Это перевод игры **Awesome!**, опубликованной и свободно доступной на 1KM1KT. Автор Joshua Macy. Читайте этот и другие переводы на сайте evilcat.su.

Крутотень!

Игра-история

Перед вами игра «Крутотень!» — где ваши офигенные персонажи будут жевать жвачку и надирать задницы в стиле крутейших боевиков![1] 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 необитаемом острове, чтобы определить сильнейшего*» или «*Вы супершпионы, работающие на загадочную организацию*».

Создание персонажей

Создание персонажей начинается с игрока, 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 суровей Рода*». Сосед, сидящий справа, добавляет персонажу фишку, средоточие крутости героя. Например: «*Чоу Янь в совершенстве освоил Бросок Рычащего Тигра*» или «*Бетти-Лу, тачка Рода, с разгона пробивает кирпичную стену как бумагу*». Сосед, сидящий слева, добавляет слабость. Например: «*Род не может пройти мимо выпивки*» или «*Агент Икс всегда спасёт женщину, даже если знает, что это ловушка*».

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

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

---

[1] Прим. пер.: Если вы придерживаетесь другого восклицания при просмотре крутых боевиков, не стесняйтесь использовать в игре его!

Ход игры

Сначала режиссёр описывает ситуацию и окружение. Сцена должна быть построена вокруг захватывающего экшена, обычно драки. Главное — чтобы всё располагало к смертельно опасным манёврам, рисковым вывертам и, по возможности, ко взрывам. Персонажам не следует прилагать усилия, чтобы добраться до экшена. Расследования, путешествия и прочую скуку нужно оставить за кадром: пусть их просто упомянет режиссёр или 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 второстепенных персонажей. В «Крутотени!» герои настолько крутые, что всегда добиваются своего. Вопрос лишь, 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 свалился в кресло своего босса и откатился 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. Словно сёрфер, он летит на акуле обратно к пляжу.»

Крутотень!

Если заявка произвела на вас впечатление, кричите «Крутотень!» или просто поднимите большой палец. Это увеличивает характеристику крутизны говорящего на 1.

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 1.

Полный отстой!

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

Воздержавшиеся

Игроки не обязаны голосовать при каждой заявке. Вы вполне можете придержать одобрение и осуждение для выдающихся заявок.

Разногласие

Оценка заявки часто не будет единогласной — кто-то воздержится, а кто-то назовёт отстоем то, что другому круто… В этом случае игрок изменяет значение крутизны героя согласно отданным голосам, а затем бросает к20. Если бросок больше крутизны — ход переходит к режиссёру. Если меньше или такой 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 к20 и выбирает любой из двух кубиков. Обычно это кубик с наибольшим значением, не превосходящим 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 Максу». Затем укажите на него жестом или подтвердите устно, что это передача хода.

При такой передаче режиссёр не получает хода между двумя игроками. Поэтому нельзя передавать ход, если перед вами не было хода режиссёра, то есть если вы сами получили ход от кого-то. Ведь у режиссёра должен быть шанс отреагировать на ситуацию.

Крутизна передавшего не меняется.

Поддаться слабости

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

Когда бросать кубик

От игроков ожидаются красочные, куражные описания, так что одно «действие» вполне может состоять из целой цепочки событий. 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, ведь после каждого действия ваш ход может закончиться по броску кубика или из-за негативных отзывов. Высокая крутизна способствует продолжению хода, но наверняка не угадаешь. Пример выше не следовало бы обрывать после подсечки шваброй — лучше описать, упадут ли противники, перепрыгнут или сделают что-то совсем иное. Но и не надо 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 к традиционным ролевым играм. Вы вольны сами выбирать, от какого лица говорить: например, если описание нечеловеческой крутости от первого лица напоминает вам самоутверждение закомплексованного человека, смело излагайте от третьего.

Ход режиссёра

В свой ход режиссёр даёт ответы не разрешённые игроком вопросы и описывает действия антагонистов. Он волен добавлять в сцену новых антагонистов и новые трудности для поддержания динамики 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 обездвижить, вывести со сцены или «убить» персонажа любого игрока (исключая того, чей ход следующий). Однако ликвидировать персонажа насовсем можно только при согласии игрока или его уходе. 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, которое будет по душе игрокам. Если такая ситуация повторяется три раза за один ход, игра немедленно заканчивается всеобщим проигрышем.

Дуэль

Иногда или 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 (включая 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, однако 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.