О как и о чем эта игра?

Хобо, калики перехожие, клошары, дервиши и просто бездомные — все это люди без определенного места жительства. В более широком смысле можно отнести к этой категории множество других людей, от бродячих циркачей до сквоттеров.

Эта игра предназначена для рассказывания историй о бомжах и мире, в котором они живут.
В первую очередь — мире относительно современном, примерно с 1980 по 2030 годы, в городах и пригородах, которые мы легко можем себя представить: зловонные свалки, темные переулки, заброшенные здания, голоса бродячих животных и равнодушные взгляды идущих мимо горожан. Однако, вы сами вольны выбирать время для истории, до тех пор, пока можете себе его представить.

Бомжи находятся в нижней части городской пищевой цепи, их здоровье хрупко, они нередко страдают физическими и психическими заболеваниями, постоянно переживают стресс. Они избегают прямых столкновений с врагами, предпочитая убегать и прятаться.
Прятаться, помня, что в любом укрытии могут оказаться не одни.



Будет ли игра легкой роад-стори, приключенческим экшеном или мистическим триллером, ключевым элементом истории неизбежно станет выживание.

Как в это играть?

Бомж — ролевая игра семейства *World (Powered by the Apocalypse), предназначенная для нескольких игроков и одного ведущего.
Игра состоит из последовательности **сцен** — объединенных временем и местом событий, происходящих с персонажами. **Сцены** следуют одна за другой, складываясь в рассказываемую **историю**.

Для игры потребуются распечатанные листы персонажей по количеству игроков и по крайней мере 3 шестигранные кости, необходимые для проверки характеристик при совершении ходов, которые будут перечислены ниже.
Персонаж совершает **ход** каждый раз, когда делает что-то, исход чего может быть неоднозначным или иметь далеко идущие последствия. Когда персонаж совершает ход, игрок бросает две кости и добавляет к сумме выпавших значений модификатор используемой для хода характеристики. Если итоговая сумма меньше 6 (6-) — это **провал**, персонаж потерпел неудачу, если больше или равна 7, но меньше 10 (7-9) — это **частичный успех**, персонажу удалось добиться желаемого, но у его действий будут негативные последствия, хоть и менее сильные, чем при провале, если же сумма больше или равна 10, то это **успех**, персонаж добился желаемого без негативных последствий.

Ведущий не бросает кости. Он рассказывает историю и совершает ходы против бомжей, когда игроки проваливают проверки или добиваются всего лишь частичного успеха.

Что есть у бомжей?

Не так уж и много, но, возможно, достаточно, чтобы выжить.
Все бомжи в чем-то похожи, но у каждого есть не только история о том, почему у него нет дома.

Как бы ни был беден бомж, у него все же есть с самого начала при себе один особый предмет, который будет помогать ему совершать некое определенное действие (даст бонус +1 к проверкам на совершение одного **стандартного хода**). Например, гитара поможет просить подаяние, старая собачья цепь нанесет более серьезный удар, чем голые кулаки, а с отверткой проще что-то отремонтировать.

Также у каждого бомжа есть пять характеристик:
Сила. Физическая мощь, то, насколько персонаж силен и вынослив. Персонаж проходит проверку **Силы**, когда дерется, преодолевает препятствия или совершает усилия, а также отправляясь в путь.
Ловкость. Скорость реакции персонажа, его гибкость, его умение контролировать собственное тело. Проверки **Ловкости** придется проходить каждый раз, когда персонаж бежит, крадется или уворачивается.
Ум. Сообразительность персонажа, его наблюдательность, а, возможно, даже образование. Проверки **Ума** совершаются когда персонажу нужно осмотреть локацию или предмет, а также когда нужно что-то сломать или починить.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Обаяние определяет, насколько персонаж умеет располагать людей к себе, будь то члены его команды или персонажи ведущего. Его проверка нужна при торговле, переговорах, при получении информации от собеседника, и попытках утешить своих союзников. Также эта характеристика нужна, если персонаж хочет просить подаяние.
Удача — самая неуловимая и сложная из характеристик. Проверки **Удачи** требуются только при попытке изменить рассказываемую историю или, поймав улыбку удачи, выйти за пределы человеческих способностей.



При создании персонажа, игрок должен решить, какая характеристика будет для этого бомжа главной (на ее проверки тот получит бонус +2), какая — второстепенной (на ее проверки тот получит бонус +1), а какая — слабой (на ее проверки тот получит штраф -1). Оставшаяся характеристика не будет иметь ни бонуса, ни штрафа на старте.
Также в зависимости от главных и сильных характеристик игрок может выбрать **дары** для своего персонажа. **Дары** — особенности, которые существенно влияют на его взаимодействие с миром. Но **дары** даются только тем, кто изначально к ним расположен — для получения **даров** персонажу необходимо положительное значение как минимум одной характеристики, а некоторые — двух.

Дары

При создании персонажа игрок может выбрать 2 **дара**, требованиям которых соответствует. При дальнейшем повышении уровня можно выбирать по одному дару, в том числе среди соответствующих характеристикам, значения которых увеличены при развитии с получением нового опыта.

Сила +

- **Здоровяк** — ты можешь вынести на 1 **рану** больше других;
- **Пугающий** — получая информацию, можешь использовать **Силу** вместо **Обаяния**;
- **Бегун** — ты можешь использовать **Силу** вместо **Ловкости** при любых проверках, требующих быстрых действий;
- **Любитель подраться** — 1 раз за историю ты можешь успешным ударом отправить в нокаут любого персонажа из живущих на свету или в сумерках;
- (доступно при **Ловкости +**) **Ловкий боец** — один раз за сцену, когда ты **Борешься за свою жизнь** ты можешь перебросить кости;
- (доступно при **Уме +**) **Крушитель** — твои попытки что-то **Сломать** всегда успешны, но при провале эту вещь нельзя будет починить;
- (доступно при **Обаянии +**) **Внушающий опасность** — выбери тип персонажей, живущих на свету или в сумерках: они никогда не станут атаковать тебя первыми, что бы ты ни делал.

Ловкость +

- **Верткий** — **Спасаясь**, преодолевая препятствия и **Борясь за жизнь** можешь использовать **Ловкость** вместо **Силы**;
- **Знаток улиц** — озираясь, можешь использовать **Ловкость** вместо **Ума**, чтобы заметить укрытия, пути отступления, препятствия, источники угрозы;
- **Быстрый** — при угрозе драки, ты можешь действовать первым;
- **Акробат** — 1 раз за историю ты можешь, не совершая никаких проверок, забраться туда, куда, казалось бы, забраться нельзя — например, подняться по почти гладкой вертикальной стене или влезть в узкое окно;
- (доступно при **Уме +**) **Вор** — твои попытки взломать замок, вскрыть дверь или окно всегда успешны, но при провале они привлекают внимание;
- (доступно при **Силе +**) **Легконогий** — ты в полтора раза быстрее других, пока другой пробежит шесть метров, ты пробежишь все девять;
- (доступно при **Обаянии +**) **Циркач** — твои попытки **Утешить** другого всегда на ступень эффективнее: провал превращается в частичный успех, частичный успех — в успех.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Ум +

- **Здравомыслящий** — можешь использовать **Ум** вместо **Обаяния** при **Утешении**, если у тебя есть факты, которые способны успокоить собеседника;
- **Привычный к улицам** — можешь использовать **Ум** вместо **Ловкости**, пытаясь спрятаться;
- **Зоркий** — выбери тип персонажей живущих на свету или в сумерках: они никогда не смогут спрятаться от тебя или полностью скрыть следы своего присутствия;
- **Эрудит** — один раз за встречу ты можешь заявить, что знаешь нужную команде информацию (ведущий решает, сам ты объявишь эту информацию или это сделает он);
- (доступно при **Обаянии +**) **Переговорщик** — когда ты **Договариваешься**, при провале ты все еще можешь выбрать 1 пункт из списка успеха, выбрав 2 пункта из списка провала;
- (доступно при **Силе +**) **Внимательный** — **Озираясь**, ты можешь перебросить кубики и выбрать результат, который устроит тебя больше;
- (доступно при **Ловкости +**) **Мастер на все руки** — твои попытки **Починить** что-либо всегда успешны, но при провале ты также тратишь на починку больше времени, чем планировал.

Обаяние +

- **Знахарь** — ты умеешь заговаривать раны и болезни, и можешь использовать **Обаяние** вместо **Ума** при **Лечении**;
- **Острослов** — когда **Борешься за свою жизнь**, используй проверку **Обаяния**, чтобы разозлить или напугать противника: при успехе, нанеси урон как при проверке **Силы**;
- **Друг** — выбери тип персонажей живущих на свету или в сумерках и улучши отношения с ними на одну ступень (враждебное до нейтрального, нейтральное до дружественного);
- **Душа компании** — один раз за встречу ты можешь заявить, что у тебя есть поблизости друг, готовый оказать услугу (если ведущий сочтет, что это невозможно — получи талон удачи);
- (доступно при **Силе +**) **Выскочка** — ты умеешь перетянуть на себя внимание любых наблюдателей или противников, когда ты **Борешься за свою жизнь**, можешь дополнительно пройти проверку **Обаяния**, чтобы крикнуть оскорбление или насмешку, и, при полном успехе получить +2 к следующей атаке;
- (доступно при **Ловкости +**) **Лжец** — если ты проваливаешь проверку **Ловкости** при попытке **Спрятаться** или твои действия привлекают лишнее внимание, пройди проверку **Обаяния**, чтобы доказать тем, кто тебя заметил, что ты должен быть здесь, делая то, что делаешь: при частичном успехе они будут в замешательстве и дадут тебе фору, при полном успехе они тебе проверят или же не будут враждебны по другой причине;
- (доступно при **Уме +**) **Профессиональный нищий** — твои попытки **Просить подаяние** всегда успешны, даже при провале ты можешь выбрать один вариант из списка успеха.

Удача +

- **Хозяин** — у тебя есть ручное животное (крыса, кошка, ворона, хорек и т.д.), которому ты можешь отдавать несложные команды (необходимость совершения проверок, а также последствия их провала или частичного успеха определяет ведущий);
- **Кладоискатель** — 1 раз за сцену ты можешь при исследовании локации с помощью хода **Озираться**, потратить талон и заявить, что видишь чей-то тайник, после этого брось кубик: выпавшее число — количество предметов, найденных в тайнике (ведущий решит, что это за предметы, но они не могут быть бесполезными);
- **Баловень судьбы** — в начале истории ты получаешь на 1 талон больше, а когда должен получить еще талон — пройди проверку **Удачи** и получи 2 при успехе;
- **Живчик** — пройди проверку **Удачи**, когда должен получить рану в первый раз за сцену и при успехе ты остаешься нетронутым;
- (доступно при **Силе +**) **Защитник** — один раз за сцену можешь принять на себя рану, которую должен был получить другой;
- (доступно при **Ловкости +**) **Тень** — в подходящих условиях (в темноте, в тумане) ты становишься незаметным без проверок;
- (доступно при **Уме +**) **Знающий истории** — выбери одну из сущностей, живущих во мраке и знай: она благоволит тебе, 1 раз за историю ты можешь потратить талон, чтобы обратиться к ней за помощью (ведущий решает, какой будет эта помощь и последует ли за ней расплата);
- (доступно при **Обаянии +**) **Проповедник** — **Утешая** своих друзей ты можешь лечить травмы не одного из них, а всех одновременно, с той же эффективностью.

СТАНИНРОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ