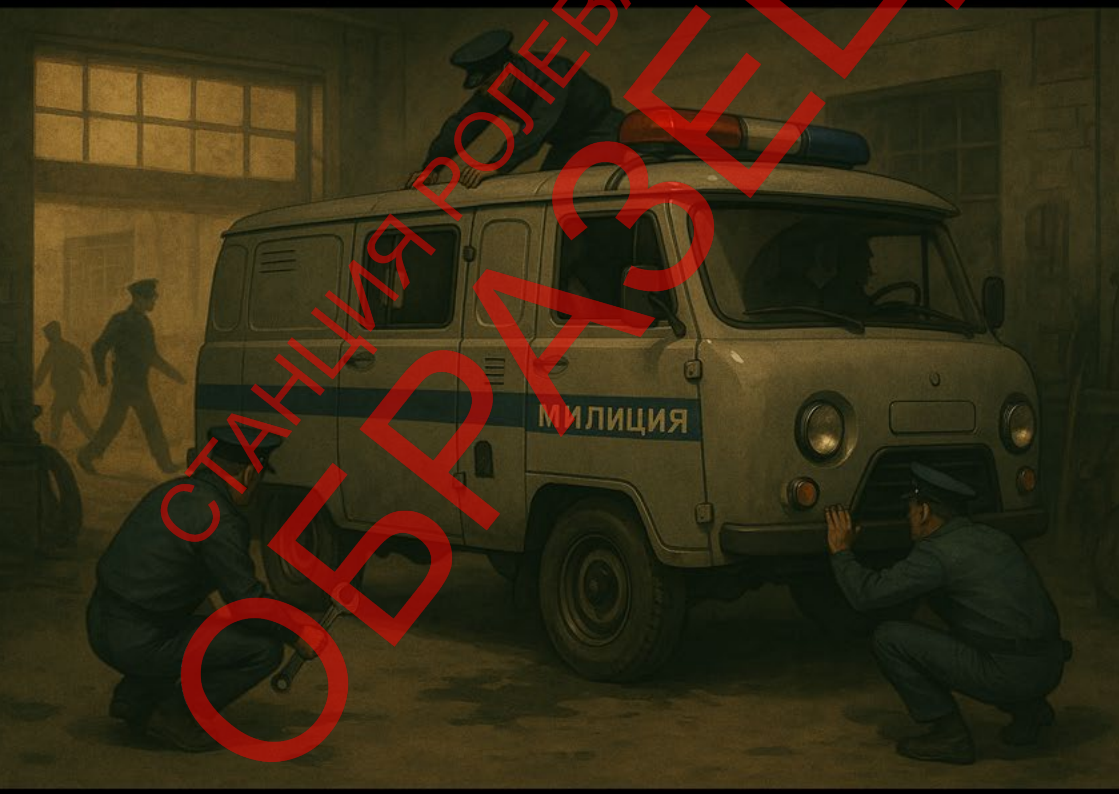
ДОПОЛНЕНИЕ

МЕНТОВСКОЙ ПЕРЕПОЛОХ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

«ПРОРВЕМСЯ, ОПЕРА!»

Оберегать покой на тихих улицах — задача не из лёгких. А в условиях постоянной нехватки финансирования — порой вовсе невыполнимая. Но ведь вы пришли в милицию не затем, чтобы канючить и хлюздить, верно? Не затем, чтобы грустить о дефиците бумаги и изношенных шинах у патрульки. Вы пришли помогать людям. И наказывать тех, кто приносит им беду.

«Ментовской переполох» — это расширение, которое дополняет игру **«Прорвёмся, Опера!»** и делает службу объёмнее, а партии — насыщеннее.

Теперь в вашем распоряжении:

- 10 архетипов сотрудников УВД — от участкового и технаря до криминалиста и архивариуса. Вы можете смоделировать работу целого УВД или же разнообразить обычную следственную кампанию.
- Уникальные навыки для каждого архетипа — с фишками, завязанными на специализацию, поведение и уличную смекалку.
- Более 40 улучшений для УВД, от чайника и сейфа до наблюдательного пункта на чердаке, связей и запасных «Бобиков».
- Упрощённая экономика: предполагается, что задание приносит около 1500 рублей. Вы вольны адаптировать цифры под свою кампанию.

А главное — автопарк.

От мотоцикла до «Ферры» в милицейской раскраске. От «Буханки» до передвижного штаба. 12 типов транспорта, каждый со своей фишкой, вместимостью и бонусом к трэку погони из 10 ячеек.

Машины можно чинить, прокачивать и ломать под обстрелом. Вас научат ездить эффектно, и — если повезёт — эффективно.

Это дополнение подойдёт как тем, кто хочет расширить спектр ролей в уже привычной игре, так и тем, кто мечтает построить симуляцию целого УВД, с отделами, машинами, жалобами от населения, паузами на чаёк и оперативной суетой.

Ну что, товарищи менты? Фуражку поправили — и в путь!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Архетипы ментов

Создание персонажа

При создании персонажа вы выбираете один из 10 архетипов сотрудников УВД — это ваша специализация, почерк, стиль службы. Каждый архетип содержит:

- 5 уникальных умений, отражающих вашу профпригодность, прошлое и склонности.
- 3 общих умения, доступные для всех архетипов.

На старте вы выбираете 1 умение из своего архетипа. Остальные можно разблокировать позже.

Прокачка архетипа

Чтобы выучить новое умение из своего архетипа или из другого (если это мотивировано и с разрешения мастера):

1. Заполните счетчик прокачки из 10 засечек (как в оригинальной игре — про правилам прокачки навыков).
2. После заполнения выберите ещё одно умение из архетипа.

> При подведении итогов сессии персонажи игроков получают опыт за использованные умения архетипов, в соответствии с их ролью — например, если технарь ставит прослушку, а шофёр возглавляет погоню.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Общие умения

1. Долговой ресурс

У вас есть человек, который вам должен. Один раз за миссию вы можете вытащить свой козырь из рукава — технику, нужный номер телефона, услугу или алиби. Опишите, кто вам должен и какой ресурс он может вам дать.

2. По понятиям

Вы можете один раз за сессию отказаться от броска и просто договориться с представителями бандитизма, неформалов, блатных, маргиналов и людей подобного класса — если ситуация позволяет. Обязательно обоснуйте вашей предысторией, что помогло стать с ними на один уровень, например, авторитет, дворовое воспитание или былой опыт.

3. Под шумок

Раз в сессию, когда в группе кто-то проваливает действие, создавая нелепую ситуацию — вы можете воспользоваться ей и провернуть что-то мелкое, но полезное без проверки. Например, скинуть что-то в сумку со стола, прикрыть что-то, прошмыгнуть в дверь и так далее.

Умения архетипов

1. Агентурист

Работает с агентурой. Всегда есть инфа, но она не всегда добыта чисто. Знает, кого подмазать, с кем связаться, кого подставить.

Сеть щебечет

Любой счетчик, связанный с расследованием группы лиц (кражи, угоны, дела с ОПГ и пр.) с самого старта уже имеет I заполненный сегмент.

Вербовщик

Раз за сессию вы можете завербовать I гражданского в свою сеть.

Кукушка

У вас есть конспиративная квартира в любом населённом пункте, где вы находитесь. Оперская чуйка, связанная с этой квартирой, не добавляет пунктов стресса.

Двойной агент

Вы получаете +I кость в делах, связанных с оборотнями в погонах или работой на две стороны (под прикрытием).

Скользкий

Один раз за сессию вы можете уйти от погони, растворившись в толпе.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

2. Архивариус

Хранитель бумажек и записок командир. Знает, кто что сделал в прошлом, где зарыли собаку, когда случилась утеря.

Подшито и пронумеровано

Один раз за расследование вы можете мгновенно найти одну полезную информацию в архиве, если она вообще есть.

Эхо прошлых преступлений

Вы получаете +I кость к проверкам, связанным с делом, о котором или похожее на которое вы нашли запись в архиве закрытых дел.

Чёрные дыры

Вы можете незаметно изьять, уничтожить или изменить записи или целое дело из архива так, чтобы не получить последствий за этот поступок.

Бумажная броня

Вы получаете +I кость при проверках, связаных с бюрократической волокитой, отчётами, договорами и документами, а так же для допроса, убеждения и другой работы с людьми в бюрократической системе.

Пыль помнит всё

Раз в сессию задайте «духам архива» один закрытый вопрос. Ответ может быть не очевиден.

3. Замполит

Идеолог, лоббист высшего начальства. Может выбить постановления и ордера, прикрыть действия, позвонить куда надо. Умеет оправдывать ужас.

Постановление есть

Раз за миссию вы можете объявить, что нужный вам ордер, разрешение или бумага уже подписана — даже если это не так.

Подпись сверху

+Id к любым действиям, где вы ссылаетесь на указание начальства, директиву или высшее распоряжение.

Наверх не доложат

Если ваши действия привели к потере Престижа УВД, вы можете потратить свой отдых между заданиями и 500 рублей, чтобы поднять Престиж УВД на I — через связи и звонки кому надо.

Оправданный ужас

Если вы стали свидетелем или участником насилия, которое можно списать на служебную необходимость, добавьте к броску на сопротивление его психологическим последствиям +I кость.

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ