангстеры из Комитета по финансовому надзору спрятали миллионы наших честно заработанных дивидендов там, где мы догадаемся искать в последнюю очередь: в сердцах и головах простых ревашиольцев! Неси благую весть о дерегулировании \*народу\*. Расскажи о заграничных тарифных сборах. Вещай о суммарном налоговом бремени в 98 % Проповедуй, о, проповедник! Освободи братьев. Налоги — это расизм!

**-1 Эмпатия. Звериный оскал капитализма.**

**Раз за сцену поступки соответствующие идеологии могут восстановить тебе 1 очко здоровья (за здоровье не переплатишь!). Топи за капитализм, против рабочего класса, крутись как белка в колесе, зарабатывай бабло.**

## **Коп апокалипсиса**

Это не огонь. Это не пепел. Перед Событием определенно будет целое море трупов, но его вызовет не война и не мор. Нет, Событие станет катастрофой, о которой не мог, не смел помыслить никто из живущих на земле. Тебе удастся почувствовать лишь его. Как пропасть, дыру, зияющую у тебя в чреве. Глотку, в которой пропадет весь мир. Улицы, трава, звезды — все будет взято назад. Но кем, чем? И как? Ты не знаешь. Ты знаешь только то, что все это очень серьезно.

**-2 к броскам Силы Воли. Все зря. Конец близок.**

**+1 к Трепету. Городской.**

**+1 к Внутренней Империи. Сумасшедший.**

## **Гиперзвездный представитель закона**

Говорят, что мир еще не готов к рок-н-рольному полицейскому. Никто не хочет, чтобы монополия государства на насилие сочеталась с поклонением знаменитостям, Они утверждают, будто «понимают опасность ситуации», когда следователей возносят до ранга полубогов, а те направо и налево спят с едва достигнувшими возраста согласия девицами с обложки, «Это безумие», — говорят они, на все это ты можешь ответить только одно:

«Пошли вы все на нахуй» — своим самым спокойным голосом. Никто просто не понимает, насколько хороши станут такие копы. Они будут раскрывать по двадцать дел в день! В будущем полицейские будут вроде астрофизиков. Или премьер-министров. Или пророков. И ты — первый.

**-1 к Логике (ты обманываешь себя).**

**+1 к броску, если твои действия “Диско”.**

## **Обычный служитель закона**

Ну молодец. Теперь ты еще И СКУЧНЫЙ! Стать таким было непросто в этом безумном мире. Ни одна из граней твоей личности не выделяется. Даже политика тебя заботит лишь на словах. Теперь ты официально самый унылый коп в Ревашоле.

**-1 Внутренняя Империя. Скучный.**

**-1 Тренет. Унылый.**

**+2 Полицейская волна. Коп.**

## **Самый жалкий на свете коп**

Вот она! Подборка фактов о твоей персоне. Однажды ты дрочил в раздевалке, и тебя заметили. Ты схватил девушку за руку и удерживал ее у себя в квартире 20 минут против ее воли. Все верно, это не какие-то домыслы. Это реальные события, которые появляются из темноты твоего прошлого. Ты стрелял по ногам убегающего подозреваемого, но попал ему в пах и на всю жизнь оставил калекой. И, что самое главное, ты позволил жизни победить себя. Все те подарки, что сделали тебе родители, всю любовь и терпение друзей – все это ты утопил в нейротоксинах. Ты позволил неудачам победить. И они будут побеждать, пока ты не умрешь – или не преодолеешь это.

**-1 Авторитет. Позорище.**

**Раз за сцену можешь восстановить 1 мораль при провале любой проверки. Самобичевание - оно такое.**

## **Арт-коп**

Банальщина, натянуто, посредственность, жалко, дилетантство, беспомощно, сифилитичная ода клише конформизма, кровь из глаз, оскорбление человечества, военное преступление, надо судить за военное преступление, определенно дерьмово, отсутствие воображения, неосознанное переосмысление, кривые руки, незрелая и нелепая попытка, ебучая бездарность, закоренелый говномаз, педант, вялый, отвратительно скучно, просто один презрительный смешок за другим. С этим набором слов - ты гроза деятелей искусства.

**-1 Координация. Тебя “стильно” пошатывает.**

**Успешные проверки Концептуализации восстанавливают 1 пункт Морали. Приятно быть умным.**

**+1 к броскам при взаимодействии с людьми искусства. На одной волне.**

## Памятные вещи

Памятные вещи это особые предметы, которые могут оказаться в распоряжении персонажей по ходу истории. Любой даже самый обыкновенный предмет может стать чем-то особенным. Полицейский плащ, спасающий от непогоды в самый паршивый из дней. Пистолет, выстрел из которого спас вам жизнь. Солнцезащитные очки, позволяющие спрятать “шальные глаза” от начальства. И многое другое.

Памятные вещи выдаются мастером, но игрок всегда может предложить свой вариант, объяснив почему тот или иной предмет стал для него особенным. Все памятные вещи дают бонусы и штрафы к навыкам, позволяя таким образом еще больше развить вашего персонажа. Ниже приведены примеры таких вещей.

### **Оранжевая бомжовская шапка**

Вязаная шапочка с двумя громадными дырками. Такую могли использовать в качестве маски во время вооруженного ограбления.

**Скорость реакции +1**

**Риторика -1**

## **Большие темные очки “Суперзвезда”**

*Блеск собственной славы ослепляет тебя самого? Не можешь спокойно смотреть на своё великолепное отражение? Тогда эти классические тёмные очки оверсайз – для тебя.*

**Эквилибристика +1**

**Визуальный анализ -1**

## **Туфли из зелёной чешуйчатой кожи**

*Может эти туфли из чешуйчатой кожи и потеряли часть своего великолепия под гнётом лет, зато они идеально сидят на ноге.*

**Самообладание +1**

**Эквилибристика -1**