

ПАЛКОМЭН

Настольно-рисовательная ролевая игра «под пиво с сухариками» для людей без художественного таланта, от парней с 1KM1KT.net

(stickguу – «палкомэн», изображение человека в стиле «палка, палка, огуречик, вот и вышел человечек» – прим. пер.)

ПалкоМэн сделан нами для самого легкомысленного времяпровождения из всех какие только возможны в настольных ролевых играх.

Типичная игра по «ПалкоМэну» проводится как-нибудь вечером в состоянии лёгкой неподготовленности.

Просто возьми эти правила, создай себе героя, выбери ГМ-а, скопируй сюжет какой-нибудь серии своего любимого телесериала, и понеслась!

Для игры в «ПалкоМэн» тебе понадобятся несколько D4 (такие четырёхгранные игральные кости).

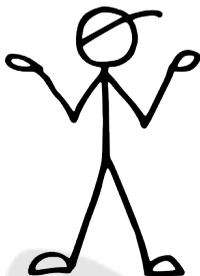
Почему именно D4? Потому что их мало используют во всех остальных играх, и от этого они чувствуют себя очень одиноко.

Создание персонажа

Базовые параметры

- х Возьми один D4 и брось его на стол. Результат броска станет СИЛОЙ твоего героя.
- х Запиши СИЛУ на твой листок с описанием героя (*само-собой, это может быть любой листок бумаги, салфетка, стикер, кусок туалетной бумаги или даже футболка вашего соседа*).
- х Обратной стороной СИЛЫ является КАРМА. Если у вас 4 в СИЛЕ, то у вас 1 в КАРМЕ. Если в СИЛЕ – 3, то в КАРМЕ – 2, и т.д., и т.п.
- х Запиши СИЛУ и КАРМУ на листок твоего героя.
- х Нарисуй схематичного человечка из палок и кружков на твоём листе героя (у него должно быть Шесть Частей Тела: Голова, Туловище, Левая рука, Правая рука, ну и дальше ты понял).

Поздравляю, половину создания персонажа ты закончил. *Всё что у тебя есть на листе героя и есть твой персонаж.*



Для тех кто соображает медленно, вот пример того что должно получиться:

СИЛА=2

КАРМА=3

Ну как, доволен?

Индивидуальность

Теперь подумай как следует. Ты должен выбрать ПРОФЕССИЮ для своего героя.
Сгодится любая.

Напиши крупными буквами название этой профессии и пририсуй герою что-нибудь обозначающее эту профессию (*например, если твой герой Странствующий Торговец, хорошим вариантом будет пририсовать ему чехмоданчик*).

В качестве следующего шага, подумай о вещах, делающих вашего героя особенными (*особенность, в данном случае, стоит понимать как то что заставляет его каждый день заниматься тем чем он занимается*).

Придумай три ОСОБЕННОСТИ которые описывают твоего героя.

Две из этих ОСОБЕННОСТЕЙ должны быть положительными, а одна должна быть помехой.

Теперь, запиши эти ОСОБЕННОСТИ на лист описания твоего героя так чтобы мешающая ОСОБЕННОСТЬ оказалась последней.

Она обязательно должна быть последней! Это просто наиглавнейшее правило в «ПалкоМэне»!

Посмотри, каким замечательно простым выглядит рисунок твоего героя. Ещё раз оцени его ОСОБЕННОСТИ и пририсуй к герою что-нибудь обозначающее каждую из них.

Для примера, к вашей Записной Красавице можно пририсовать короткую юбочку. А для вашего Злобного Сукиного Сына подойдет нахмуренные брови.

Обрати внимание на то что не стоит шутить с такими злобными рисованными парнями. Никогда-никогда. Уж поверь нам.

Ну а если тебе надо больше примеров, просто сядь и поиграй уже в «ПалкоМэн».

Имя

Последний шаг – имя вашего героя. Откройте по очереди две случайных страницы в

каком-нибудь телефонном справочнике.

Первое же имя на первой же открытой странице станет именем для твоего героя, а первая фамилия на второй – его фамилией.

Твой персонаж готов! Нет, серьёзно.

Список для проверки:

1. Брось D4 и получи значение СИЛЫ (а из него – значение КАРМЫ);
2. Нарисуй человечка и запиши рядом с ним его СИЛУ и КАРМУ;
3. Выбери для человечка ПРОФЕССИЮ. Напиши её сверху и нарисуй её признаки на человечке;
4. Придумай три ОСОБЕННОСТИ (2 помогающих, одну мешающую) и пририсуй их к человечку;
5. Выбери имя случайным образом.



**Пример персонажа: Странствующий
Продавец Рока, Джеймс Пельтье**

СИЛА=2

КАРМА=3

Выбранные ОСОБЕННОСТИ (отражены на рисунке):

1. Смертоносный (*носит маску ниндзя*);
2. Сильный (*смотри какие мускулы!*);
3. Медлительный (*развязанные шнурки*).

Самое важное правило в ПалкоМэне

Будь проще. Не надо никаких продуманных и аккуратных рисунков (*и, кстати, все-все-все детали тоже рисовать не надо*). Не надо законченных сценариев. Не надо запутанных и детальных задников. *Не надо сложных слов.* Вот просто – не надо.

А если на этом месте ты начал думать о ПалкоМэне что-нибудь нехорошее, то ты уже играешь в эту игру неправильно.

Прочие правила

Во первых, более чем приветствуется добавление слова Палка(о) в начало любого имени собственного во время вашей игры. *Ну а если ты достаточно творческий человек, то можешь добавлять его в игру и любым другим способом.* Конечно, стоит быть осторожным в этом, тут легко перемудрить и сделать игру слишком сложной... на слух (см. *Главное Правило*).

СИЛА

В игре есть всего одна характеристика возможностей персонажа – его СИЛА. *И всё.* Не больше и не меньше (ну, ок, это не совсем правда).

СИЛОЙ измеряется возможность твоего ПалкоМэна делать разные ШТУКИ. ШТУКА – это любая вещь, вообще любая, которую твой персонаж захочет сделать в процессе игры.

Например, его возможность перепрыгнуть через конёк крыши зависит именно от СИЛЫ. При этом, его возможность подружиться с ПалкоСобакой, да-да, также измеряется СИЛОЙ.

А если он захочет выиграть в городской лотерее Палка-Тауна, то... ну это тоже будет зависеть от его СИЛЫ.

КАРМА

Помимо СИЛЫ, у тебя конечно есть ещё КАРМА, однако это не Характеристика. *Честно-честно.*

КАРМА позволяет тем ПалкоМэнам которые завалили бросок на определение СИЛЫ получить некоторое возмещение ущерба. Несмотря на то что её обычно меньше чам СИЛЫ, очки КАРМЫ могут быть потрачены на то чтобы обернуть любую ситуацию на пользу твоему персонажу. *Это, возможно, самое важное правило «ПалкоМэна».*

ОСОБЕННОСТИ

В любом случае, когда ОСОБЕННОСТИ твоего героя годятся для игры, ты можешь добавить +1 или -1 к броску СИЛЫ.

Например, Записная Красавица, флиртуя с Суровым Главарём Банды, получает +1 к своей СИЛЕ потому что ранее Глава Организованной ПалкоМафии был впечатлён ей (ведь он же Красавица).

В качестве альтернативного примера, Глупый ПалкоМэн мог бы получить -1 в той же ситуации, и, вероятно, провалил бы всё дело.

Как делать ШТУКИ

Для того чтобы делать всякие ШТУКИ, сначала попроси твоего ГМ-а определить насколько сложно их сделать.

Чем сложнее та или иная ШТУКА, тем больше будет число сложности.

Есть, конечно, у него и верхний предел, и я никогда не слышал о сложности больше 16.

Игрок бросает D4 и добавляет к результату броска значение СИЛЫ своего ПалкоМэна. Если итоговый результат выше сложности действия которую назанчил ГМ – этой успех, твой ПалкоМэн сделал ШТУКУ.

Если результат равен числу сложности или меньше его, то попытка не особенно успешна (*как видишь, сжать тут проще простого*), и твоему ПалкоМэну придётся ждать следующего шанса для повторной попытки.

Примеры сложности ШТУК

Сложность	Насколько это тяжело	Примеры ШТУК
-1	Плёвое дело.	Ударить себя по пальцу; Опозорится перед своей девчонкой; Отобрать конфетку у ПалкоРёбёнка.
0	Не особенно тяжело. Нет, в самом деле.	Есть. Не прыгать навстречу опасности. <i>Неевклидова геометрия (Авторы этой игры хотят заявить во всеуслышание что такие математические штуки – легкота для игроделов, так как они все очень умные).</i>
1	Тяжеловато	Есть без рук. Набраться храбрости и подшутить над той чёртовой пятицентнеровой Гориллой.
2	Ух.	Поднять свой двойной вес над землёй. Стрелять по движущейся мишени. Убегать от Гориллы над которой ты подшутил (<i>неплохая была шутка, прыгера</i>). Вспомнить что такое «герундий».
3	Весьма, мать твою, тяжело.	Ударить ПалкоПирата (он очень ловкий). Стоять лицом вперёд на переполненном элеваторе. Участвовать в махинациях фантастического телеканала; Придумывать подходящие примеры для этого списка.

4	Тяжелее чем «Весьма, мать твою, тяжело!»	Кунг-Фу «как у Джета Ли». Поиск причины 1040EZ-ошибки Windows.
5	«Я говорил тебе, это была плохая идея...»	Получить удовольствие от просмотра «Джилли». Сделать космический корабль из бумажных полотенец, спагетти и небольшого количества плутония. Делать крутые штуки «как те чуваки из Матрицы».
106	Почти невозможно.	Видишь вон того смертоносного и злого на весь мир Ниндзя? Пощекочи-ка его.

Как мешать делать ШТУКИ

Чтобы помешать ШТУКАМ произойти у тебя есть два варианта (*оба используют КАРМУ – эй, мы и не говорили что это хорошие варианты*).

Первый вариант

Сотри одно из очков кармы с листа твоего персонажа и просто отмени ШТУКУ.

Например, если кто-нибудь пытается поранить твоего Палкамэна, ты просто можешь стравить одно очко КАРМЫ и сказать «Да нифига!». Вот так просто. Конечно, он тоже может потратить очко КАРМЫ и сказать «Нифига!» на твоё «Нифига!». Такие дела.

Второй вариант

Второй вариант – это когда кто-нибудь одалживает тебе одно из своих очков КАРМЫ. Ты можешь это делать достаточно долго, но только до тех пор, пока тот кто одалживает реально имеет эти точки и ты реально тратишь их на предотвращение ШТУК.

Ты также волен обзывать одалживающего КАРМУ дураком или обсмеивать его (*но, конечно, тогда он не одолжит тебе свою КАРМУ, за исключением тех случаев когда ты пообещаешь ему вернуть эти очки в дальнейшем*).

Боёвка

Для определения результатов боя в котором ПалкоМэны стараются нанести друг другу урон (ужас! ужас!) тебе понадобятся несколько дополнительных листов бумаги.

Клеящиеся стикеры, бумага для записей или салфетки подойдут отлично.

В начале боя каждый из участников, в тайне от других, на своём листке бумаги рисует то что делает его персонаж.

Ты можешь рисовать что угодно, хотя конечно ГМ (*со своим бесконечным запасом КАРМЫ*) может сказать «Нифига!» в ответ на слишком глупые, нелепые или сложные действия.

Помимо того, не стесняйся подписывать участников рисунка, чтобы не возникало разногласий в том на кого ты положил глаз.

Все участники боя показывают свои листки одновременно. Персонаж с наивысшим показателем СИЛЫ ходит первым *(если у вас есть два игрока с персонажами с одинаковой СИЛОЙ, дуэль до смерти – приемлемое решение ситуации)*. Затем ходит персонаж или НИПМ со следующей по размеру СИЛОЙ, и так далее. В процессе, игроки могут тратить КАРМУ своих персонажей. И это, без сомнения, самое важное правило в ПалкоМэне.

Урон

Когда твоему персонажу кто-нибудь *(или что-нибудь)* наносит урон, сотри одну из СЕМИ ЧАСТЕЙ ТЕЛА и добавь соответствующую мешающую ОСОБЕННОСТЬ. Когда ты сотрёшь туловище или голову, твой персонаж отправится в ПалкоРай *(его мы опишем потом в дополнении)*.

Опыт

Если твой персонаж продержался целую сессию, он получает одно очко опыта. Если твой персонаж делал что-то крутое, в конце ночи он получает 5 очков опыта *(да, даже если он умер, он всё равно получает 5 очков опыта. мы не знаем куда ты их потом денешь, но он их получит)*.

ГМ, по собственному капризу, может вlepить ещё какое-нибудь увеличение или уменьшение опыта и раз уж мы с широкой душой взялись раздавать опыт направо-налево - то ГМ получает один балл опыта каждый раз, когда его душе угодно.

Итак, что ты можешь делать с этими очками опыта? Ну, за одно очко ты можешь вылечить одну часть тела твоего персонажа. Помимо того, за эти очки ты можешь выпросить что-нибудь у ГМ-а. Ведь это его игра, пусть он и придумает *(да-да, мы, здесь в 1КМ1КТ, очень ленивые игродель)*.

Снаряжение

Кажому ПалкоМэну для его приключений может потребоваться немного крутых вещичек. В любой момент, игрок может заявить что его персонаж схватил что-либо из находящегося рядом с ним Подходящего для ситуации снаряжения. Подходящим считается то что ГМ считает уместным в этой сцене *(см. Словарик для более развёрнутого объяснения)*. Банан валяющийся на фабрике «Тропикана» это Подходящий предмет. Пулемёт валяющийся на той же фабрике – предмет не Подходящий.

Каждый ПалкоМэн может носить с собой всего четыре предмета снаряжения одновременно.

Обычно, персонаж начинает игру всего с одним предметом снаряжения, подходящим для его профессии (*и горе тебе если ты хитростью попробуешь потянуть лишний предмет*).

Снаряжение ПалкоМэна, хоть как-то применимое в текущей ситуации даёт ему +1 к броску. Однозначно-применимое снаряжение даёт +2. Это означает что один и тот же предмет герой может быть использован частично в одной сцене и использован полностью в другой, при этом понимание и способ использования предмета целиком зависит от того как игрок объяснит взаимодействие своего героя м окружением (*да-да, это стимуляция изобретательности и всё такое, но если вы считаете что это всегда даёт +2, то вы ошибаетесь*).

Используя лом подобранный в предыдущей сцене в ПалкоАвтоРемМастерской для открывания двери вы получаете +1. Используя тот же лом на ПалкоВоплощении этого жирного розового ублюдка Барни получи +2, так как в этом случае он будет применим на 100%.

Катана всегда даёт +3 на бросок. Все остальные правила тут не важны, так как это (бесспорно) – самое важное правило в ПалкоМэне.

Словарик

(поможет вам в освоении терминов)

- **СИЛА:** Твоя способность делать ШТУКИ.
- **ШТУКИ:** Те штуки которые ты делаешь при помощи СИЛЫ (*и не более того*).
- **ОСОБЕННОСТИ:** Те особенности, которые придают твоему ПалкоМэну немного индивидуальности.
- **ПалкоМэн:** Обитатель ПалкоМира. Обладает СИЛОЙ и делает ШТУКИ.
- **КАРМА:** Определённо НЕ характеристика.
- **НИПМ:** Не Игроковый ПалкоМэн. ПалкоМэн под управлением ГМ-а
- **Шесть Частей Тела:** Голова, Туловище, Левая рука, Правая рука, Левая нога, Правая нога, и вот вы готовы делать ШТУКИ и готовы двигать дальше.
- **ГМ:** Гарри Мерчант из Эгана, Миннесота. *Он главный в игре, не забывай об этом!*
- **ПРОФЕССИЯ:** То на что твой ПалкоМэн жалуется своим друзьям.
- **Подходящсть:** То что нравится вашему ГМ-у.
- **Характеристика:** Синоним для СИЛЫ и только для неё, и не важно что там говорит ГМ.

Официальный Палко-сеттинг

Сеттинг в ПалкоМэне так же серьёзен как и процесс создания персонажа. *Будь осторожен, эта игра не для слабых духом.* По окрестностям Палко-Тауна бродит множество опасных существ, включая 500-килограммовых горилл, с которыми стоит держать ухо востро.

Палко-Таун – единственный город на всей планете населённый ПалкоМэнами. Это большой и безобразно расплзающийся вширь мегаполис, воздвигнутый кровью и потом множества грубых и неквалифицированных трудяг.

В Палко-Тауне возможно всё, в том случае если тебе хватит силёнок. Как видишь, Палко-Таун это далеко не безопасное место, где множество ПалкоМэнов спуют туда и сюда, проживая свои беззаботные жизни и обдывая свои беззаботные делишки. *О нет!* Палко-Таун – убежище несправедливости, направляемой и движимой могущественными организациями и катящей свои колёса по всем добрым жителям города.

... А ты, верно, думал что это весёлая маленькая игра, да?

Примечание редактора: Для тех из вас, кто начал волноваться – это первый и единственный в своём роде пример ПалкоПанка.

Палко-Таун это утлая скорлупка, жестокое место, как в терминах поэзии, так и в терминах политики, социальных махинаций, и повседневной жизни города. Весь этот город сжимает железная длань (*тонкая железная палко-длань*) его Мэра.

Мэр этот – безжалостный ПалкоМэн, готовый удержать свою власть любыми средствами.

Он управляет городом в тесном контакте с организованными преступными группировками, орудующими на улицах Палко-Тауна.

На ступень ниже Мэра стоят лидеры преступных синдикатов. По всему Палко-Тауну, Мафия, Якудза, Организация и Зомби действуют согласно негласному одобрению Мэра.

Механика группировок города

Твой герой может вступить в ту или иную группировку (фракцию) только после окончания своей первой игры, при условии что он не получил повреждений. Творческий ГМ может также разрешить тебе вступить во фракцию за очки опыта (*мы здесь в 1КМ1КТ рекомендуем выдать 5 очков опыта тем игрокам кто старался в первой сессии, чтобы они могли увидеть за что они могут получить этот опыт*).

Если ты решил-таки сделать своего героя членом одной из фракций, то он сразу после вступления получает доступ к фракционным плюшкам и спецспособностям.

Теперь именно фракция считается ПРОФЕССИЕЙ персонажа и он, также, наделяется

ОСОБЕННОСТЯМИ этой фракции (*обычно это одна позитивная и одна негативная особенность для каждой фракции*).

Вступление также означает что ты дорисовываешь Подходящие детали на твоего ПалкоМэна. Если ты не представляешь какие детали тут подойдут, то ни в коем случае не признавайся в этом и просто пририсуй что-нибудь. Однако, не делай твоего ПалкоМэна слишком сложным (*ведь остальные игроки могут обсмеять тебя!*).

Возможность выбора фракции также означает что в начале каждой игры твой персонаж может вступить в одну (*и только одну, не жадничай*) из этих фракций. *Да-да*. Ты можешь менять фракции в начале каждой игры, но будь готов, в таком случае, к гневу преданных тобой фракций (*который, как мы слышали, весьма хреновая штука*).

Фракция: Зомби

Каждую ночь, когда луна достигает зенита (*или, может быть, надира*), Зомби вылезают из канализации города. И, в данном случае, это не эвфемизм для обозначения какой-то из безымянных городских банд или сборища бомжей. Нет, самые настоящие жадные до хорошего парного мозга мертвецы-канибаллы Зомби, ну или, что страшнее – ПалкоЗомби.

Бонусная способность: *Маазгии!* Когда персонаж-зомби съедает мозг другого ПалкоМэна, он восстанавливает свою потерянную часть тела.

Положительная ОСОБЕННОСТЬ: Неостановимость.

Отрицательная ОСОБЕННОСТЬ: Жуткость.

Фракция: Якудза

Они правят побережьем и воюют с Пиратами, постоянно совершающими набеги на прибрежные области. Они способны на любую подлость, особенно вкупе с их элитными одетыми в пижамы убийцами – Ниндзя.

Положительная ОСОБЕННОСТЬ: Коварство.

Отрицательная ОСОБЕННОСТЬ: Самонадеянность.

Фракция: Братки

Они похожи на Мафию, но носят крутые меховые шапки и говорят с чудным акцентом.

Бонусная способность: Круче Мафии, потому что в шапках. Все Братки получают +1 во всех бросках драки против Мафии и Якудза.

Положительная ОСОБЕННОСТЬ: Беспощадность.

Отрицательная ОСОБЕННОСТЬ: Мутность.

Фракция: Пятицентнеровые гориллы

Обычно они просто сидят то тут то там, но иногда они что-нибудь разрушают, хотя как правило делают только то что и полагается делать гориллам. Ходят слухи что именно они на самом деле приводят этот город в движение. И, само-собой, именно гориллы являются источником этих слухов.

Бонусная способность: Если горилла решила не двигаться, то нет силы во вселенной способной сдвинуть с места этого говорящего примата. *Горилла может пожертвовать одну КАРМУ и сделать так что больше ничто не сможет сдвинуть её с места против её воли, даже трата КАРМЫ другими игроками (однако это не относится к Гарри Мерчанту).*

Также, находясь без движения (*и потратив КАРМУ*) Горилла не может потерять свою Голову или Туловище из-за причинённого ей ущерба. Однако эта способность не терять голову пропадает, как только горилла вновь начинает двигаться.

Положительная ОСОБЕННОСТЬ: Очень, очень приличный бонус стойкости.

Отрицательная ОСОБЕННОСТЬ: Медлительность.

Фракция: Храмовники

Агась. Раз уж здесь есть Якудза и Зомби, появление Храмовников становится только вопросом времени (*ну вы знаете, как это говорят что если уж ты смешиваешь живых мертвецов и оргпреступность в японском стиле, тут и тайного ордена святых рыцарей не далеко*). Большинство людей, которым что-то известно о Храмовниках думают что они работают на Мэра (*подразумевается что именно поэтому Мэр – католик*).

Бонусная способность: Ни один Храмовник никуда не пойдёт без своего мальчика-оруженосца (*Палко-Оруженосца, в данном случае*). Игрок с героем-Храмовником располагает дополнительным персонажем представляющим его Палко-Оруженосца. Палко-Оруженосец не обладает СИЛОЙ и обладает всего одним очком КАРМЫ, зато он полностью контролируется Храмовником. Ах да, у Палко-Оруженосца есть свой собственный уникальный атрибут – НИЧТОЖНОСТЬ.

Палко-Оруженосец никогда не получает очков опыта (*если ГМ не сказал иначе*).

Положительная ОСОБЕННОСТЬ: Святость.

Отрицательная ОСОБЕННОСТЬ: Высокомерие.

Фракция: Пираты

Они живут на своих хлипких деревянных судёнышках и совершают беспорядочные

набеги на побережье. Из всех фракций, у них самая крутая атрибутика: нащёпки на глаз, деревянные ноги, попугаи и татуировки. Пираты и Якудза непрерывно враждуют между собой, вследствие какого-то давно забытого оскорбления.

Бонусная способность: Пират начинает игру с артиллерийским орудием. Это орудие считается идеально Подходящим во всех ситуациях включающих сражения на воде или на кораблях.

Положительная ОСОБЕННОСТЬ: Изобретательность.

Отрицательная ОСОБЕННОСТЬ: Неотёсанность.

Фракция: Мафия

Представьте такого надоедливого комивояжёра под вашей дверью. А теперь, представьте что у него есть пушка. А потом – что этот комивояжёр с пушкой нарисован в виде ПалкоМэна. Вот собственно это и есть Мафия.

Бонусная способность: Люди Мафии всегда знают как выйти из любой неприятной ситуации. Персонаж состоящий в Мафии получает +1 очко КАРМЫ в начале игры. Эта КАРМА, как и все хорошие вещи теряется вконец игры, если не была потрачена.

Положительная ОСОБЕННОСТЬ: Беспощадность.

Отрицательная ОСОБЕННОСТЬ: Мутность.

Фракция: Ниндзя

Возможно, они – единственная настоящая Сила в городе и они в союзе с Якудза. Лучший совет относительно них – не сердите их. Они СамыеКрутыеУблюдки в околоте. По слухам круче чем Ниндзя только Самураи, но Самураи пока-что не смогли добраться до Палко-Тауна. *От ведь бесполезные сволочи.*

Бонусная способность: Ниндзя одновременно везде и нигде. Они могут скрывать свою принадлежность к фракции и ПРОФЕССИЮ до тех пор пока остаются Ниндзя (*а коварный игрок может скрывать принадлежность к этой фракции своего персонажа*). Это также позволяет Ниндзя скрывать свои ОСОБЕННОСТИ. Помимо того, Ниндзя может быть убит дважды

Эта часть рассчитана на творческую интерпретацию со стороны ГМ. Достаточно сказать что Ниндзя в Палко-Тауне считаются чем-то типа тараканов с катанами.

Положительная ОСОБЕННОСТЬ: Таинственность.

Отрицательная ОСОБЕННОСТЬ: Ментальная нестабильность.