

Джошуа Мэйси

Крутотень!

Игра-история



Ролекон

Ролевые настольные игры

www.rolecon.ru

Перед вами игра «Крутотень!» — о том, как ваши офигенные персонажи жуют жвачку и надирают задницы в стиле крутейших боевиков! (**Примечания переводчиков:** если вы придерживаетесь другого восклицания при просмотре крутых боевиков, не стесняйтесь использовать в игре его!) Неудача? Не слышали. Здесь игрок описывает эпический угар своего героя пока хватает фантазии — и, конечно, офигенности.

Начало игры

Перед каждой сценой выбирается её режиссёр. Для первой сцены можно выбрать случайно — или доверить её самому офигенному. В других сценах режиссёром становится тот, чей ход был последним. Задача режиссёра — обеспечить декорации, антагонистов и вызов. При этом не стоит издеваться или мешать героям — наоборот, режиссёр должен помочь им раскрыть весь потенциал крутизны.

Перед созданием персонажей режиссёр должен кратко описать ситуацию. Например: «Вы мастера боевых искусств, собравшиеся на ненаселённом острове чтобы определить сильнейшего» или «Вы супершпионы, работающие на загадочную организацию».

Создание персонажей

Персонажи создаются начиная с сидящего слева от режиссёра, и дальше по часовой стрелке. Игрок кратко описывает своего героя. Например: «Чоу Янь — сын опозоренного мастера додзё Тигровой Лапы. Чоу хочет восстановить доброе имя отца и его боевой стиль». Или: «Род-Айленд Рыжий — настоящая гора мышц. Мир не знает байкера суровой Рода». Сосед, сидящий справа, добавляет фишку, средоточие крутости героя. Например: «Чоу Янь в совершенстве освоил Бросок Рычащего Тигра» или «Бетти-Лу, тачка Рода, может на полном ходу пробивает кирпичную стену как бумагу». Сосед, сидящий слева, добавляет слабость. Например: «Род не может пройти мимо выпивки» или «Агент Икс всегда спасает женщину, даже если знает, что это ловушка».

Продолжайте по кругу, пока у всех не будет своего персонажа — включая режиссёра, которому понадобится персонаж в последующих сценах.

У персонажей есть только одна характеристика — крутизна. В начале игры она равна 20.

Ход игры

Сначала режиссёр описывает ситуацию и окружение. Сцена должна быть построена вокруг драматичного экшена, обычно сражения. Главное — чтобы всё располагало к смертельно опасным манёврам, рискованным вывертам и по возможности ко взрывам.



Персонажам не следует прилагать усилия, чтобы добраться до экшена. Расследования, путешествия и прочую скуку нужно оставить за кадром: их упомянет режиссёр или добавит игрок.

Когда сцена готова, начинается ход игрока слева от режиссёра. После его хода режиссёр обновляет ситуацию: описывает реакции антагонистов, повышает ставки и так далее. Наступает ход следующего игрока по часовой стрелке. Так по очереди ходят игроки и режиссёр, пока сцена не закончится.

Ход игрока

Игрок описывает офигенное действие своего героя, включая последствия для неигровых персонажей. В «Крутотени!» персонажи всегда добиваются своего — настолько они крутые. Вопрос лишь в том, сколько крутизны удастся впихнуть в один ход. Другие игроки (кроме режиссёра) могут проголосовать «Крутотень!» или «Отстой!». Для голосования не обязательно дожидаться конца заявки, однако поменять решение будет нельзя.

Например:

«Рыжий врезал бугаю так, что тот упал в кресло своего босса и прокатился на нём до самого окна. Под конец кресло опрокидывается, и тип падает вниз прямо на мешки с мусором.»

«Агент Икс прыгает прямо на спину акулы, зацепляясь кошкой как гарпуном. Акула несёт его подобно доске для сёрфинга обратно к пляжу.»

Крутотень!

Если заявка произвела на вас впечатление, кричите «Крутотень!» или просто поднимите большой палец. Это увеличивает характеристику крутизны говорящего на единицу.

Полная крутотень!

Если все игроки проголосовали «Крутотень!», говорящий сразу получает ещё один ход.

Отстой!

Если заявка показалась вам банальной или скучной, кричите «Отстой!» или изобразите пальцами букву О на лбу. Это уменьшает характеристику крутизны говорящего на единицу.

Полный отстой!

Если все игроки проголосовали «Отстой!», ход говорящего обрывается.

Воздержавшиеся

Игроки не обязаны голосовать при каждой заявке. Имеет смысл сохранить сильную реакцию для выдающихся заявок.



Разногласие

Часто среди игроков не будет единодушия в оценке заявки — кто-то воздержится, кто-то назовёт отстоем то, что другому круто... В этом случае игрок уточняет значение крутизны героя согласно голосам, а затем бросает d20. Если бросок больше крутизны — ход переходит к режиссёру. Если меньше или такое же — игрок продолжает ход. Значение на кубике становится новым значением крутизны.

Фишка

Если игрок воспользовался фишкой своего героя (той, которая была придумана при создании персонажа), то он бросает два d20 и выбирает любой из двух кубиков. Обычно это кубик с наибольшим значением, которое не превосходит текущей крутизны, или просто наибольший, если они оба превосходят крутизну.

Добровольное завершение хода

Игрок может закончить свой ход, передав его или поддавшись слабости.

Передача хода

Игрок может передать ход другому с помощью действия своего героя. Например: «Я бросаю пушку Максусу». О передаче также следует сказать устно или обозначить жестом.

При передаче режиссёр не получает хода между двумя игроками. Однако нельзя передавать ход, если перед ним не было хода режиссёра — если вы сами получили ход от кого-то. У режиссёра должен быть шанс отреагировать на ситуацию. После передачи хода крутизна персонажа не меняется.

Поддаться слабости

Игрок может описать, как персонаж поддётся слабости, придуманной при его создании. Тогда ход игрока заканчивается, а крутизна приравнивается к 20.

Когда бросать кубик

От игроков ожидают красочные, куражные описания, так что одно «действие» вполне может состоять из целой последовательности движений.

Например: «Джеки хватает швабру и делает сальто назад через голову преследующего его ниндзя. Приземлившись, он взмахивает шваброй понизу, подсекая всех шестерых преследователей. Они падают на шкафы с краской. От удара бидоны на полках теряют равновесие, сваливаются вниз, и вот перед Джеки лежат ниндзя всех цветов радуги.»

Когда остановиться? Лучше всего — когда пассаж подошёл к логическому завершению, обычно после описания реакции антагонистов. Помните, что после каждого действия ваш ход может закончиться по броску кубика или из-за негативных отзывов. Высокая крутизна даёт надежду на продолжение хода, но наверняка не угадаешь. В примере выше скорее всего не следует заканчивать по-



сле подсечки шваброй — стоит описать, упадут противники, перепрыгнут или сделают что-то совсем иное. Но не надо и тянуть описание бесконечно, забирая экранное время у других игроков, не давая их героям проявить себя. В таком случае они могут проголосовать «Отстой!» только чтобы оборвать ход.

От третьего или от первого лица?

Заявки от третьего лица больше подходят духу игры, однако отыгрыш от лица персонажа ближе традиционным ролевым играм. Однако описание нечеловеческой офигенности от первого лица может гладить против шерсти, напоминая психологическую компенсацию. Играющие сами вольны выбирать, какое изложение подходит им больше.

Ход режиссёра

В свой ход режиссёр закрывает не разрешённые игроком вопросы и описывает действия антагонистов. Он волен добавлять в сцену новых антагонистов и новые трудности — всё, чтобы поддержать динамику происходящего. У режиссёра нет крутизны, и он может описывать ситуацию неограниченно долго, однако следует помнить, что это игра про офигенных героев, а не хитросплетения сюжета.

Режиссёр вправе обездвигнуть, вывести со сцены или «убить» персонажа любого игрока (исключая того, чей ход следующий). Однако ликвидировать персонажа насовсем можно только при согласии или уходе его игрока. В остальных случаях состояние персонажа должно быть обратимо уже к следующему ходу его игрока — даже если герой убит. Если к своему ходу персонаж всё ещё недееспособен, игрок получает дополнительное действие, чтобы исправить это (без голосования и броска кубика).

Бред!

Если игроки единодушно считают, что режиссёр бредит (можно закричать «Бред!» или покрутить у виска), то режиссёр обязан отказаться от сказанного и описать другое развитие, больше по душе игрокам. Если такая ситуация повторяется три раза за один ход, игра немедленно заканчивается всеобщим проигрышем.

Дуэль

Иногда сюжет или действия игроков сталкивают героев друг с другом. Например, это может случиться на турнире боевых искусств или если один персонаж вызвал другого на дуэль лучников. При противостоянии героев правила немного иные, чтобы не ждать подолгу возможности среагировать. Всё начинается с оглашения дуэли одним игроком. Если другой игрок принимает вызов, то каждая сторона по очереди описывает ровно одно действие (и реакцию соперника). Голосование проходит как обычно. Проигравшим считается тот, чей ход заканчивается (из-за



неудачного броска или отзывов «Отстой!»). Победитель получает дополнительное свободное действие для описания триумфа, после чего очередь переходит к режиссёру, затем к игроку по часовой стрелке от зачинщика дуэли (исключая второго дуэлянта).

Даже когда игрок описывает превосходство своего героя над соперником, он не должен выставлять того слабым (например, вырубая его с одного удара). Подобное должно быть сразу названо «Отстоем!» другими игроками.

Завершение сцены

Сцена заканчивается, когда персонаж достиг её явной или подразумеваемой цели либо когда побеждён последний антагонист. Чтобы обозначить это, все игроки должны дать друг другу пять.

Если условия завершения выполнены, но не все игроки обменялись хлопками, то ход текущего игрока немедленно заканчивается (его крутизна не меняется). Наступает очередь режиссёра. Он должен добавить в сцену новых антагонистов и трудности, чтобы игроки могли добиться более впечатляющего успеха.

Начало новой сцены

Если по завершении сцены играющие хотят новую, то режиссёром становится последний игрок сцены. Он продолжает историю с той же завязкой и персонажами, но может направить её в другое русло. Он также должен представить (или вернуть) персонажа предыдущего режиссёра, и, возможно, вывести своего. Далее очередь переходит по часовой стрелке.

Завершение игры

Игра заканчивается, когда все игроки довольны развязкой.







Ролекон

Ролевые настольные игры

Что это?

Ролекон – это конвент, созданный для продвижения ролевых настольных игр в массы. Это хобби, давно ставшее культовым за рубежом, почти не известно в нашей стране. А зря!

Начиная с 2011 года было проведено уже два успешных Ролекона в Москве, пять Мини Ролеконов - открытых игровых площадок, и даже один Ролекон Север в Петербурге!

Какие-какие игры?

Первая ролевая настольная игра – **Dungeons & Dragons**, была издана в США в 1973 году. Она породила целый жанр, который занял огромную нишу в игровой индустрии, став опорной точкой для многих настольных и компьютерных игр.

Что-то знакомое. Это карточки собирать, или типа Монополии?

Нет! Это кооперативная игра, в которой вы примеряете на себя роль уникального персонажа, и вместе с друзьями отправляетесь на поиски приключений. Сюжет игры строится на воображении и гибкой системе правил, а как успешно герой справляется с трудностями – решает смекалка и бросок красивых многогранных кубиков!

Такие культовые компьютерные игры как **Baldur's Gate** или **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** сделаны по мотивам именно этих игр, а новый проект создателей "**Ведьмака**" – **Cyberpunk** – полностью построен на основе своего настольного прототипа.

Играете в **Манчкин** и юмор кажется странным? Естественно, ведь он пародирует именно ролевые настольные игры! По мотивам игровых вселенных снимают фильмы, пишут книги, рисуют комиксы, и множество наших соотечественников даже не догадывается о первоисточнике. Мы хотим это изменить!

Любопытно?

Подробности смотрите на сайте www.rolecon.ru и vk.com/rolecon