



GRAMMAR NAZY

Spezialkräfte

Игра-отписка для конкурса "Кашевар 2011"

ГОЛОС С КАПИТАНСКОГО ПЛЕЧА

Пиастр-р-ры, пиа-с-с... Кхе-кхе. Автор должен признаться, что часть идей в основе игромеханики (игроки управляющие как богами, так и персонажами, идея (но не механизм) основной проверки, набор очков "итогового счёта" персонажем, да и сама общая юмористическая направленность игры) таинственным образом, хм, совпали с задействованными в игре The Great Ork Gods за авторством Jack-a Aidley, чего мы и не пытаемся скрывать, кар-р-рамба! Впрочем, большинство других элементов GOG мать родная не узнала бы, не говоря уже про полностью созданные автором части, которых никак не меньше. Правила бета-версии GOG доступны в сети и бесплатны, так что, возможно, вам будет интересно обратить на неё внимание. Пиастр-р-ры! Индюк хочет печенья! (Трель боцманского свистка, удаляющийся стук деревянной ноги).

ВСТУПЛЕНИЕ

Нет покоя на просторах Мультивселенной ИНИНРЯ - мрачный Надмозг, Бог Некачественных Переводов протягивает свои тентакли во всё новые пространства и сеттинги, и из-под перьев его культистов то и дело выползают хтонические ужасы - гиены огненные, насосные дробовики и прочие кошмары, обретающие жизнь в ничем не повинных мирах. Гигантские черепахи внезапно вываливаются на улицы городов, таинственные фигуры в трико нагло нарушают законы игровой физики, здравого смысла и половину местного УК впридачу. Но всё меняется, когда приходят **они!**

Агенты Grammar Nazy, люди в белом, появляются чтобы избавить мир от очередного кошмара. Как и положено настоящим агентам, они появляются в очередном мире ниоткуда, после чего мужественно выпятив челюсть отправляются спасать мир и нести благо его обитателям (чужая одежда и мотоцикл - не в счёт). Они безупречны, абсолютно уверены в своей правоте и неотвратимы. Рано или поздно они вычислят где прячется искажённая Надмозгом собачка, нажмут кнопку на командном мостике Звезды Смерти, скажут ошалевшим окружающим "это был взрыв болотного газа!" и отправятся спасать следующий мир, пока обитатели этого подбирают челюсти и глядят на расплзающуюся кучу астероидов.

Само собой разумеется, что подобные типы, невозмутимо шагающие под бластеры и раскрывающие парашюты только чтобы дождь не промочил носимых на руках блондинок, страшно раздражают богов Мультивселенной. (Если бы вы провели рядом с такими просветлёнными больше пяти минут, то вы бы тоже захотели шархануть их молнией по макушке, уверяю вас!). Из-за этого, хотя каждый агент - личность без страха и упрёка, с ними регулярно случаются неприятности...

ЧТО ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ

Для игры вам потребуется три кости д6, доступ к сети (или старомодный бумажный словарь), а также не менее 3 игроков. Существенная особенность игромеханики заключается в том, что игра, увы, очень чувствительна к количеству играющих - играть в одиночку в неё просто не получится, а вдвоём будет довольно скучно.

Кроме костей вам потребуется что-то для листов персонажей, карточки богов и монетки или иные мелкие предметы, чтобы изображать жетоны гнева.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Если вы вдруг ещё не поняли – это юмористическая игра, которая никак не претендует на долгие кампании, а если вы хотите вложить в сессию по ней глубокий смысл и назидательные мотивы – ну,

конечно, автор не станет вас отговаривать, но право слово, на свете существуют и более приятные виды извращений.

Участникам предстоит взять на себя роли как агентов Grammar Nazi, несущих благо отчаянно сопротивляющимся жителям сеттингов, так и богов Мультивселенной, чьё терпение эти агенты постоянно испытывают – и которые регулярно “спускают пар”, из-за чего очередной агент отправляется на регенерацию. И да, кстати – в этой ролевой игре **можно выиграть**, так что это ещё и повод посоревноваться!

НАЧАЛЬНЫЙ ЭТАП

Козни Надмозга или "Возьмите "Сильмариллион" и Мюллера словарь..."

Вам потребуется любой сеттинг, в котором будет происходить действие игры, желательно нерусскоязычный в оригинале (хотя и русскоязычный сойдёт, если его система вышла на хотя бы одном другом языке). Возьмите отрывок (лучше индекс) из сеттинга или системы, после чего запишите его в систему онлайн-перевода. Специализированные словари лучше не подключать и тему не указывать. Если же уж кровь из носу хочется играть по строго русскоязычному продукту, то будем считать что злобный Надмозг дотянулся до корректоров - попробуйте сделать несколько самых злонамеренных опечаток в словах, попереставляйте буквы и иначе исказите смысл. Выберите несколько самых сочных перлов из получившегося - это творения Надмозгового Искращения, за которыми будут вести охоту агенты. Двух-трёх обычно достаточно, но можно взять и столько, сколько игроков будет принимать участие.

Пример. Взяв в качестве системы D&D 3.5 и прогнав Google Translate на странице с индексом магических предметов из Hypertext d20 SRD, автор получил совершенно хтонический Браслет из друзей (Bracelet of Friends), Полную тарелку скорости (Full Plate of Speed) и Мыс-шут (Cape of Mountebank). Стараниями культистов Надмозга в каком-то D&D-шном мире обычный мыс внезапно оживёт и обретёт чувство юмора, а некий воитель внезапно обнаружит, что скорость можно получать из еды (или питаться ею?). В общем, с этой субстанцией ему повезёт как Урфину Джюсу с его порошком...

Получив цели для агентов, немного поиздевайтесь над сеттингом. Киньте кубик на каждое Искращение и проконсультируйтесь с таблицей:

1 Обратный отсчёт. Искражённый объект почему-то губителен для мира, в котором оказался. Возможно, сумма скоростей объектов в мире - константа, и поедание полной тарелки скорости не только ускоряет владельца, но и замедляет всех остальных. Возможно, Мыс-шут пробуждает остальные мысы и горы - и проснувшаяся земля захочет счесать с себя это надоедливое человечество...

Опциональное правило – Чаша гнева. Если вы хотите сделать угрозу апокалипсиса более реальной и доступной не только на уровне описаний, то можете ограничить количество жетонов гнева (про них - позже), отсчитав ровно три на каждого игрока и положив их посреди стола. Всякий раз, когда божество должно получить жетон гнева, он берётся именно из этого набора (а если жетон гнева потрачен, он возвращается в центр). Если в некий момент по правилам игрок должен получить жетон, а место посреди стола пусто, то мир с грохотом рушится. Ваши агенты проиграли и им придётся писать длинные объяснительные! (Да, кстати – три жетона на игрока вовсе не обязательны, если хотите, можете выбрать другое число. Чем их меньше, тем ближе мир к вылету в синий экран...).

2 Подлый манчкин. Кто-то придумал, как использовать дыру в правилах, созданную некорректным переводом. У объекта будет носитель, активно использующий его незадокументированные возможности и очень не желающий лишиться "своей прелести"...

3 По экспоненте. Искажение растёт и ширится - возможно, в мир попал не один объект, а умение производить их, или неправильно переведённое существо быстро размножается... В общем, чем дольше вы действуете, тем больше таких штуквин появляется в мире. Торопитесь! (И, кстати, Паладинистость агента (см. ниже) растёт не за каждый уничтоженный экземпляр, а только за последний).

4 Знаменитость. Искажение коснулось не рядового персонажа сеттинга, а кого-то большого, значимого и известного. Возможно, тайна зловещего магического Браслета из друзей оказалась открыта Эльминстером (привет тёмной стороне!), возможно превращение центавриан в кентавров начнётся с посла Лондо на "Вавилоне-5", что сразу вызовет дипломатический скандал и межзвёздную войну... В общем, сеттингу придётся туго.

5 У чёрта на рогах. Искажение коснулось дальнего и труднодоступного уголка мира. Возможно, в его существование не верят даже местные обитатели, а может туда просто очень тяжело добраться - вообще или посторонним (попробуйте объяснить дракону или местному султану, что вы лезете в их сокровищницу или гарем с благими намерениями!).

6 Культ Надмозга. Искажение возникло в мире не случайно - в нём существует целый культ, адепты которого под мантру "больше переводов богу переводов!" могут плодить всё новые искажения. Плоды их трудов не столь долговечны и опасны, как цель агентов - но культисты ничуть не менее твердолобы чем агенты и полны решимости защищать священный плод перевода...

После этого каждый игрок по очереди выбирает одно из выпавших значений и приписывает его одной из целей (или, если все игроки согласны, придумывает своё усложнение и добавляет его цели).

Постарайтесь чтобы объекты искажения были как-то связаны – это будет гораздо интереснее, чем если разные агенты будут бегать по разным частям мира. Прикиньте, где будет разворачиваться действие – и вперед, к следующему этапу!



ВТОРОЙ ЭТАП

Пора утопить этот жалкий мир в порядке и справедливости!
(Он же распределение богов и создание агентов).

На этой стадии вам потребуются карточки богов (в принципе, сгодятся и просто листки бумаги с написанными именами, но если на них хватит мест для уточнения, будет лучше).

Перед тем, как выбирать, прошу любить и жаловать – пантеон Мультивселенной ИНИНРЯ:

- **Хаста Л. Виста**, *Бог боевой подсистемы*. Именно он отвечает за то, что случится после того как агент прислушается к призрачному шёпоту “Люк, используй грубую силу!”.
- **Упс!**, *Бог запретных знаний*. В каждом сеттинге есть свои тайные области – под ними понимаются те, которые большинству их обитателей недоступны, будь то использование хитроумных гаджетов, применение магии или умение стрелять лазерами из глаз. Даже если агент воплотился в образе того, кто такие штуки делать может, благосклонность Упс! отнюдь не помешает – в противном случае агент быстро познакомится с последствиями чтения “Некрономикона” в ПРОМТ-овском переводе...
- **Полный**, *Бог последствий героических решений*. Имеет мерзкую привычку приходить, когда агент в таком состоянии, что шутить про телосложение этого бога уже не хочется. Именно его благосклонность определяет, встанет ли агент из-под катка с белозубой улыбкой или превратится в надпись “KIA” на асфальте.
- **БББ** (*Богиня блондинок в беде*). На самом деле, вопреки мнению агентов, прочие жители мира не сводятся к этим самым блондинкам. Эта богиня отвечает за общение с жителями мира вообще – всякий раз, когда агент пытается решить дело просто добрым словом, не переходя к плану “Б”, именно благосклонность этой богини играет роль.
- **Тридцать третий**, *Бог тактической мудрости*. Время от времени даже агентам приходится прибегать к 33-му приёму карате (отступлению на заранее подготовленные... а пусть даже и совсем неподготовленные позиции!), который назван в честь именно этого бога. Всякий раз, когда приходится совершать соответствующий манёвр, надейтесь чтобы этот бог был в хорошем настроении. Его благосклонность распространяется на любые погони, происходят они на своих двоих, верных скакунах или космических истребителях.
- **Тс-с-с!**, *Бог запасного плана*. В те минуты, когда кажется, что достаточное количество взрывчатки не поможет решить эту проблему и придётся делать всё тихо, в игру вступает именно этот бог. Он покровительствует тем, кто прячется в тених, взламывает компьютеры и залепляет объективы камер наблюдения жевательной резинкой.

Помимо этой шестёрки в Мультивселенной есть и другие боги, но они не играют особой роли, кроме уже упомянутого **Надмозга**, карточка которого тоже добавляется в колоду, но имеет иное предназначение – отмечает ведущего в текущей сцене. Сам Надмозг слишком занят, чтобы обращать внимание на судьбу своих детищ – в этот момент он уже наверняка нашёптывает новый перевод какому-нибудь несчастному...

Опциональное правило: дополнительные боги. Текущий набор (шесть богов) удобен для трёх участников – каждый получает два божества. В принципе, механика не сильно ущемляет игроков с меньшим числом богов, но если ваши игроки чувствуют себя обделёнными, можете добавить в колоду дополнительные карточки – например, **Подпогонника**, бога законной власти или **\$F\$II\$,** бога нужных

ресурсов. В этом случае увеличьте число несчастливых чисел (см. ниже) из расчёта, что на старте у агентов должно быть примерно два числа на бога.

Раздача богов происходит так: возьмите колоду с их карточками, перетасуйте и открывайте (перекладывая открытые карты вниз), пока не выпадет карта Надмозга. Игрок, который открыл её, становится первым игроком – он откладывает карту Надмозга, снова тасует колоду и открывает две верхние карты. Он может взять самую верхнюю или вторую – но если берёт вторую, получает жетон гнева в копилку (см. далее). Потом открывается следующая карта и второй игрок совершает тот же выбор – и так далее, пока богов не останется. У одного игрока под контролем может быть несколько богов – это нормально (и так скорее всего и будет).

Теперь настала пора создать агентов!

Важное правило: пока горит спичка. Скорее всего, вам придётся возвращаться к этой стадии в процессе игры – потому прочитайте этот блок и не тяните в процессе. Новый агент должен быть готов максимум за 5 минут – иначе он никакой не агент! Если при регенерации во время игры кто-то тянет время будто он в GURPS персонажа генерирует, ведущий (игрок с карточкой Надмозга в текущий момент) может отобрать у него лист и заполнить всё не выбранное случайно. Служба зовёт!

Агенты – избранные души, которых коснулись высшие силы Грамматики и которые осознали своё предназначение. Межмировая тайная организация Grammar Nazy объединяет их, снабжает лучшей из возможных подготовок и помогает окончательно избавиться от всяких сомнений – проще говоря, агенты неистребимы, как тараканы. Если один из них терпит поражение, его тут же замещает другой. Так как агенты непогрешимы до отворачивания, то они всегда преуспевают в любых заданиях, если боги не препятствуют специально – потому у них нет обычных параметров, а есть только мера того, насколько этот агент “достал” конкретного бога. Напишите на листе агента имена богов и напротив них цифры, от 1 до 6. Часть из них будет зачёркнута – это несчастливые цифры агента. Распределение зачёркнутых цифр – сугубо ваше дело, но всего у агента должно быть 10 зачёркнутых цифр, и как минимум одна цифра напротив имени каждого бога должна быть несчастливой.

Помимо этого у агента есть имя (ну или оперативный псевдоним, это уж как вам угодно) и Паладинистость. Паладинистость – это мера глубокой просветлённости на пути Grammar Nazy (или то, что жители сеттингов, столкнувшись с агентами называют разными непечатными словами). Если вкратце – это ненависть к порождениям Надмозга, а также умение нести благо, свободу и демократию жителям встречных сеттингов, совершенно не обращая внимание на их мнение. Все обычные агенты начинают игру с Паладинистостью 1, если вы не хотите брать особо опытного агента – эта живая легенда имеет Паладинистость 2, но успела изрядно надоесть богам и у подобного агента должно быть не 10, а 13 несчастливых цифр.

Да, именно Паладинистость – тот самый способ выиграть, о котором говорилось выше. Паладинистость увеличивается на 1 как только агент окончательно уничтожает одно из порождений Надмозга, а также может расти, если все игроки согласятся, что этот агент совершил что-то по настоящему стильное, безумное и рискованное – то есть вёл себя как настоящий пример для подражания. Тот игрок, чей агент в конце игры обладает наибольшей Паладинистостью и объявляется победителем.

Наконец, когда агенты готовы, они отправляются в мир. В начале игры вам придётся сделать выбор – как и кем именно они появляются. Настоящий агент может появляться в небе в сфере из молний и падать на землю, может с глухим “чпок!” появляться в теле кого-то из жителей сеттинга, может просто

открывать глаза первым уровнем вблизи дороги в стартовую область, на которой кто-то поставил указатель специально для пришельцев из Великого ничто – но в любом случае у агента всегда есть “маска”, его облик в мире. Это последняя характеристика агента, Прикрытие. Список архетипов определяется сеттингом, так что вам придётся определить его самим перед началом последнего этапа – в любом случае именно Прикрытие будет показывать, доступ к какой части особенностей мира получает агент за счёт своей тренировки (то есть чем именно он будет раздражать бога по имени **Упс!**). Не стоит дробить список слишком широко, трёх-пяти вариантов вполне хватит. Для фэнтези-миров классическими архетипами являются воин, маг и вор, для киберпанка – хакер, наёмник и мафиози...



ТРЕТИЙ ЭТАП

Я делаю это для твоего же блага! (или собственно игра).

Перед началом собственно игры организуйте игровое поле – вам потребуется место под листы агентов (чтобы было видно, какому игроку принадлежит тот или иной персонаж), карточки богов (их тоже должно быть видно) и набор каких-то фишек – жетонов гнева, которые отображают недовольство богов. У каждого игрока должно быть место под такие фишки – они общие для всех богов под его контролем.

Игра начинается с того, что первый игрок (выбранный на предыдущей стадии, если вы не забыли) складывает перед собой карточку Надмозга – в этой сцене он будет ведущим, то есть именно он начнёт описывать, что именно случилось с агентом игрока, сидящего справа (с его прибытия и начинается игра), а также его голос будет решающим в спорных вопросах. Любой другой игрок может вмешаться и добавить деталь в делаемое ведущим описание, но только если она а) соответствует сфере деятельности какого-то из богов добавляющего игрока и б) игрок потратит при этом жетон гнева.

Как только сцена окончена, игрок передаёт карточку Надмозга по часовой стрелке и процесс повторяется.

Игровая механика проста. Всякий раз, когда у вас возникнет вопрос о том, преуспел ли агент, посмотрите, к сфере какого бога относится предпринимаемое им действие. Если карточка этого бога не находится на руках того же игрока, то игрок за нужного бога устанавливает сложность, которая может быть трёх видов – простая, обычная и сложная (кидается один, два или три d6 соответственно). Если же карточка бога находится на руках у того же игрока, то сложность автоматически лёгкая, но остальные боги оказываются раздражены – в конце концов, агенты и так неприлично успешны! В результате все прочие игроки получают по жетону гнева.

Перед тем как проверка будет сделана, участники могут модифицировать сложность. Любой игрок за бога может потратить жетон гнева, чтобы увеличить сложность на одну ступень (и при этом он должен указать, как его божество в чём-то помогает соперникам агента или изменяет обстоятельства). После того, как все усложнения сделаны, игрок за агента, если хочет, может использовать *бога из машины* – при этом он описывает, как силы Грамматики пришли к нему на помощь, воплотившись в виде одного из жанровых клише. Если все игроки согласны, что извращение клише под данную ситуацию вышло достаточно стильным и весёлым, то игрок делает бросок кубика, стараясь выкинуть число меньше или равное своей Паладинности. Если это удалось, проверка пройдена автоматически, но боги разозлены такой банальностью, а потому игрок зачёркивает новые числа на листе агента – два плюс число предыдущих обращений бога из машины, причём минимум одна цифра должна быть зачёркнута у бога, чья проверка пройдена с помощью *бога из машины*. Естественно, если там не осталось свободных цифр, к такому приёму прибегать нельзя.

Наконец, бросаются кубики. Если хоть на одном из них выпало несчастливое число данного бога – ой, агенту не повезло, и игрок с карточкой Надмозга описывает результат. Иначе агент преодолевает трудности и его игрок описывает, как здорово всё получилось, в очередной раз провоцируя богов, а игрок за соответствующего бога (если он не под контролем того же игрока) получает жетон гнева. Особняком стоят проверки **Полного** – именно из-за них агент может отправиться в очередь ждущих реинкарнации Grammat Nazu в Техническом Пространстве Полном Словарей, а его место займёт другой. Если проверка успешна – значит агент отделался парой царапин и через несколько минут вернётся, чтобы всем показать. Как именно будет происходить его возвращение из-под

гидравлического пресса – на усмотрение игроков, но в любом случае удачный бросок означает, что наш персонаж появится полностью готовым к действию и не столкнётся с той же проблемой снова. Если же бросок был неудачен... Что же, игрок быстро садится набрасывать нового персонажа, который может включиться в действие со следующей сцены.

Джеймс Бонд мне друг, но... Так как агенты GN достигли просветления (читай - совершенно идеальные мерзавцы) они без колебаний пожертвуют своими коллегами ради высшего долга. Или если их действия вызывают хоть тень сомнений в том, что до них добрался Надмозг. Или из-за нарушения буквы инструкции. Персонаж одного игрока может убить персонажа другого. Если он представит достаточно абсурдное и "агентское" обоснование (так что оно понравится всем участникам, мнение игрока за жертву не в счёт), то он может даже получить премию в размере балла Паладинистости (если у жертвы она была выше). Если хотите, вы можете отказаться от этого правила, но скорее всего потеряете немало удовольствия.

TO BE CONTINUED (и титры)

Целью агентов является уничтожение всех элементов Надмозгового Искращения – причём полное, гарантированное и окончательное. Просто пристрелить последнюю гиену огненную – не слишком по-агентски, а вот сбросить на этот кусок саванны бомбу килотонн этак в двадцать – самое то. Как только картографы, поджав губы, стёрли Ородруин с карты мира и счётчик Паладинистости успокоительно звякнул в последний раз, игра окончена. Игрок с максимальной Паладинистостью своего агента победил!

