

# New Age Outlaws. Alpha

В процессе редакции...

## Суть заварушки

Добро пожаловать в Ливерпуль, сынок. Или дочурка, неважно. Оглянись вокруг, на дворе 1921. Уже как отгремела Гражданская война и экономика пошла ввысь. В США ввели сухой закон, мир увидел знаменитый Томми-Ган и кольт M1911, а Генри Форд уже как добрых 13 лет выпускает на Конвейере модель T. Что касается родины Англии - постепенно восстанавливаясь после первой мировой войны, на рынок хлынули опиум и кокаин, подпольное оружие никуда не делось и каждый хочет урвать свою славу в этом преступном мире. Нахлынувшие к вам ИРА (которые собачатся между собой), Макаронники, Жиды, Цыгане и даже Русские хотят отнять и поделить всё, до чего дотянутся их руки. Премьер министр Черчилль пытается разгрести говна в стране и начинает капитальную чистку криминальных элементов. А вам в этом тяжёлом мире предстоит выжить, подняться из низов и попытаться стать правящей элитой Англии. Но тут уж как повезёт. Если зазнаться, недосмотреть или быть слишком осторожным, можно прогореть, загреметь на виселицу или схлопотать пулю в лоб. Поэтому аккуратнее. Но, думаю, твои ребята помогут при случае, если ты, конечно, не решишь их кинуть. Впрочем, пора за работу.

Удачи, и постарайся не всплыть из канала.

Как вы все прекрасно понимаете, игра была вдохновлена таким набором как: Острые Козырьки, Gangs of London, Лицо со Шрамом, банды Нью-Йорка, игрой "Наше дьло" и прочие Жмурки. Собственно, вот в такую жопу вас и занесло. Если после этого вкладка со всем не была закрыта, значит, вы готовы навернуть с лопаты **экспириенс**. Скажу не

тая, это мой первый раз, поэтому правила будем балансировать на ходу, переобучаться прямо в машине и горячо ругаться из-за сюжетных ролей.. Надеюсь на понимание

## А что бросать, приятель?

Броски в игре буду традиционные и привычные всем. Старина Д20 подскажет путь и найдёт верное решение. Как известно: “Правила везде одни”. Чистая 20 - критический успех на любой затее(но не надейтесь заставить отсосать Мэра города двадцаткой. У всего должен быть здравый смысл). Чистая 1 - критический провал на любой затее(опять же, не надейтесь умереть, выискивая новый костюм и выкинув такое значение. Но что-то неприятное случится. Может Господин полицейский не в духе и найдёт у вас что-то незаконное. А может, вы обольёте главу соседнего клана и начнёте вражду. Но регулируйтесь тем же самым здравым смыслом). Сложности будут назначаться по щучьему велению, но, регулируйтесь здравым смыслом. Средняя сложность будет варьироваться в районе левой пятки, опираясь на ситуацию и навыки. Автоуспехи и автопровалы прилагаются

Например:

*Мистер О`Тул хочет уговорить Мистера Стивенса сотрудничать и продать ему партию револьверов подешевле. Изначальная сложность 10. Но днём ранее тот косвенно повлиял на дела мистера Стивенса, сбавив партию патронов у него под носом и тот крайне зол на него, что усложняет проверку на +5. А ещё лакей доложил, что О`Тул вечером облапал дочку Стивенса и тот ещё более в гневе, что добавляет ещё +5. Но у мистера О`Тула крайне подвешенный язык на +5 к переговорам. И тут, бац. О`Тул на кубике выдаёт 16+5. Проверка пройдена. О`Тул*

*убеждает, что эта партия револьверов будет использована в заварушке против врагов мистера Стивенса и тот, скрипя зубами, отдаёт партию дешевле*

## Помеха и преимущество

Иногда вы оказываетесь в ситуациях, способствующих или наоборот, мешающих исполнению действия. Ситуации первой категории называются Преимущество, вторые - Помеха. В обоих случаях вы бросаете **два раза D20** и выбираете больший результат в первом случае и меньший - во втором.

Окей, я понял. А как персонажа то сделать?

Тут, дружище, всё то же просто. Перво-наперво, опиши себя. Эдакий фоторобот, с краткой биографией. Если ты местный, то как докатился до того, чтобы окунуться с головой в криминал. Если нет, то что занесло тебя в этот городишко. Хочу напомнить, что расовая дискриминация в данный момент времени существовала, поэтому китайцев и негров воспринимают с натяжкой, если вы понимаете о чём я. Не обязательно прямо сочинение, но чем больше примечательных фактов вы набросаете, тем лучше. Ну и постарайтесь не наклепать тут Киллианов Мёрфи и Брэдов Питтов. Мы тут всё-таки в приличном обществе. И да, аккуратнее с возрастом. Слишком молодые и слишком старые персонажи нежелательны. У нас тут не детский лагерь, и не дом престарелых, а активная городская

жизнь, с наркотиками, продажными девушками(и даже мужчинами, хотя это очень порицаемо), перестрелками и прочим Бандитским Петербургом. Также не забудь указать как минимум одного человека в городе, который тебе дорог. А также одного, кого ты не можешь терпеть. Итак, вы, справились с данной задачей. Теперь перейдем к интересному.

## Навыки

А здесь, дорогой друг, и начинается твоя специализация. Нарративно, я её не буду ограничивать, твоя фантазия - твой навык. Ты можешь быть мокрушником, щипачом, барменом в любимом “О`Коннели”, голосом банды, бойцом, да хоть лепилой и варщиком на полставки. Опиши то, чем ты занимаешься в коллективе, а я тебе от всего сердца подгоню бонусов. И штрафов, куда уж без этого.

## Очки удачи

Чтобы не склеить лапы от шальной пули или не загреметь за решётку от единицы, у каждого игрока будет такая единица, как очки удачи. По умолчанию их 3 и более их быть не может. Ими вы можете воспользоваться, чтобы перебросить куб, добавить модификатор вашего навыка к броску и даже спастись от шального дробовика. Но учтите, чтобы пополнить их, вы должны указать свой *порок*. Наркотики, алкоголь до свиных мудей, желание разбить кому-либо голову. Всё обсудим и, потакая пороку, вы будете навлекать на себя проблемы и восстанавливать свою удачу[технически поднятие стресса из клинков, только не стресс]

## Броня, пушки, снаряжение и прочие “инструменты”

Очевидно, что бронежилет кулаком не пробить. Да и даже прорезать не получится. Только стрелять. Некоторые шлемы не пробить дубиной. Некоторые ворота нельзя вздёрнуть обычным ломиком. И соответственно, мы имеем соответствующие запреты.

*Например, Генри Вэн, решивший подпалить вашу ювелирку, оделся на дялягу соответствующе. На нём надета плотная армейская куртка [не*

*пробивается с кулака и дробящего] - соответственно, это дело только пробивать режущим, либо огнестрелом.*

На выданных/купленных/украденных вещах будут появляться различные свойства, с которыми вы познакомитесь в процессе. Некоторые из них будут вам на руку. А от других вы будете плевать, как от дешёвой бормотухи мадам Ци...

Стартовый броник, как этой вашей ДНД - 10. Соответственно, какие-то вещи будут эту цифру повышать, какие-то понижать. Но не забывайте про контекстные окна

## Повышение уровня

Новый уровень вы получаете после того как завершите какое-то серьезное задание, представляющее для вашего персонажа сложность. Проще говоря, уровень вы получаете сразу, целиком, без накапливаемого опыта, в конце сюжетной арки или главы. Для персонажей разного уровня, соответственно, эти значения разнятся. Условно, для Мистера Пинкерса, который начал свои дела, повышением уровня станет ограбление магазина, в то время как для Мистера Стивенса, давно ведущему дела, повышение уровня светит только при успешном выведении целого клана врагов из игры.

## Единицы времени

Каждый день делится на 2 единицы времени: утро+день и вечер+ночь.

Если какое-то занятие занимает длительное время, оно отнимает единицу времени. В бою это - раунды, если вопрос касается длительности действия ритуалов, так как во время сражения все действуют куда активнее.

Пример:

*Мистер Казума хочет наладить поставки сырья для производства опиума. Мистер Казума в курсе, что некто "Комедиант" имеет*

*промышленное количество сырья для поставок. С утра он наводит справки(делая бросочек d20 с модификаторами). А вечером отправляется на встречу с “Комедиантом”, уже имея хоть что-то за душой.*

## **Энкаунтеры**

При всей моей нелюбви к ведению энкаунтеров, периодически у нас таковые будут. Соответственно, нового вы ничего не узнаете, кроме как специфики

За 1 ход 1 базовый головорез может походить на 5 квадратиков, а также совершить одну атаку. В случае, если у головореза светится контекстное окошко [Дёрнуть рубильник, чтобы выключить свет], можно сделать его бонусным действием бесплатно. Некоторые контекстные окошки отбирают передвижение и даже атаку

Инициатива бросается за счёт внимательности

## **Пару десятков слов о экономике**

Да-да, приятель, игра будет строиться вокруг оборота денег. Вы будете зарабатывать, тратить, чтобы снова заработать, чтобы потратить больше, чтобы потом заработать вдвойне. Ввиду того, что я не планирую высчитывать каждый фунт, пенни и шиллинг, мы немного упростим систему. Для этого мы введём в такие термины, как “Малый бюджет”, “Средний бюджет”, “Большой бюджет” и “Колоссальный бюджет”

“Малый бюджет” - такая сумма, которая позволит купить нечто не особо крупное. Пару бутылок виски, пачку патронов к револьверу, канистру бензина для автомобиля, недорогой костюм и подобные ему мелочи

“Средний бюджет” - нечто покрупнее. Суммы среднего бюджета хватит на покупки ценой до автомобиля. Лёгкий ремонт бара, модный костюмчик, вербовка бойцов с улиц, возможно, даже взятки полицейским

“Большой бюджет” - довольно солидная сумма. На неё можно приобрести приобрести пару тройку грузовиков для перевозки товаров, купить партию Томми-ганов и так далее. Такими суммами воруют солидные джентльмены

с парой легальных бизнесов

“Колоссальный бюджет” - невероятная сумма, на которую можно приобрести целую фабрику со станками и рабочими(в основном, такие суммы будут использоваться гораздо позднее)

Бюджеты складываются следующим образом:

3 малых = 1 средний. 6 средних = 1 большой. 9 больших = 1 колоссальный.

Чтобы вы понимали, персонаж не может носить с собой в карманах бюджет более среднего. Для хранения большого бюджета необходимо большое место(условимся на том, что это большая пачка денег или иные активы, которые в руках точно не утащишь). А для колоссального - даже целое хранилище

Ах да, чуть не забыл. Вам и вашей семье тоже нужно что-то кушать. Поэтому бюджет придётся тратить не только на партию нелегальных пушек, а на честную коммуналку и не дай Бог у инспектора возникнут вопросы, откуда ты притаранил тысячу фунтов немецкими ассигнациями...

## Легальный и нелегальный бизнесы. Отмывание денег и прочие риски

Как вы прекрасно понимаете, легальный бизнес в наше время построить крайне сложно и начнёте вы с простого подпольного дельца, которое будет приносить “грязный” доход. Для легализации вашего дела вам придётся разработать план, каким способом вы переведёте ваш бизнес из тени в легальный. Купите ли лицензию, пролоббировать закон о легализации азартных игр или даже лёгких наркотиков - неважно. Преимущество легального бизнеса в том, что чистый доход не оставляет следов как для полиции, так и для ваших врагов. Ваши сделки кристально честны, задекларированы и так далее. И открытое нападение на легальный бизнес от вашего врага повлечет для него последствия в виде полиции, а для вас в виде страховки, которая покроет значительную часть ущерба(но не всю)

Впрочем, если мы доиграем до политических игр, даже легальность бизнеса не спасёт. Нелегальный же бизнес не защищён абсолютно ничем и налёты, поджоги и прочий рэкет - обычное дело. И решать подобные вопросы вам предстоит уже вне поле зрения закона.

Для того, чтобы перевести “грязные” бюджеты в “чистые”, вам, помимо схемы отмывания денег, снова придётся вложиться. [техработы] “грязных” бюджета дадут вам в итоге 1 “чистый” (в начале игры), поэтому придётся постараться. И помните, если вы будете слишком активно оперировать грязными средствами, вопрос будет обязательно задан

Бизнес, помимо того, чтобы им владеть, предстоит как улучшать, так и защищать. Здесь мы снова введём термины: Малый, средний, крупный.

Малый бизнес - 1 малого бюджета в промежутке между делами

Средний бизнес - 1,5 среднего бюджета в промежутке между делами

Крупный бизнес - поговорим, как дорастём

О цене и качестве улучшений мы с вами будем договариваться непосредственно в тред, поэтому предложений может быть уйма.

Помимо улучшения доходности, каждый бизнес имеет “уровень защищённости”. Это выражается в контекстных окошках по типу [Качественные немецкие замки] или [Парни с улицы присматривают за парадным]. Соответственно, чем больше таких модификаторов, тем сложнее бизнес наебнуть. Но есть нюанс: Малый бизнес вмещает всего 2 апгрейда на защиту в стоке, а средний всего 4. Поэтому от всего защититься не получится

## Полиция, слухи и соперники

Большинство ваших действий по продвижению своего дела, раскрутке планов и дерзких налётов влечёт за собой последствия. И даже если вы думаете, что полиция куплена, враги затихли, то не думайте, что вы стали королями этого Города. Для того, чтобы город не превратился в окончательный гадюшник, силы правопорядка следят за тем, чтобы честные граждане были в безопасности, а такие подонки, как вы, сидели за

решёткой или болтались в петле. Поэтому лишние необоснованные богатства в виде нерасторопного пользования грязными деньгами, решение вопросов “Громко”(о громким и тихих способах решить дело поговорим чуть ниже), а уж если некоторые тела всплывут в канале или вы решите покуситься на собственность родины Англии...

## Напряжённость

Уровень напряжённости - повышающееся значение от 0 до 20. И если при цифре 0 полиция вами совершенна незаинтересована, то при цифре 20 вас захотят поймать и вздёрнуть на верёвке. Впрочем, всегда можно подкупить полицейских. Или сотрудничать. Решать вам

Пример:

*Всё тот же злополучный Мистер Стивенс, после больницы решил отомстить Мистеру Гаррису. Изначально, уровень полицейской напряжённости по отношению к самому Стивенсу равнялся 5, но если налёт на бизнес Гарриса будет произведён в открытую, а уж тем более, завершится успехом, полиция явно будет недовольна его действиями. Взвесив все риски, Стивенс идёт ва-банк и налёт успешен. Итого, полицейская напряжённость Стивенса будет равняться 10, а ввиду того, что полицейские косвенно знают, чем он занимается, его подопечные Генри Вэн и Трэвис Грид получают 2 напряжения(округление вниз)(я буду говорить вам, сколько напряжённости будет доставаться лично вам и сколько остальным в каждом отдельном случае  
Каждые 5 единиц целочисленно будут навешивать [нежелательное внимание], которое будет нарративно вытекать в проблемы. Например, проблема у контакта. Или нападка врага. Или задержка денег от бизнеса. Или потеря улучшения...*

## Слухи и отношения с коллективами

Я думаю, не секрет, что ваши действия будут порождать слухи в городе. Например, какое-нибудь убийство в определённом районе будет ассоциироваться с той группировкой, которая обитает там. К примеру,

убийство в Итальянском квартале будет ассоциироваться с мафией, в Чайна-тауне - с Триадой, у Ирландцев - ИРА. А вот если вдруг тело, убитое там, подкинут вам - проблемы будут у вас. Но ничего не мешает подставить вам своих конкурентов.

Практически любое ваше действие, даже сделанное “тихо”, так или иначе будет иметь последствия. В том числе и в виде слухов, которые будут либо обострять обстановку, либо понижать градус.

Например:

*Уже полюбившийся вам Мистер Стивенс вляпался. Перейдя дорогу Триаде, тот понял, что конфликт с такой группировкой не вынесет. А вот Итальянцы, которые сейчас в хорошей стычке с Китайцами, как раз ему под силу, да и те не ожидают подставы. И поэтому, если мистер Стивенс тихонько украдёт некоторое количество бюджета у Итальянцев, он обострит отношения с ними, но при этом сгладит углы с Триадой и, возможно, даже будет сотрудничать*

Касательно отношений с другими ребятами, я не скажу ничего нового:

Есть пирамида от +3, до -3 как у вас в навыках. Для каждого коллектива правила индивидуальны, но если усреднять, то выглядит это так

+3 - союз, максимально выгодная цена, доступны *особые* специалисты.

Коллектив может помочь с делами и **обязательно** навяжет просьбу

+2 - дружба. Скидки, *некоторые* специалисты, контакты. Хорошие деловые отношения

+1 - приятельство - небольшая скидка, предрасположенность к совместным делам

0 - без комментариев

-1 - неприязнь. Завышение цен, возможны козни

-2 - вражда. Закрытие доступа к специалистам, 100% проблемы с коллективом, возможны нападения на контакты или на бизнес, перекидка палева на вас

-3 война. Думаю, озвучивать не нужно, что это означает

## Работа “тихо” и “громко”

Итак, практически любое дело можно решить двумя способами. Первый - без шума и пыли, не оставляя следов. При должном уровне подготовки,

аккуратно подменить водителя и угнать тачку с припасами, посадить на нож пару-тройку человек и утащить активы. А можно и войти с парадного, выдавая залп из вашего револьвера в потолок. Подход выбирать вам. Работа втихую зачастую требует больше усилий, тратит действительно много времени(целый день на подготовку и проворот дельца как минимум), но она не поднимет полицейской напряжённости, если не произойдёт казусов. И если всё идёт гладко, вы можете даже сыграть себе на руку, подставив своего оппонента и отведя от себя подозрения. Но, перестаравшись, вы наоборот, дадите понять, что это уловка.

Пример:

*Несчастный мистер Стивенс планирует нагреть Итальянцев на партию в виде восьми килограмм чистейшего снежка. Зная, где хранится снежок, тот целый день планирует свои действия. Закупка транспорта для отхода, слив планов сооружений, смену часовых и прочие прелести занимает у него день. Ночью же, он посылает тут верного Трэвиса Грида, который славен своей незаметностью. Опуская подробности, Трэвис и его подопечные убрали Макаронников и партия в их руках. И тут Трэвис решает подкинуть проблем Триаде и не замечать следы, а наоборот, оставляет характерные китайские вееры и коробки со спичками из Чайна-тауна. Но, тот решил пойти дальше и в стиле Якудзы, отрезать уши телам. На утро, Мистер Сальери, обнаружив всё это поймёт, что это дело рук не Триады. И скорее всего, кто-то решил прикинуться под них*

Решение вопроса громко сэкономит вам время. Собрать парней, добраться до места и можно делать дело. Но полицейские явно не будут рады какой-либо потасовке, особенно если она превратится в поножовщину, и тем более в перестрелку. Решение вопроса громко обязательно повлечёт за собой повышение напряжённости полиции и наверняка усугубит конфликт с тем, кто пострадал. Но, зачастую, конфликты будут решаться именно так, потому что время - крайне важный элемент

Пример:

*Мистер Сальери получил сведения от подкупленных копов, что ночью те видели людей мистера Стивенса, которые ошивались около его схрона. Вне себя от ярости, тот хочет послать пару машин своих людей отбить*

*свой груз. Зная Мистера Стивенса, который играет осторожно, Сальери предположил одно из мест, где Стивенс прячет кокаин. Джозеф Морн утром (1 действие за день) отправляется в доки и бац. Ящик с товаром. Соответственно, Капо мистера Сальери с парнями выезжают передавать поклон. И, пока мистер Стивенс ищет канал сбыта тем же утром, днём тот узнаёт, что на его схрон напали Итальянцы и перестреляли всё живое в доках, отбив свой кокаин. Как итог, Стивенс потерял людей, товар и половину дня*