

## I. Базавыя правілы RISUS

“Risus: The Anything RPG” – гэта бясплатная ролевая гульня, аўтарам якой ёсць John Ross. Гульня разьлічаная як найменей на двух гульцоў + майстра гульні (МГ). Максимальная колькасць гульцоў неабмежаваная. Для гульні патрабуецца папера, алоўкі, пяць-шэсьць костак d6 (замест костак можна выкарыстоўваць праграмку-дайсамёт накшталт DnDice). Час гульні можа змяняцца на жаданьне гульцоў ад некалькіх дзясяткаў хвілін да некалькіх гадзін. Правілы засвойваюцца за першыя дзесяць хвілін гульні. Лепш за ўсё гульня йдзе пад піва.

### Стварэньне героя

Кожны гулец стварае сабе аднаго героя. Займае гэта ля дваццаці сэкондаў. Герой апісваецца праз некалькі клішэ. **Клішэ** – гэта караценькія тыповыя ўяўленьні пра героя. Прыкладам, усе геройскія клясы старэнькіх RPG ёсць клішэ: Клірык, Барбар, Маг, Касьмічны дэсантнік. Можна прыдумаць любыя клішэ на свой густ: Злая мачаха, Брус Лі (некалі быў акторм, а цяпер – ня больш за клішэ), Вялізманая Пачвара, Каторая Жадае Толькі, Каб Людзям Спадабалася Ейнае Макрамэ – што заўгодна, абы гэта дазволіў МГ.

Кожнае клішэ выражаецца пэўнаю колькасцю костак. Тая колькасць костак кідаецца для правэркі той ці іншай **здольнасьці** героя, зьвязанай з клішэ (глядзі разьдзел “*Мэханіка гульні*”). Тры косткі азначаюць адмыслоўцу, шэсьць – майстра, адна – аматара.

Гатовы герой выглядае так:

#### **Грольфнар Вайнсан, вікінг**

**Апісаньне:** *Высокі бляндын з заўсёднаю ўсьмешкаю на вуснах. Любіць піць, вальчыць, піць, бегаць за кабетамі, вальчыць і плаваць у рэйд па морах. Хоча напісаць пра сябе вялікую сагу.*

**Клішэ:** *Вікінг (4), Прайдзісьвет (3), Бабздыр (2), Паэта (1).*

Усё, што нам спатрэбілася, каб стварыць Грольфнара – гэта даць яму імя, караценька апісаць яго, прыдумаць клішэ і разьмеркаваць косткі. Кожны гулец атрымвае 10 костак, каб разьмеркаваць іх па клішэ (можаце абраць столькі клішэ, колькі лічыце патрэбным, але сама лягчыны выбар – тры-чатыры штукі). Клішэ з найбольшай колькасцю костак ёсць **асноўным клішэ**. У выпадку Грольфнара гэта Вікінг, чатыры косткі. Асноўнае клішэ найбольш яскрава апісвае, як ваш герой бачыць самога сябе. Пры стварэньні героя нельга разьмеркаваць больш за чатыры косткі на адно клішэ, таму ў Грольфнара паказьнік асноўнага клішэ ёсць максимальным.

### Здольнасьці і прылады працы

Кожнае клішэ шмат чаго расказвае пра героя, пра ягоныя **здольнасьці і прылады працы**. Калі вы гуляеце Кашлатым барбарам (3), лягчына будзе памеркаваць, што ён добра валодае халоднай зброяй, палюе на жывёл і ўмее выжываць у глухмені. Каўбой (4) добра гарцуе, мае скураныя боты, два левальвэры і ласо. Прылады працы йдуць у камплекце з клішэ “бясплатна”. Асноўнае клішэ абавязкова мусіць мець свае прылады працы, астатнія клішэ – на жаданьне гульца. Гулец абмяркоўвае свае прылады працы з МГ і запісвае іх:

#### **Грольфнар Вайнсан, вікінг**

**Апісаньне:** *Высокі бляндын з заўсёднаю ўсьмешкаю на вуснах. Любіць піць, вальчыць, піць, бегаць за кабетамі, вальчыць і плаваць у рэйд па морах. Хоча напісаць пра сябе вялікую сагу.*

**Клішэ:** Вікінг (4)

**Прылады працы:** Сякера, тарч, рог для мёду

**Клішэ:** Прайдзісьвет (3)

**Клішэ:** Бабздыр (2)

**Клішэ:** Паэта (1)

**Прылады працы:** Берасьцяны скрутак, паходны каламар з чарнічным атрамантам, пяро

Калі герой губляе ці пашкоджвае прылады працы, гэта адбываецца на адпаведных клішэ такім чынам, як вырашыць МГ. Так, калі Кашлаты барбар (3) апынецца на глядыятарскай арэне безь мяча, ён зможа біцца і голымі рукамі, але кідацьме удвая менш костак (акругленьне на карысьць гульца) – зробіцца Кашлатым барбарам (2). Калі ён знойдзе свой меч альбо адбярэ ў супара здіду, дык зноўку кідацьме тры косткі. Касьмічны пірат (4) без свайго карабля папросту ня зможа нікуды ўляцець і зробіцца Касьмічным піратам (0), а калі знойдзе аварыйны чоўнік, зробіцца Касьмічным піратам (2). А вось Грольфнар Вайнсан, хай нават згубіць у бойцы тарч, усё адно застанецца Вікінгам (4), бо ён заўжды вальчыць п'яным у рэжыме берсэрка і нават не заўважыць згубу тарча.

У часе прыгодаў героі могуць знайсці/набыць/скрасьці асаблівыя прылады працы – **артэфакты** – што даюць пэўныя бонусы: дазваляюць кідаць дадатковую костку пры выкарыстаньні, перакідваць любую костку, паніжаюць клішэ супраціўніка і г.д.

### Мэханіка гульні

Кожным разам, як нехта хоча зрабіць нешта (калі ніхто яму не перашкаджае, а пасьпяховасьць дзеяньня, паводле МГ, ня можа быць прызнаная за аўтаматычную), гулец кідае косткі. Калі выкіненая колькасьць вочак раўнуецца **роўню цяжкасьці**, усталяванаму МГ, альбо пераўзыходзіць яго, тады дзеяньне лічыцца пасьпяховым. Калі не – значыць не. Роўні цяжкасьці ёсьць наступнымі:

**5:** Як два пальцы. Выклік для аматара, руціна для адмыслоўцы.

**10:** Выклік для адмыслоўцы.

**15:** Выклік нават для героя. Для запраўды мудрагелістых вычынаў.

**20:** Выклік для майстра. Ледзь не надлюдзкая цяжкасьць.

**30:** Пэўна, жартуеш?! Папросту надлюдзкая цяжкасьць.

Ровень цяжкасьці залежыць ад клішэ, і кожны можа паспрабаваць зрабіць што заўгодна. Так, пераскокваньне расколіны на ліне альбо лазе будзе дзіцячай забаўкаю для Тарзана (аўтаматычны посьпех), лёгкай справай (цяжкасьць 5) для Індыяны Джонса і цяжкім, але цалкам здзяйсняльным выклікам (цяжкасьць 10) для Акрбата, Барбара і Злодзея. Нават Эксцэнтрычны акультыст на інвалідным вазку можа паспрабаваць (цяжкасьць 15, але калі ён выкіне менш за 30 вочак, то згубіць вазок)!

### Мэханіка боек

**Бойка** – гэта любое спаборніцтва паміж героямі за пальму пяршыства, калі яны нападаюць і абараняюцца, спрабуючы здабыць перамогу. Літаральна альбо мэтафарычна. Прыкладамі боек могуць быць спрэчкі (героі выкарыстоўваюць лёгкіку, моўную эквілібрыстыку і таньня рытарычныя выкрутасы, каб давесьці сваю рацыю), бегі навывперадкі, псыхалёгічныя супрацьстаяньні, дуэлі на гітарах, судовыя разборы (абвінавачваньне contra абарона, мэта – выйграць працэс, справядлівасьць нікога не цікавіць), алькагольныя спаборніцтвы, спробы спакусіць героя(яў) і зацягнуць у ложка, звычайныя валкі, калі героі спрабуюць пакалечыць і забіць адно аднаго.

МГ вырашае, калі распачынаецца бойка. Супары атакуюць адно аднаго пераз некалькі раўндаў па чарзе. Тое, як выглядае атака, залежыць ад тыпу бойкі, але заўжды атака мусіць быць адыграная гульцамі (калі яна вымагае дыялёгу) альбо апісаная забаўным чынам (калі адыгрыш можа быць небяспечным і/альбо патрабуе выкарыстаньня кантраэптываў).

Кожная атака грунтуецца на пэўным клішэ. МГ вырашае, клішэ якога тыпу адпавядаюць бойцы. У банальнай фізычнай калатнечы клішэ кшталту Вікінг, Жаўнер, Пірат і Чарлз Букоўскі аднолькава пасуюць, а вось клішэ кшталту Цырульнік і Імпэтны каханак не пасуюць ніяк (але ў пэўных варунках могуць быць ужытыя; глядзі разьдзел “Неадпаведныя клішэ”).

Атака мусіць быць скіраваная на супара. Абодва супары кідаюць колькасьць костак, што адпавядае абранаму імі клішэ для атакі. Хто выкідвае меней, той прайграе раўнд і губляе адну костку свайго клішэ да канца бойкі: ён выдыхаецца і набліжаецца да паразы. Наступным раўндам ён кідацьме на адну костку меней.

Калі клішэ героя застаецца бяз костак, ягоны супар выйграе бойку і пераможца вырашае лёс пераможанага. У фізычнай бойцы альбо магічнай дуэлі пераможаны можа быць забіты альбо зьмілаваны. На судовым паседжаньні ён можа быць прыгавораны да пакараньня альбо ўнікнуць кары. Пры спакушэньні яго чакае альбо халодны душ, альбо гарачая ноч. Але МГ можа аспрэчыць жаданьне пераможцы, як яно будзе занадта неадэкватным: калі вы выйграеце тэнісны матч, наўрад ці вам дазваляць зьняць галаву супару і зь песьняй павалачы ягонае цела па горадзе.

Вы не абавязаныя выкарыстоўваць тое ж самае клішэ ў кожным раўндзе. Вікінг/Урвіс можа махаць сякерай у адным раўндзе, а ў наступным – гайдацца на жырандолі. Але як нейкае вашае клішэ зьніжаецца да нуля, вы прайграеце бойку, нават калі маеце іншыя клішэ.

Страчаныя косткі аднаўляюцца па заканчэньні бойцы. Калі ў бойцы былі зайдзейнічаныя нейкія прадметы альбо тэхніка (касьмічныя караблі, левальвэры, робаты), яны могуць ламацца і вымагаць рамонту.

### Неадпаведныя клішэ

Як было напісана вышэй, перад бойкай МГ вырашае, якія клішэ ёй адпавядаюць, а якія не. У фізычнай калатнечы Цырульнік – гэта **неадпаведнае клішэ**, а ў магічнай дуэлі – Барбар. Але і яны зрэчас могуць быць скарыстаныя ў часе бойкі. МГ можа дазволіць неадпаведнае клішэ, калі гулец *вельмі-вельмі забавуным чынам* апіша сваю атаку і калі яна адпавядацьме духу гульні.

Калі атака неадпаведным клішэ станеца пасьпяховаю, супар згубіць тры косткі замест адной. Калі ж “неадпаведны” герой прайграе раўнд, ён згубіць толькі адну костку, як зазвычай. Такім чынам, загнаны ў кут Цырульнік можа быць дужа небясьпечным і крэатыўным са сваімі нажніцамі.

### Канфлікты, што ня ёсьць бойкамі

Пэўная частка канфліктаў у гульні ня можа быць вызначаная як “бойкі”, затое можа быць разьвязаная ў адно дзеяньне. Так, тыповая дуэль на левальвэрах ня ёсьць бойкаю: супары ціснуць на курок – і праз сэкунду ўсё скончана. Два героі адначасова скокнулі за пляшкай гарэлкі на сталае – хто спрытнейшы, таго й гарэлка. Кухары пайшлі ў заклад, хто прыгатуе лепшы чылі – гэта не бойка: ніхто не выдыхаецца, не спрабуе заняць лепшую пазыцыю. Такія раптоўныя дзеяньні вызначаюцца аднаразовым кіданьнем костак адпаведнага клішэ (альбо неадпаведнага, пры належным адыгрышы). Хто выкінуў больш, той перамог.

У кожным канкрэтным выпадку МГ вырашае, у які з трох шляхоў будзе разьвязаны канфлікт: бойка, праверка роўнем цяжкасьці альбо аднаразовае дзеяньне.

### Крытычныя значаньні

Калі ў часе разьвязаньня канфлікта (бойкі, праверкі роўнем цяжкасьці альбо аднаразовага дзеяньня) гулец кідае больш адной косткі і выкідвае адныя шасьцёркі – гэта **крытычны посьпех**. Калі ж ён выкідвае адныя адзінкі – гэта **крытычная параза**. МГ рэагуе на

крытычныя значаньні дадатковым апісаньнем падзеяў і дае бонусы за крытычны посьпех і штрафы за крытычную паразу.

### Развой героя

Калі гульня праходзіць у некалькі сэсіяў, напрыканцы кожнае прыгоды героі могуць падвышаць свае клішэ. Гулец кідае косткі на кожнае клішэ, што было ім скарыстанае ў часе прыгоды. Як выпадаюць толькі цотныя лічбы, клішэ падвышаецца на адзінку. Максимальны паказьнік любога клішэ - 6 (без **прапампоўкі** ды іншых бонусаў, глядзі ніжэй).

Калі гулец пасярод прыгоды выкідвае крытычны посьпех альбо робіць нешта ашаламляльнае, МГ можа дазволіць яму зрабіць праверку на падвышэньне клішэ ў часе гульні.

### Хітрыкі: Пастка

Зазвычай гульцу даецца 10 костак напачатку гульні, каб разьмеркаваць іх між сваімі клішэ. Але гулец можа атрымаць адну дадатковую костку, калі пагадзіцца на пастку. **Пастка** – гэта значная хіба героя, якая перашкаджае яму рабіць пэўныя дзеянні. Гэта можа быць праклён, утрапёнасьць, непарушная клятва, слабасьць, калецтва і г.д. У гэтым разе гулец атрымвае 11 костак заміж дзесяці, але можа быць упэўненым, што МГ паспрабуе скарыстацца з хібы героя, каб зладзіць яму пастку.

### Хітрыкі: Трапны стрэл

Гэты хітрык дазваляе напачатку гульні скарыстаць адну костку не на клішэ, а на куплю трох **трапных стрэлаў**. Кожны трапны стрэл можа быць скарыстаны ў любы час, каб аднаразова падвысіць колькасьць костак, што будуць кідацца для наступнай правэркі клішэ, на адну костку. Так, у часе бойкі Вікінг (4) можа скарыстаць трапны стрэл і на адзін раўнд зрабіцца Вікінгам (5).

### Хітрыкі: Прапампоўка клішэ

У часе бойкі герой можа на адзін раўнд **прапампаваць** клішэ – павялічыць яго на любую лічбу. У канцы раўнда клішэ вяртаецца да звычайнага значаньня, ад якога адымаецца велічыня прапампоўкі.

Прыклад: На Ніндзю (3) Рудольфа напала Пачвара (6)! Рудольф ня мае шанцаў з такім моцным супарам, калі толькі не зьвярнецца да хітрыкаў. Пачвара атакуе фізычнаю атакай, і ў першым раўндзе Рудзі вырашае скарыстацца неадпаведным клішэ: Сушы-майстар (3). Ён прапампоўвае клішэ на 2 і робіцца Сушы-майстрам (5), укладаючы душу ў кухарскае майстэрства.

У першым раўндзе Пачвара кідае шэсьць костак, а Рудзі (хутка скручваючы атрутныя сашымі з фугу і з укланам прапаноўваючы іх супару) кідае пяць костак. Калі Рудольф выкіне менш, ён прайграе бойку: клішэ Сушы-майстра ўпадзе да Сушы-майстра (1) праз прапампоўку, а потым да Сушы-майстра (0) праз прайграны раўнд. Пачвара скомкае ніндзю замест сушымі. Але калі Рудзі выкіне больш, Пачвара (6) зробіцца Пачварай (3) (атака неадпаведным клішэ), а Сушы-майстар (3) – Сушы-майстрам (1). У наступным раўндзе Рудольф кідацьме клішэ Ніндзя (3), і ў яго будуць добрыя шанцы супраць Пачвары (3).

Гэта базавыя правілы сыстэмы RISUS, якія пасуюць для любой гульні. Далей гутарка пойдзе пра беларускую буржуазную нацыяналістычную гульню “Горад на Нёмнам”.

## II. Горад над Нёмнам

Шано-о-ўныя паненкі, паны і падпанкі!

Вітаем у горадзе над Нёмнам. Гэта Гародня – горад на абсягах Крэсаў Усходніх II Рэчы Паспалітай; горад мудзілаў і хаблоў, асаднікаў і жандараў, пекных кабет і шляхотных фацатаў, валацугаў і жаўнераў, агентаў Дэфэнзівы і НКВДшнікаў, палітвязьняў і гангстэраў; горад, дзе можна сустрэць прайдзісьветаў славянскай, цыганскай, караімскай ды жыдоўскай нацыянальнасьцяў; горад, у якім сумленнаму чалавеку няма чаго рабіць удзень, а ўначы і пагатоў.

Гэта – Гародня трыццатых гадоў XX стагодзьдзя, дзе праз напайсухі закон санацыйнае Польшчы квітнее бутлегерства. Засланая з СССР дывэрсійная група "Халодная галава", апрача асноўнае тэрарыстычнае дзейнасьці, займаецца кантрабандай таннае маскоўскае "манаполькі", каб сьведама спойваць братоў-беларусцаў і зарабляць грошы для стварэньня шпегіўскіх сетак. Вялікадзяржаўнікі-жмудзіласы з групоўкі "Лабусы" перакупляюць гуртам італьянскае "віна роса" ў партах Мемеля і Кёнігсбэрга і прадаюць на Крэсах. Найвялікшую выгаду з таго маюць мясцовыя жыды, што трымаюць шынкі і рэстарачыі, сама папулярная зь якіх – "Cud nad Niemnem" – месьціца на сьпісанай кананерцы. Маскальска-жмудзінскую канкурэнцыю на алькагольным рынку раптоўна парушае беларуская мафіёзная групоўка "Тутэйшыя", якая стварае мацаванае віно "Горкі яблык". Яно мае суадносна невялікі градус (што гарантуе законны абыход дзяржаўнае манаполіі на "трункі моцныя") і розныя гатункі: "Горкі яблык для асаднікаў", "Горкі яблык паспаліты", "Горкі яблык для беднай басоты", "Горкі яблык лайт". Напой набывае шалёную папулярнасьць, мажліва праз тое, што ў спірытусовыя напоі дадаюць настойнку канопляў. Становішча робіцца яшчэ больш закручастым, калі ў гульню ўступае італьянская мафіёзная групоўка "Сіцылійская вячэра", што таксама хоча зарабіць на бутлегерстве. У гэты час і адбываецца дзеля гульні.

Духу гульні адпавядаюць кнігі "Янкі, альбо астатні наезд на Літве" Уладзіслава Ахроменкі і Максіма Клімковіча, "Запіскі афіцэра Чырвонае Арміі" Сяргея Пясэцкага, песьні "Чырвоны Штраль" Крамбамбулі, "Юзік" і "Казік" з Народнага Альбому.

### Асноўныя лякацыі

**Раскоша** – галоўная вуліца горада. Удзень тут пануе атмасфэра сьціплае буржуазнае абаяльнасьці: гжэчныя паны шпацыруюць з пекнымі паненкамі, што бязмэтна пераходзяць ад вітрыны да вітрыны. З адчыненых вокнаў шматлікіх рэстарачыяў ліецца ледзь чутная гамана і прыемная музыка, а з рыльцаў пляшак ліецца мальвазія і шампан. Уначы гжэчныя паны прыходзяць сюды без паненак і ў бардэлях ды пітных установах паводзяцца ўжо ня так гжэчна.

**Пляц перад Фарай Вітаўта** – цэнтар горада. Папулярнае месца сустрэчаў.

**Пярэспа** – раён, дзе пераважна жывуць хаблы, жыды і гарадзкая галота. Небясьпечнае месца.

**Вадаплаўная рэстарачыя "Cud nad Niemnem"** – фактычна не знаходзіцца на польскай зямлі, то і закону аб дзяржаўнай манаполіі не падпарадкоўваецца. Ці не сама папулярнае месца ў горадзе. Тут можна паспытаць і "крамлёўку", і "выбарову", і "віна роса", і чаго душа захоча. Ніводны вечар не абыходзіцца бяз бойкі.

**Гарадніца** – рэспэктабельны раён з тэатрам Тызэнгаўза, старасьвецкімі дамкамі і батанічным садам.

**Ласосна** – раён Тызэнгаўзавых мануфактураў на аднайменнай рацэ. Тут месціцца "Кажакову клуб", дзе штовечар ладзяць танцы.

**Пабернардынскія могілкі** – месца сустрэчаў сакрэтных агентаў, гангстэраў, чакістых ды іншых мудзілаў.

**Руіны Старога замку** – тут удзень кіназдымачная група з Галівуду здымае гістарычны блокбастар "Чорная Дама", а ўначы калідорамі замка блукаюць цені Вітаўта і Баторыя.

### Колькі клішэ да прыкладу

Гульцы могуць прыдумаць свае ўласныя клішэ альбо скарыстаць каторыя з пададзеных ніжэй. Іх таксама можна паўдакладняць і паперайначваць. Прыкладам, з адцягненага *амаральнага мудзілы* могуць атрымацца размаітыя дзейныя асобы: *варшаўскі асаднік*, *менскі чакісты*, *ковенскі жмудзілас* – усе яны сумяшчаюць у сабе базавае значаньне *мудзілы* з дадатковымі сэнсавымі адценьнямі. *Злодзея* можна пераўтварыць на *шляхотнага злодзея*. У гэтым разе ён хадзіцьме на глямурныя імпрэзы ў гарнітуры і будзе красьці каштоўнасьці на ўрачыстых прыёмах. З *жаўнера* можа атрымацца як *афіцэр Чырвонай Арміі*, так і *генэрал Войска Польшкага* – цалкам розныя бездухоўныя мудзілы. Галоўнае – каб клішэ адпавядалі духу гульні і не супярэчылі адно аднаму.

**Амаральны мудзіла** – насаджвае бездухоўнасьць, імкнецца пазбавіць беларусаў іхных дзялак і сьвядомасьці, веры і мовы, дастае на горкі яблык ад беларускіх буржуазных нацыяналістаў.

**Бадзяга** – бадзяецца па сьвеце ў вагонах грузавых цягнікоў, пагаджаецца на любую брудную працу, п'е ўсё, што ўтрымвае алькаголь.

**Беларускі буржуазны нацыяналіст** – шануе тых, хто шануе ягоную веру, мову і край, усіх астатніх зьбівае на горкі яблык, асабліва бездухоўных мудзілаў.

**Валяшчая скурка** – блядэрыць, зьневажае мужыкоў-хамаў-быдла, дае кожнаму, хто запросіць яе ў кіно.

**Дзед Талаш** – выкрывае замежных шпегаў, хаваецца па лясох ды імшарах з кулямётам, называе ўсіх, маладзейшых за семдзесят, сынкамі.

**Жабрак** – выглядае жаласным, калантырыць грошы, распавядае фацэтныя і/або трагічныя гісторыі з свайго жыцьця, харкае крывёю на загад.

**Жандар** – выпісвае мандаты, бярэ хабар, страляе ў цывільных.

**Жаўнер** – страляе, хаваецца, перазараджае, здабывае перамогі і вэнэрычныя хваробы.

**Жыд** – хітруе, адказвае пытаньнем на пытаньне, падлічвае працэнты, нічога ня робіць за дзякуй, есьць мацу на дзіцячай крыві.

**Замежны мафіёзі** – займаецца бутлегерствам і наркагандлем, прыносіць на Крэсы Ўсходнія парнаграфію, гангстэрызм, імперыялізм і бездухоўнасьць, носіць машын-ган у скрыпічным футарале.

**Злодзея** – урываецца ў хаты і прысабечвае рэчы, што яму не належаць, вымагае грошы, уцякае ад жандараў.

**Зух** – раздае на горкі яблык, выратаўвае кабет, заўжды мае набоі, ніколі не патнее.

**Ілюзіяністы** – расьпілоўвае кабет, гіпнатызуе кабет, спакушае кабет, пазбаўляе кабет лішкаў іхных грошай.

**Кантужаны вэтэран** – жахаецца гучных зыкаў, не разлучаецца зь вінтоўкай і багнэтам, штохвілі ўзгадвае Першую сусьветную, пакуе на бяссоньне.

**Крэсовы хабёл** – жлукціць піва, паскудзіць у пад'ездах, ненавідзіць беларускіх буржуазных нацыяналістаў і дастае ад іх на горкі яблык.

**Літаратар** – п'е, удаецца ў бойкі, беспасьпяхова спрабуе надрукаваць уласныя мэмуары, грэбуе неадукаваным натоўпам.

**Лятувас шавіністас** – уважае Гардзінас, Ліду і Наўгардукас за спракаветныя аўкштайцкія гарады, лічыць, што Дзіджоі Лятува цягнецца аж да Маладэчнаса.

**Малады нашанівец** – піша найўныя вершы, шукае натхненьня ў чарцы, марыць адбудаваць новую вольную Беларусь, але лянуецца парамантаваць кран, што капліць, у сваім пакоі.

**Маскаль** – пиздзіць усю подряд, не любіць, а ёбе; лізе нагло, водку жре, матом крие, морду б'е.

**Махляр** – гуляе мечанымі картамі, ашуквае, выйграе, як мага хутчэй уцякае.

**Мужык, дурны мужык** – чытаць, пісаць не ўмее, зносіць лаянку і крык, працуе як той вол рабочы, вечна арэ, сее, ня мае з таго грошай.

**Найміт** – туляецца па сьвеце, топіць смутак у віне, аплаквае памерлых сяброў і лепшыя часіны, марнуе несумленна заробленыя грошы, шукае новых магчымасьцяў несумленна зарабіць грошы.

**Нетутэйшы гіцаль** – гаворыць з акцэнтам, увінаецца вакол кабет, цягне ўсё, што кепска ляжыць, валэндаецца па цёмных завулках.

**Перасычаная багатырка** – ня лічыць грошы, п'е шампан цэбрамі, сумуе, хоча счাপіць маладзенькага шляхотнага фацата.

**Пілсудчык** – прыносіць на Крэсы асадніцтва, прастытуцыю, парнаграфію, эксплюатацыю, беспрацоўе, санацыю, дыскрымінацыю, палянiзацыю – адным словам, бездухоўнасьць.

**Піяка** – страляе грошы на пляшку, пахмяляецца, сьпіць у клюмбах, хістаецца.

**Прадавачыца** – хаміць, абважвае, душыць масай.

**Прасталытка** – прадае цела хаблам за залатоўку, супрацоўнічае з жандарамі і бутлегерамі, марыць зрабіцца кінаакторкай.

**Ракавая жанчына** – спакушае заможных і ўплывовых паноў, курыць дамскія папіроскі праз муштук, захапляецца зухамі з квадратнымі сківіцамі.

**Раскол-дзеўка** – п'е нароўні з мужыкамі, пагарджае іншымі кабетамі, смаркаецца двума пальцамі.

**Самсон Самасуй** – хварэе на пана, шукае лёгкага хлеба, круціцца, прыстасоўваецца й лезе ўверх па галовах; мяркуе, што гігіена – гэта ймя прасталыткі, а г'анарэя – птушка зь сямейства скварцовых.

**Стары пярдун** – сядзіць на прызьбе, папёрдвае, узгадвае былыя часіны, калі трава была зелянейшая, а сонейка ярчэйшае, не разумее маладзёнаў.

**Сьвятар** – гаворыць пра бога, зноў і зноў гаворыць пра бога, пакуль не адгаворыць людзей ад уласных грошай; кляне грэшнікаў, што грошы не нясуць.

**Танцорка вар'етэ** – мае залатое сэрца, штовечар танцуе для хаблоў і мудзілаў, марыць пра прынца на белым кані і захапляецца ладнымі незнаёмцамі.

**Тутэйшы** – ня ведае, як завецца ягоны край, не цікавіцца, хто ён сам, не хвалюецца, пры якой уладзе жыве, абы не было вайны і была чарка-шкварка.

**Хвалько** – нахвальвае сам сябе, найдзічэйшыя байкі робіць падобнымі да праўды, ніколі не пераходзіць ад словаў да справаў.

**Цётка-адраджэнка** – ня верыць у выхаваўчую моц слова, пераўтварае хаблоў у сапраўдных людзей празь біцьцё, мудзілаў пераўтварае ў нябожчыкаў праз снайпэрскую вінтоўку, зь якой не разлучаецца; трапляе ў асадніцкае вока за сто мэтраў, на дух ня зносіць маскальскіх, польскіх і летувіскіх шавіністаў.

**Чакісты** – хлусіць, здае сваіх, страляе ў патыліцу, запівае піва гарэлкай, ненавідзіць лабусаў, пшэкаў, жыдоў і бульбашоў за тое, што прадалі Рассею.

**Чырвоная чума** – распаўсюджвае камунізм, бездухоўнасьць і вэнэрычныя хваробы.

**Шпег** – пераўвасабляецца ў любога чалавека, носіць некалькі слаёў вопраткі, размаўляе на розных мовах, імітуе розныя акцэнтны.

**Юрка Моніч** – пускае пад адхон цягнікі, забівае камуністых, зьбівае на горкі яблык мудзілаў, рабуе заможных, дапамагае бедным.

У залежнасьці ад таго, якіх герояў створаць сабе гульцы, МГ можа прапанаваць ім розныя сцэнары, завязаныя на супрацьстаяньні бутлегерскіх/шпегоўскіх/нацыяналістычных групавак, альбо простае PvP. Калі раптам усе схочуць быць беларускімі нацыяналістамі, іх можна сутыкнуць з савецкімі чакістымі альбо Дэфэнзівай; калі нехта будзе італьянскім мафіёзі, а нехта – летувіскім бутлегерам, герояў можна сутыкнуць адно з адным, а потым прымусіць разам змагацца з жандарамі; можна выправіць усіх на пошукі сакрэтнага савецка-нямецкага пакта і г.д. Мажлівасьці тут абмежаваныя адно жаданьнямі гульцоў і МГ.

### Колькі пастак да прыкладу

**Боязь** – боязь цемры, пацукоў, камунізма, вады, маленькіх памяшканьняў і падзем'я...

**Клятва** – клятва цьвярозасьці, беднасьці, маўчаньня, бясшлюбнасьці, клятва заўжды й паўсюль зьбіваць мудзілаў...

**Забабоны** – размаітыя забабоны (чорная котка перабегла дарогу, сіпуха пагрукалася ў шыбу), што ўтрымваюць героя ад дзеяў.

Герой таксама можа быць непісьменным, няздольным на любую агрэсію, можа рабіцца мэгаагрэсыўным, як вып'е, і г.д.