

START DOGS

СХИЛКА ПОПЕВАЯ  
BELL

# STREET DOGS

## БЛАГОДАРНОСТИ

**За постоянную мотивацию — подписчикам моего публика BLASKOWITZ INC.**

**За вычитку** — Любви «Норе» Бердюгиной.

**За вёрстку** — Вал Рыжов.

**За арт** — Midjourney.

**Бегущие по лезвию:** Vasily Shatov, Даниэль Хрущев.

**Уличные самураи:** ffexy, Николай Лотков, Ольга Тугушева, Dimon Chervyakov, Silver Hoof Games, Kelhior, Клайджин.

**Камрады:** Рыжий библиотекарь.

VK don: Дмитрий Третьяков, Вадим Мазаев, Дмитрий Гулин.

**За проведение плей-тестов**

In progress...

**Отдельная благодарность товарищам за разнообразную помощь и вдохновение:**

Rins Gray, Vjashon, liquid\_spirit, Мыкола Габинский, Nachtigall, Persich, Б. Тыковка, Стас Мельников, Окта, Вал Рыжов, Солядий, Ilya Ilya, 1 01, Виталий Мацарюк, Filipp, I Os, Паки, Konstantin, Alexander Köln.

**Над книгой работали:**

Иван «Major Blaskowitz» Лифанов, Любовь «Нора» Бердюгина, Вал Рыжов



# ОГЛАВЛЕНИЕ

От автора .....	3
Введение.....	3
<b>Тории</b>	
Сэйнэн и проблемы общества.....	4
Проклятая сила .....	5
Проиграть, чтобы стать сильнее.....	5
Синтоизм .....	5
Городские легенды.....	6
<b>Игрокам</b>	
Принципы .....	8
Атрибуты и равновесие.....	9
Светлая и темная ки .....	10
Дзюцу .....	11
Ранг силы.....	12
Ярлыки.....	13
Травмы.....	13
Создание персонажа .....	14
Создание дзюцу .....	15

<b>Ходы</b>	
Базовые ходы .....	16
Понять происходящее.....	16
Достучаться до сердца.....	16
Угрожать и манипулировать.....	16
Nani?! .....	16
Боевые ходы .....	17
Выбить дерьмо .....	17
Истинная форма .....	18
Наблюдать за боем.....	18
Встать на защиту .....	18
Проклятые ходы .....	19
Дзюцу .....	19
Стать сильнее .....	19
OVERDRIVE!.....	19
Погрузиться во тьму.....	19
Тёмный ритуал .....	20
Заклучить договор .....	20
Самопожертвование .....	20
Драматические ходы.....	21
Указать на ярлык .....	21
Свет твоей души .....	21
Подбодрить .....	22
Выяснить отношения .....	22

<b>Ками</b>	
Цели.....	23
Принципы .....	23
Ходы ками.....	24
Советы по буклетам.....	25
Противники .....	27
Правило создания .....	27
Истинные формы серьезных противников .....	27
Особенности противников.....	28
Нечисть.....	29
Начать игру.....	30
С чего начать историю .....	31
<b>Обратная связь</b> .....	33

## ЛИЦЕНЗИЯ

### ГЛАВНОЕ

Материалы являются интеллектуальной собственностью правообладателя и доступны только для личного использования. Запрещено коммерческое использование и/или обнародование материалов или их части неопределённому кругу лиц без письменного разрешения правообладателя. Запрещено использование иллюстраций без указания их авторства. Я, Лифанов Иван (Major Blaskowitz), уполномочен вести переговоры касаясь прав на все публикуемые материалы. Это значит, что при необходимости сначала вам стоит обратиться ко мне.

### СОЗДАНИЕ СВОИХ ИГР НА ОСНОВЕ STREET DOGS

Я разрешаю и поощряю создание и публикацию игр, вдохновленных Street dogs. Если вы используете только правила игры, то спрашивать разрешение не нужно. Хватит лишь упоминания, например, в списке вдохновлений. Если вы хотите использовать мой текст — напишите мне, чтобы получить разрешение.

# ОТ АВТОРА

# ВВЕДЕНИЕ

Я очень люблю Японию. И, если честно, всё ещё слишком мало знаю о ней. Каждый раз, когда я знакомлюсь с новыми произведениями выходцев из страны восходящего Солнца, моё сознание будто бы переворачивается, получая невероятный заряд энтузиазма и творчества. Мне очень импонируют поднимаемые ими темы в произведениях, которые становятся с каждым годом всё более актуальными. В данной игре вы сможете раскрыть множество из них и, я надеюсь, вам это понравится. Когда мы оборачиваем волнующие нас проблемы во что-то фантастическое и нереальное, перекладывая это на игру и проживая вместе с персонажем, то после мы чуточку проще воспринимаем их и в нашей повседневности. А что, как не повседневные и близкие нам темы, раскрываемые различными произведениями, делают их культовыми?..

Желаю вам приятной игры.

Ваш Бласковиц.

Перед вами быстрый старт игры под названием Street Dogs. Вам предстоит взять на себя роль людей, которые заключили договор с демоническими сущностями ради обретения проклятых сил. Причиной могли послужить банальная жажда власти или желание отомстить за смерть близкого человека, а может быть желание защитить то, что вам дорого. Так или иначе договор с демоном — это дорога в один конец. Теперь вам придётся разобраться с последствиями этого союза и столкнуться с куда более ужасающими ситуациями, затягивающими вас во тьму. Это путь в один конец и только вам решать, как вы его пройдёте.

Проект вдохновлён такими произведениями, как Jujutsu kaisen, Chainsaw man, Noragami, Bleach, Jagaan.

Чтобы начать играть, вам потребуется от 3 до 4 человек, один из которых возьмёт на себя роль Ками (тут — Мастер игры). Он не бросает кубики вовсе и отвечает за реакцию мира на действия персонажей, направляя историю в тории жанра с помощью своих задач, принципов и ходов.





Тории — это ключевые столпы, которые олицетворяют Street Dogs. Придерживайтесь их во время игры, чтобы получить от неё максимальное удовольствие.

## СЭЙНЭН И ПРОБЛЕМЫ ОБЩЕСТВА

В отличие от сёнена, где аудиторией являются подростки от 12 до 18 лет, сэйнен фокусируется на более серьёзных и взрослых историях, показывая неотвратимость смерти и решимость персонажей даже на краю пропасти. В игре могут подниматься темы абьюза, суицида, буллинга, социального неравенства и прочих ужасных вещей, которые, к сожалению, присутствуют в современном обществе.

Используя этот метажанр, помните, что персонажам придётся пожертвовать всем, даже собственными душой и телом, чтобы добиться желаемого.

## САМЫЕ РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЯПОНСКОГО ОБЩЕСТВА:

### **Социальное давление и стремление к успеху.**

В японском обществе существует сильное социальное давление на достижение успеха как в учёбе, так и в карьере. Это может приводить к чрезмерному стрессу, депрессии и проблемам с ментальным здоровьем.

**Прессинг.** Это сильное давление семьи или общества на индивидов для того, чтобы они соответствовали определённым стандартам или ожиданиям. Прессинг может создавать конфликты между индивидуальными желаниями и социальными ожиданиями, что может привести к стрессу и тревожности.

**Синдзёкукан.** Это явление, при котором молодые люди испытывают чувство потери смысла жизни или утраты надежды на будущее.

Синдзёкукан может быть вызвано различными факторами, такими как нестабильная занятость, социальная изоляция, депрессия и отсутствие перспектив.

**Проблемы пожилых людей и демографический кризис.** Стареющее население Японии создаёт проблемы с социальной защитой, уходом за пожилыми людьми и демографическими изменениями, такими как уменьшение численности населения и недостаток рабочей силы.

**Проблемы сексизма и гендерного неравенства.** В японском обществе всё ещё существует значительное гендерное неравенство в сферах трудоустройства, оплаты труда, а также в социокультурных ожиданиях и стереотипах.

**Изоляция и одиночество.** Из-за высокой плотности населения в городах и многочисленных требований к работе и учёбе, многие люди в Японии страдают от ощущения изоляции и одиночества.

**Татамэгами.** Это выражение описывает психологическую защиту или способность человека сохранять эмоциональную стойкость или скрыть свои истинные чувства за внешней маской.

Кстати, никто не мешает (даже наоборот) поднимать и другие темы, которые ближе вам. Игра это всецело поддержит, ведь мы гонимся не за достоверностью японских будней, а за драматичным раскрытием проблем в игре.