

# Анатомия Бугурта v.0.65

(Основано на Поваренной Книге Бугуртсмена)

## Генерация персонажа

Для того, чтобы персонаж мог участвовать в бою, ему необходимо распределить боевые характеристики (статы). Это делается приблизительно, исходя из оценки, насколько он опытен:

- Дети, слабые индивиды, мелкие животные и монстры могут получить до 4 очков характеристик.
- Взрослые, крупные животные и монстры, роботы могут получить до 8 очков характеристик.
- Тактические специалисты, элитные монстры, боевые роботы могут получить до 12 очков характеристик.

Эти значения может варьировать ГМ (гейм-мастер) в зависимости от проводимого приключения, также может выдавать бонусные очки за стаж персонажа, например, если он экспортирован из другой кампании.

Для того, чтобы иметь определённое значение характеристики, нужно потратить это же количество очков из выданных. Максимальное значение любой характеристики при генерации равно **6**, а ноль — это серьёзное упущение в атаке или защите.

Далее, в большинстве случаев, для упрощения, когда я говорю “вы” и рассказываю о статах, действиях, бое — я имею в виду вашего персонажа. Договорились?

Ниже речь пойдёт о четырёх характеристиках, и какое влияние они оказывают на ход битвы.

## Muscles (M)

Это относительное состояние мышечного каркаса, а также умение им пользоваться. +1M даёт **бонус в ближнем бою** (точное значение в разделе «[Склад](#)») благодаря мышечной памяти, а также прибавку **+30 HP (хит-поинтов)** к максимальному значению, ибо как раз слой мышечной ткани защищает многие жизненно-важные органы. С Мышцами 0 вы будете иметь 60 HP, с Мышцами 6: ровно 240 HP.

## Nerves (N)

Характеристика отвечает за скорость нервной проводимости между органами осязания, мозгом и другими частями тела. Чем больше эта статистика, тем быстрее и точнее вы просчитываете траекторию противника в бою. +1N даёт **бонус в дальнем бою** (точное значение в разделе «[Склад](#)») и **+1 уклонение** к максимальному количеству. С Нервами 0 вы не имеете уклонений, с Нервами 6: ровно шесть шансов уклониться на протяжении боя.

## Brains (B)

В данной боевой системе Мозг отвечает за тактическое мышление: контроль над специальными приёмами, некоторые из них могут показаться сверхъестественными. Они называются [манёвры](#) и включают в себя бонусы как к ближнему, так и к дальнему бою. С накоплением этой характеристики открывается доступ к более сильным манёврам, а также появляется возможность применять несколько слабых подряд.

**B=1:** доступ к манёврам I-го уровня, +1 манёвр (в сумме 1).

**B=2:** можно применять до двух единиц манёвров в ход, +1 манёвр (в сумме 2).

**B=3:** доступ к манёврам II-го уровня, +2 манёвра (в сумме 4).

**B=4:** можно применять до трёх единиц манёвров в ход, +2 манёвра (в сумме 6).

**B=5:** доступ к манёврам III-го уровня, +3 манёвра (в сумме 9).

**B=6:** можно применять до четырёх единиц манёвров в ход, +3 манёвра (в сумме 12).

## Guts (G)

Чем выше эта характеристика, тем выше устойчивость различных жизненно важных органов к повреждениям. Отвечает за общую крутость персонажа и за сопротивление обездвигиванию, оглушению и потерям характеристик. 1G даёт **+15% к проверке сопротивления**. С Guts 0 вы имеете в сумме 5% шанс, с Guts 6: целых 95%.

# Результат генерации

В результате распределённых характеристик персонаж приобретает ряд параметров, которые и определяют ход боя. Каждому игроку рекомендуется самостоятельно отслеживать их значения.

## 4 характеристики

По ним рассчитывается почти всё остальное. Также не стоит забывать, что любая из них может падать в процессе боя. И когда она уменьшается, то связанные с ней параметры понижаются. Например, падает урон. Обратите внимание, что при повреждении характеристики сначала исчезают неистраченные НР, уклонения или манёвры (может быть даже запрещён сам доступ к манёврам II-го или III-го уровня). Само значение характеристики не может упасть ниже 0.

## НР

Хит-поинты это измеритель вашего текущего состояния в сравнении с нормальным. Когда НР падают до половины в первый раз — персонаж получает случайный негативный эффект ([ополовинивание](#)). Если НР падают до нуля или ниже — персонаж выведен из строя/убит (по решению ГМа). Тогда сделайте проверку сопротивления, если она успешна, то вы ещё сможете совершить последний ход.

**Максимальное количество НР =  $60 + 30 \cdot M$**

## Уклонения

Это количество попыток, которые можно предпринять за весь бой, чтобы полностью игнорировать урон от любой атаки с вероятностью 50%. Бросок двустороннего кубика, 1d2 будет считаться успешным, если выпало 2. Уворачиваться от каждой порции входящего урона нужно отдельно, сразу не уйти от трёх пуль. Количество уклонений в ход не ограничено.

**Максимальное количество уклонений за бой = N.**

Также можно потратить два уклонения, чтобы с вероятностью 100% уйти от удара с помощью переката. Два переката подряд невозможны, между ними должна быть хотя бы одна попытка уклонения или раунд, в который вы не получите урона.

## Манёвры

Используются для того, чтобы усиливать ваши атаки определёнными эффектами, заменять стандартные атаки специальными или совершать особенные, отдельно оговорённые действия. В разделе «[Сборник манёвров](#)» указано, как

именно действуют определённые манёвры. **Применённый манёвр первого уровня отнимает 1 единицу манёвров, второй и третий уровни: 2 и 3 единицы.**

Изначально в ход можно потратить 1 единицу манёвров, но более высоких уровнях Мозга это значение увеличивается. Так, если у вас есть возможность применить 3 единицы манёвров в ход, то можно использовать один манёвр III, или манёвр II + манёвр I, или три манёвра I. **Если манёвр из общего списка был применён, то в этом бою он уже не может быть никем использован повторно.**

**Максимальное количество единиц манёвров в бою зависит от Мозга.**

## Сопротивление

Каждый раз, когда вы готовитесь испытать негативный эффект, **его можно попытаться игнорировать (один раз)**. Если результат броска больше нуля, эффект не оказывает воздействия. Также сопротивление нужно для проверки, сразу ли выходит из строя персонаж, когда теряет все HP, или ещё действует 1 ход.

**Бросок сопротивления имеет вид:  $1d100 - 95 + 15 * G$**

## Урон

Желательно до боя свериться с разделом «Склад» и заранее выписать значения урона всего своего оружия для ваших атакующих характеристик. Прежде чем совершить какую-либо атаку, проверьте, возможно, они уже успели упасть.

## Защита

Любая броня даёт значение защиты, которое вы вычтете из любого входящего урона. **Если весь урон поглощён бронёй, то в любом случае наносится 1 повреждение.** Броня бывает *tier0*, *tier1* и *tier2*. Это показатель современности, экипировка прошлого, настоящего, будущего. Более подробно значения защиты описаны в разделе «Броня».

## Скорость

**Начальная скорость всегда для всех одинакова и равна 8.** Чтобы получить вашу скорость, вычтите из начальной суммарный вес вашей дополнительной экипировки: оружия и брони. Скорость **не может упасть ниже 1**. От неё зависит, сколько клеток вы можете пройти в ваш ход за действие движения. Вдобавок, когда вы атакуете полным действием, можете нанести два удара по противнику, чья скорость в два раза меньше вашей.

Также от скорости зависит инициатива — очерёдность действий, которая определяется в начале боя.

**Результат проверки инициативы:  $1d(100 - \text{скорость} * 5) + \text{скорость} * 5$**

# Боевая инструкция

В этом разделе описывается порядок хода отдельно взятого персонажа, действия, которые он может предпринимать, а также основы планирования.

## Начало боя

В самом начале боя все вовлечённые в него совершают проверку инициативы. Дальше начинают ходить по очереди от персонажа, имеющего самый высокий результат, до самого последнего. Если в какой-то момент выясняется, что два счастливица имеют один и тот же результат проверки инициативы, то первым будет ходить тот, у кого наибольшая скорость.

Если обстоятельства складываются так, что одна из сторон завязывает бой против ничего не подозревающих противников, объявляется нулевой ход, в котором ходят персонажи только внезапно напавшей стороны, в порядке инициативы. В таком ходу они получают лишь по одному действию атаки.

## Начало хода и получение урона

Когда настал ваш ход, сразу проверьте все порции урона и связанные с ними эффекты, которые были нанесены вам с момента предыдущего хода. **Они разбираются строго по очереди, хронологически, от первой до последней.** От каждой можно попробовать увернуться, а если не хотите или не получилось — примите урон на грудь, уменьшив свои доступные НР, предварительно вычтя из каждой порции значение брони, если она есть. Если у атак были какие-то специальные эффекты, не забудьте взять в расчёт и их. Например, проверить сопротивление против выстрела того снайпера, который целил вам в печень. **Если в какой-то момент ваше здоровье впервые упало до половинного значения от исходного максимума или ниже, вы тут же испытываете [эффект ополовинивания](#).**

Когда весь урон остался позади, проверьте, положительно ли ваше значение НР? Если уже нет, **сделайте [бросок сопротивления](#)**, и если он успешен, то вы упадёте в конце хода. Если вас постигла неудача, то для вас бой заканчивается сейчас.

Если вы ещё целы, постарайтесь отомстить обидчикам; переходим к следующему разделу.

## Действия в бою

На каждом ходу, если не оговорено иное, у вас **есть действие атаки + действие движения**. Можно использовать сначала одно, а потом другое. Также есть полное действие, которое складывается из первых двух.

Как правило, действие атаки — это возможность один раз провести атаку выбранным оружием. Либо два раза, если в обеих руках одноручные оружия, в таком случае урон от каждой атаки будет уменьшен вдвое.

Также это может быть что-либо, требующее явного усилия, например, передача своего оружия союзнику или поднятие предмета с земли. Действие атаки считается более старшим, чем действие движения, поэтому может быть превращено в действие движения.

Действие движения — переход по полю боя на количество клеток, равное скорости. В качестве альтернативы можно использовать его для того, чтобы сменить вооружение, если им задействованы обе руки.

Полное действие можно использовать, если в этом ходу вы ещё не тратили других действий. Если вы делаете что-нибудь полным действием, ваш ход закончится после его завершения. Оно используется при стрельбе из снайперской винтовки, может потребоваться на некоторые манёвры или на освобождение от собственной брони.

Также применяется для того, чтобы дважды атаковать цель, чья скорость в два раза меньше вашей. Или четырежды, если удары наносятся с двух рук, но урон будет уменьшен вдвое.

Некоторые вещи не требуют действий вообще, например, можно выкрикивать атмосферные фразы или отдавать приказы, заменять одноручное оружие, принимать любое оружие от союзника при наличии свободных рук, а также просто ронять предметы на землю. Иногда хорошие манёвры могут не требовать действия.

Таблица иллюстрирует все возможные варианты использования различных действий в бою:

Действие атаки	Действие движения	Полное действие	Не требует действия
Атака любым оружием, кроме снайперской винтовки	Передвижение на количество клеток равное скорости	Прицеливание или выстрел из снайперской винтовки	Произнесение одной-двух недлинных фраз
		Некоторые манёвры, например: Гарпия, Колесо Смерти, Шторм	Некоторые манёвры, например: Комбо, Парирование
Две атаки с двух рук, имеющие половинный урон		Две атаки любым оружием, по медленному противнику.	

Дополнительное действие движения		Четыре атаки с двух рук, имеющие половинный урон, по медленному противнику.	
Поднять оружие с пола, если есть свободные руки	Сменить одно оружие с весом 2 — на другое или другие, или спрятать его		Сменить одно оружие с весом 1 — на другое с весом 1, или спрятать его
Передать кому-либо оружие из рук	Сменить два оружия с весом 1 — на другое или другие, или спрятать их		Принять переданное оружие, если есть свободные руки
		Снять с себя броню и сбросить её на пол	Выбросить оружие, находящееся в руках, на пол

Последние строки таблицы описывают замену экипировки. По данному вопросу стоит добавить, что для избавления от брони, не только потребуется полное действие, но до конца следующего хода будет невозможно уклоняться от атак и использовать эту самую броню.

## Ближний бой

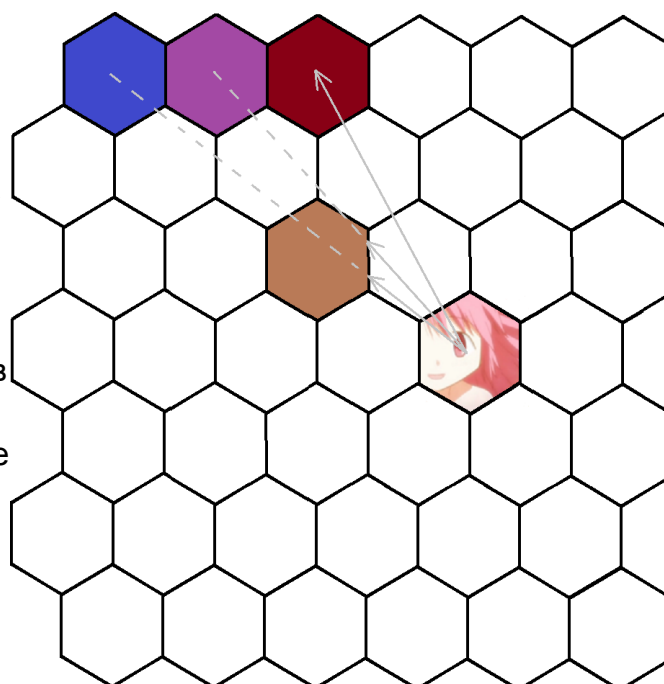
Для того, чтобы атаковать противника оружием ближнего боя, вам необходимо стоять на соседней с ним клетке. При использовании манёвров стоит обратить внимание, что некоторые возможны только с подходящим оружием.

## Дальний бой

Чтобы проверить, возможно ли атаковать противника оружием дальнего боя, нужно прочертить линию взгляда — от центра клетки стреляющего до центра клетки мишени, как показано на рисунке.

Если эта линия задевает клетку, которая занята (активным бойцом или препятствием), то стреляющий попадёт в первую занятую клетку на траектории атаки. Касание линией границы клетки не считается.

В данном примере, персонаж может поразить только коричневую и бордовую клетки, линия взгляда до синей и фиолетовой заблокирована



На все оружия дальнего боя, кроме [дробовиков](#), распространяется правило: **если сначала двигаться, а потом стрелять — то урон от такой атаки будет вдвое меньше.**

## Использование манёвров

Если у вас есть доступные единицы манёвров, стоит посмотреть список манёвров с самого начала хода, так как некоторые ([Парирование](#)) применяются на стадии получения урона.

Манёвры используются для усиления атак ([Быстрый удар](#), [Оглушение](#)) и замены обычных действий на особенные ([Гарпия](#), [Колесо смерти](#), [Шторм](#)), а также просто вдобавок к основному ходу ([Боевой шаг](#), [Комбо](#)), не требуя действий.

Применить манёвр можно вычтя из доступных единиц манёвров количество равное его уровню. Далее нужно вписать в комментарии к броску в *invisiblecastle* название манёвра, и он считается использованным.

Если ваше значение Мозга равно 2 или выше, можно объявить в один ход [несколько](#) манёвров одновременно. Если одна атака улучшена двумя или более манёврами, их все нужно указать в с комментарии.

Подробный [список манёвров](#) приведён в конце книги правил.

## Двойные атаки

Как уже было упомянуто выше, двойную атаку без использования манёвров можно получить двумя способами:

Если у вас два одноручных оружия, можете действием атаки провести две, каждую с половинным уроном, выбранным противникам (можно одному). Цель для каждой атаки объявляется отдельно.

Или же, если противник имеет в два раза меньшую скорость, чем вы, можете полным действием провести две, обе по этому противнику. Урон в таком случае не уменьшается. Возможно также сочетать два способа в одном, атаковав полным действием противника сразу с двух рук, нанося 4 удара с уменьшенным вдвое уроном.

У этого правила есть ограничения, на которые необходимо обратить внимание. При использовании [автомата](#), все две атаки, то есть шесть выстрелов, должны быть направлены именно в эту, медленную цель. С [дробовиком](#) вы должны стоять вплотную к цели. И если вы вооружены [снайперской винтовкой](#), второй выстрел делается с половинным уроном. Также логично, если первый удар как-либо выводит цель из зоны досягаемости, то второй удар становится невозможен.



## Укрытия

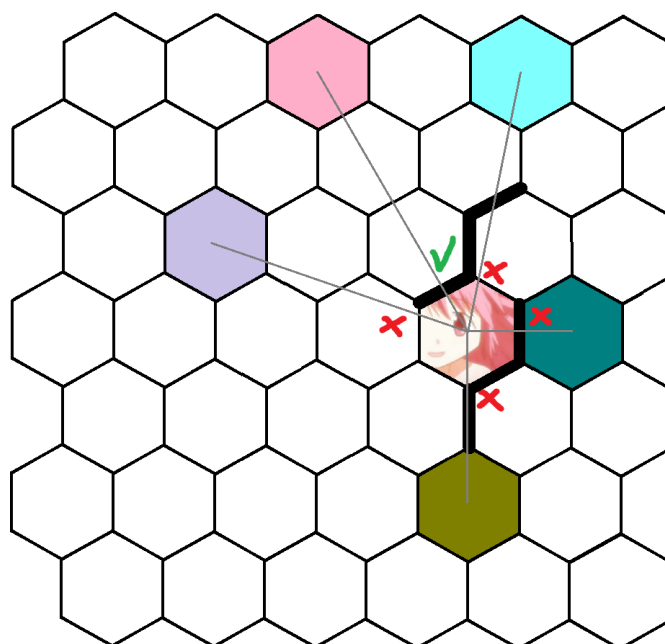
На поле могут быть расположены укрытия, которые представляют собой границы клеток-шестиугольников. Персонаж считается укрытым от противника, если они не стоят на соседних клетках, и линия взгляда между ними проходит через укрытие, являющееся одной из сторон клетки персонажа.

На представленном рисунке герой укрыт только от розового противника, для всех остальных вышеупомянутое правило не соблюдается.

Укрытие даёт возможность [уклониться](#) от дальней атаки противника, не тратя свои шансы. И если уклонение успешно, то укрытие получает весь урон от атаки вместо персонажа.

Правила укрытия никак не распространяются на атаки, совершённые в ближнем бою. Для того, чтобы преодолеть укрытие движением, требуется потратить 2 единицы движения, как будто вы прошли не одну клетку, а две.

Хит-поинты укрытий и наличие брони определяет ГМ. Стоит помнить, что все неживые объекты имеют 4 характеристики и скорость равные 0. Поэтому можно ударить специально по укрытию, применив двойную атаку. После того, как все НР укрытия потрачены, оно считается уничтоженным.



## Преграды

Преграды занимают целую клетку или более, могут быть высокими и низкими.

Высокие преграды непроходимы, полностью блокируют [линию взгляда](#), поэтому стрельба сквозь них невозможна.

Низкие преграды функционируют как клетка, окружённая шестью укрытиями. Чтобы попасть на клетку нижней преграды с обычной, и наоборот, необходимо потратить 2 единицы движения. Пока персонаж находится на клетке низкой преграды, он не получает никакого укрытия.

Низкая преграда получает урон централизованно, он не распределяется по шести секторам.

## Рейд-боссы

Иногда на поле боя вы сможете встретить большого противника, который будет занимать более одной клетки. И хотя балансировка таких существ на совести ГМа, для игроков стоит пометить, что есть некоторые особенности в сражении с большими противниками. Большие противники занимают три клетки (как правило в виде треугольника), огромные - семь клеток (в виде гекса). Гигантских противников целесообразно не рассматривать как единый организм, а разделить их на сегменты (на усмотрение ГМа).

Увеличенные существа передвигаются, для удобства выбирая клетку тела, а потом совершают ею движение в выбранном направлении. Остальные клетки подтягиваются за первой, сохраняя своё положение относительно неё. При этом, если им что-либо мешает в процессе, это движение невозможно. Если преград нет, то существо перемещается, и считается, что оно потратило 1 ед. движения. На усмотрение ГМа огромные существа могут разрушать некоторые преграды.

Для того, чтобы ранить увеличенное существо, можно бить любую часть его тела. Если атака позволяет удар сразу по нескольким клеткам или противникам ([дробовик](#), манёвры [Колесо смерти](#), [Цунами](#)), то каждая клетка противника получает свою порцию урона, далее эти порции суммируются и выставляется увеличенному существу в качестве счёта в начале его хода.

На увеличенное существо не действуют эффекты с отбрасыванием, только если сам отбрасывающий не такого же размера или больше.

## Пособие по броскам (с картинками)

Пошаговое описание, как необходимо совершать любые броски:

1) Логинитесь на сайт <http://invisiblecastle.com/>, смотрите в верхний правый угол. Если там написано "Welcome **guest!**", то зарегистрируйтесь на этом сайте через электронную почту. Без регистрации писать комментарии к броскам невозможно; сначала бросать урон, а потом выбирать, какому противнику он достался – это читерство, и гейм-мастером пресекается.

2) Раздел Roll Dice. Заполняете все поля (как правило, они сохраняются в браузере, так что потом это делается быстро):

**Roll**

Character Name  
  
*If you use the name "test", your stats will be deleted in a day or so.*

Campaign Name  
  
*(optional) What campaign is this for?*

Number of Rolls  
  
*This is the number of times you want to roll the dice below. If you want 3d10 as one roll, just put that in the dice field. If you want to roll a 1d10 3 times, then put a "3" here and "1d10" in the dice field.*

Dice  
  
*You can separate more than one roll with ";". For example, "1d20+5;1d6+1"*

Note  

атака по крысе, атака по боссу с оглушением

No HTML. No Spam. Do either and your roll gets deleted.

Здесь указываете имя персонажа, которое заранее обговорили с ГМом, чтобы бросок можно было найти.

**Название вашей игровой кампании (опционально).**

Если у вас два или более одинаковых по урону удара, вписываете сюда их количество.

В случае двух или более отличающихся ударов, перечисляете их формулы урона через ; между ними.

Обязательно указать, в каких противников направлены ваши удары, и какими манёврами они усилены. Также, если до самой атаки был применён какой-то манёвр, например, дающий дополнительные удары, его тоже необходимо внести в это поле.

В случае возникновения трудностей можно обратиться к ГМу за консультацией.

**Praise the random!**

3) На выходе получаете следующее:

## Die roll for PajamaRocker

Campaign: FallIn14  
 Rolled on: July 2, 2014, 6:14 a.m.

$3*(1d105-68+5*3)/2 \rightarrow 55$   
 $3*(1d105-68+5*3)/2 \rightarrow -14$

атака по крысе, атака по боссу с оглушением

**Formatted Versions** [\[link to roll\]](#) [\[link to character\]](#)

**Link** <http://invisiblecastle.com/roller/view/4555871/>

Копируете html-ссылку ниже (или просто из адресной строки браузера), вставляете в сообщение. Будет не лишним сразу указать, что по крысе вышло 55 урона, а по промахам.

Броски на [инициативу](#), [уклонение](#) и [сопротивление](#) гораздо проще, чем на урон. Комментариев указывать не нужно, кроме случая, когда в вас вошло две и более порции урона - тогда нужно написать, какой пытаетесь избежать! С несколькими отрицательными эффектами - сопротивляетесь каждому, но пишете, какому именно.

В случае, когда ГМ находит, что на нужное имя персонажа за один ход было сделано более одного одинаковых броска из-за читерского переделывания — он учитывает только первый, а к самому бросателю (если он “подкручивал” результат) может применить санкции.

## Склад

Начать стоит с того, что всё оружие и броня бывают трёх градаций, так называемых *tier*, которые имеют короткие обозначения  $t_0$ ,  $t_1$ ,  $t_2$ . Градации эти означают, какому времени принадлежит предмет по своей технологической сложности: прошлому, настоящему, будущему. С прошлым понятно. Настоящее - это технологии с XX-XXI века и далее. Будущее - это наиболее “современные”, по рамкам сеттинга, разработки: антиматериальное, плазменное, лазерное, использующее эффект массы оружие и учитывающая его броня.

Сам урон при переходе с одного tier на следующий меняется не критично, примерно как будто прирастает +1 к боевой характеристике. Связано это с тем, что любым оружием, от стального ножа до плазменного резака, можно с лёгкостью убить кого-либо. Однако не стоит забывать, что высокотехнологичная броня защищает гораздо лучше от древнего оружия.

Для того, чтобы определить формулу урона для своего персонажа, требуется найти категорию, в которую Мастер поместил ваше оружие, взять значение для броска, подставить вместо M и N ваши Мышцы и Нервы. Желательно записать формулу, чтобы не искать каждый раз. И, конечно, учитывать, что ваши атакующие статьи могут снизить в бою.

## Оружие по классам, ближний бой

**Всё оружие ближнего боя по умолчанию имеет вес 1, занимает одну руку и даёт возможность атаковать один раз за действие атаки.** В данной системе катана и нож не различаются, оба имеют одинаковую поражающую способность. Если вам необходимо огромное оружие, непременно занимающее две руки – обращайтесь к ГМу для создания кастомной модели стандартного вооружения.

Атака оружием зависит от его типа урона. Также возможны комбинации двух типов урона в одном оружии, например, стандартным мечом можно и рубить, и колоть.

Мелкий текст здесь и далее предназначен для тех, кто имеет желание лучше разобраться в механике.

В категориях также указаны ориентировочные значения шанса попадания, рассчитанного среднего урона за ход, а также максимально возможного урона. Данные получены методом моделирования 1 миллиона бросков для каждого случая. Прикладываю для максимального и минимального значения атакующего параметра — характеристики.

## Дробящее оружие

### **t0 урон = 1d100 - 47 + M\*5**

---stats for parameter = 0  
hit chance, %: 52.9 , average damage: 14.3 , maximum damage: 53  
---stats for parameter = 6  
hit chance, %: 83.0 , average damage: 34.8 , maximum damage: 83

### **t1 урон = 1d111 - 47 + M\*5**

---stats for parameter = 0  
hit chance, %: 57.6 , average damage: 18.7 , maximum damage: 64  
---stats for parameter = 6  
hit chance, %: 84.7 , average damage: 40.3 , maximum damage: 94

### **t2 урон = 1d122 - 47 + M\*5**

---stats for parameter = 0  
hit chance, %: 61.5 , average damage: 23.4 , maximum damage: 75  
---stats for parameter = 6  
hit chance, %: 86.0 , average damage: 45.6 , maximum damage: 105

В эту категорию попадают шесты, посохи, дубины, молоты, ударные кастеты, а также безоружный бой (если персонаж владеет боевыми искусствами). Таким оружием легко нанести удар, но урон будет небольшим.

t0: средневековый боевой шест из обычного железа. Дубинка ОМОНовца. Обрезок водопроводной трубы. Хвостовая булава алкилозавра.

t1: штурмовая бита из сверхпрочного сплава, рельефная поверхность. Боевой отбойный молоток.

t2: молот, разрушающий структуру материала вибрацией.

## Режущее оружие

### **t0 урон = 2\*(1d100 - 62 + M\*4)**

---stats for parameter = 0  
hit chance, %: 38.0 , average damage: 14.8 , maximum damage: 76  
---stats for parameter = 6  
hit chance, %: 61.9 , average damage: 39.0 , maximum damage: 124

### **t1 урон = 2\*(1d106 - 62 + M\*4)**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 41.5 , average damage: 18.7 , maximum damage: 88

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 64.1 , average damage: 44.2 , maximum damage: 136

### **t2 урон = 2\*(1d112 - 62 + M\*4)**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 44.6 , average damage: 22.7 , maximum damage: 100

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 66.1 , average damage: 49.6 , maximum damage: 148

Категория также включает в себя и рубящее, как правило, это всё клинковое оружие: ножи, сабли, топоры, когти. Попасть сложнее, однако урон уверенный.

t0: арабская сабля, походный нож, когти тигра.

t1: качественный боевой нож для спецназа. Бензопила.

t2: цепной меч космодесантника. Адамантиевые когти Россوماхи.

## **Колющее оружие**

### **t0 урон = 3\*(1d100 - 68 + M\*3)**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 31.9 , average damage: 15.8 , maximum damage: 96

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 50.0 , average damage: 38.3 , maximum damage: 150

### **t1 урон = 3\*(1d105 - 68 + M\*3)**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 35.3 , average damage: 20.1 , maximum damage: 111

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 52.4 , average damage: 44.0 , maximum damage: 165

### **t2 урон = 3\*(1d110 - 68 + M\*3)**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 38.2 , average damage: 24.6 , maximum damage: 126

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 54.6 , average damage: 50.0 , maximum damage: 180

Копья, рапиры, рога, шипы – всё это находится в данной категории. Это оружие имеет наименьший шанс попадания и невероятный урон.

t0: кремниевая пика, шпага мушкетёра, хвост стегозавра, зубы волка.

t1: опять же спецназовский нож и хвост ксеноморфа (Чужого).

t2: нанотехнологичный клинок, выпускающий дополнительные лезвия из основного, попав в тело.

## Оружие по классам, дальний бой

Для упрощения можно не считать патроны в обойме или заряд в энергоячейке. Ваше оружие перезаряжается автоматически, не занимая действия. Обоймы входят в вес самого оружия, и их легко хватает на несколько боёв.

Почти всё оружие обладает возможностью выстрелить один раз за атаку. Если для красочности описания необходимо, чтобы герой расстреливал сразу целую обойму, игрок всё равно делает один бросок, как обычно, а потом пишет, что все пули попали либо ушли мимо цели.

### Пистолеты

#### **t0 урон = 1d100 - 54 + N\*6**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 46.0 , average damage: 10.8 , maximum damage: 46

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 82.0 , average damage: 34.0 , maximum damage: 82

#### **t1 урон = 1d111 - 54 + N\*6**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 51.4 , average damage: 14.9 , maximum damage: 57

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 83.8 , average damage: 39.3 , maximum damage: 93

#### **t2 урон = 1d122 - 54 + N\*6**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 55.7 , average damage: 19.2 , maximum damage: 68

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 85.3 , average damage: 44.8 , maximum damage: 104

**Все пистолеты весят 1, занимают одну руку и дают возможность атаковать один раз за действие атаки.** Самый простой класс оружия дальнего боя, в него входит дистанционное оружие средней скорострельности, без проблем перезаряжаемое и не зависящее от физической силы атакующего. Как правило, пистолеты начинаются с tier 1, но некоторые звери могут обладать дистанционным оружием, работающим по принципу пистолетов tier 0. Также существуют средневековые пистолеты (в бою считаются одноразовыми, так как перезаряжать очень долго).

t1: обычный автоматический пистолет, начиная с XX века.

t2: образцы, стреляющие плазмой / лазером вместо пуль, или подобные им.

## Автоматы

**t0 урон (1 удар из 3) = 1d30 - 18 + N\*2**

---stats for parameter = 0

3 hits, hit chance, %: 40.1 , average damage: 7.8 , maximum damage: 36

---stats for parameter = 6

3 hits, hit chance, %: 80.0 , average damage: 30.0 , maximum damage: 72

**t1 урон (1 удар из 3) = 1d33 - 18 + N\*2**

---stats for parameter = 0

3 hits, hit chance, %: 45.4 , average damage: 10.9 , maximum damage: 45

---stats for parameter = 6

3 hits, hit chance, %: 81.8 , average damage: 34.3 , maximum damage: 81

**t2 урон (1 удар из 3) = 1d36 - 18 + N\*2**

---stats for parameter = 0

3 hits, hit chance, %: 50.0 , average damage: 14.2 , maximum damage: 54

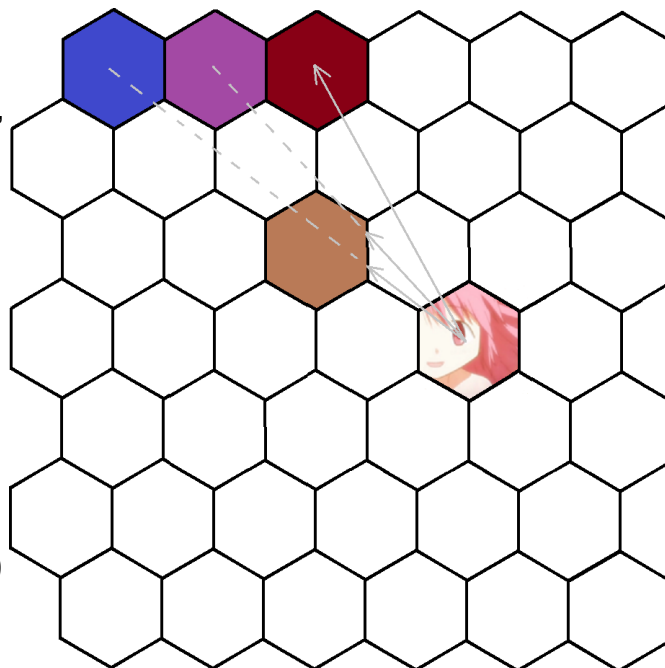
---stats for parameter = 6

3 hits, hit chance, %: 83.4 , average damage: 38.8 , maximum damage: 90

Этот класс характеризуется весом 2, занимает две руки и имеет три выстрела за действие атаки. Это три удара, которые можно перед броском направить в одну цель, так и распределить их между двумя/тремя клетками, которые являются соседями друг-другу. При условии, что у вас есть линия взгляда до этих клеток, всё пройдет как

нужно. Однако, если другой противник (либо препятствие) стоит на линии удара, то он получает урон вместо назначенной цели.

Всё это обязательно писать перед броском в *invisiblecastle*, кто сколько выстрелов получит. После броска вы можете использовать свой комментарий ("2 в противника X, 1 в противника Y") и результат броска ("урон 12, урон 10, промах"), чтобы самостоятельно решить, кто какие выстрелы получит. То есть X может собрать от 10 до 22 урона, а Y от 0 до 12, в зависимости от вашего выбора.



Также автоматные очереди делают нанесение негативных эффектов противнику с помощью манёвров очень простым делом. В случае, когда вы усиливаете атаку манёвром с [негативным эффектом](#), все три выстрела должны быть направлены в одну цель, и даже если один пойдёт мимо, а враг увернётся от второго – третий всё равно включит проверку сопротивления при попадании. Поясню: каждый выстрел считается несущим этот эффект, но он не срабатывает дважды или трижды. Только один раз.



Всё вышеперечисленное делает автомат тактическим оружием, что уравнивается немного сниженным шансом попадания и малоэффективным уроном.

t0: экзотическая конструкция вроде автоматического игломёта (как в фильме “Ван Хельсинг”).

t1: обычные автоматы и пулемёты с XX века.

t2: образцы, стреляющие плазмой / лазером вместо пуль, или подобные им.

## Дробовики

### t0 урон = $2*(1d100 - 76 + N*3)$

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 24.0 , average damage: 6.0 , maximum damage: 48

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 41.9 , average damage: 18.0 , maximum damage: 84

### t1 урон = $2*(1d106 - 76 + N*3)$

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 28.3 , average damage: 8.8 , maximum damage: 60

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 45.3 , average damage: 22.2 , maximum damage: 96

### t2 урон = $2*(1d112 - 76 + N*3)$

---stats for parameter = 0

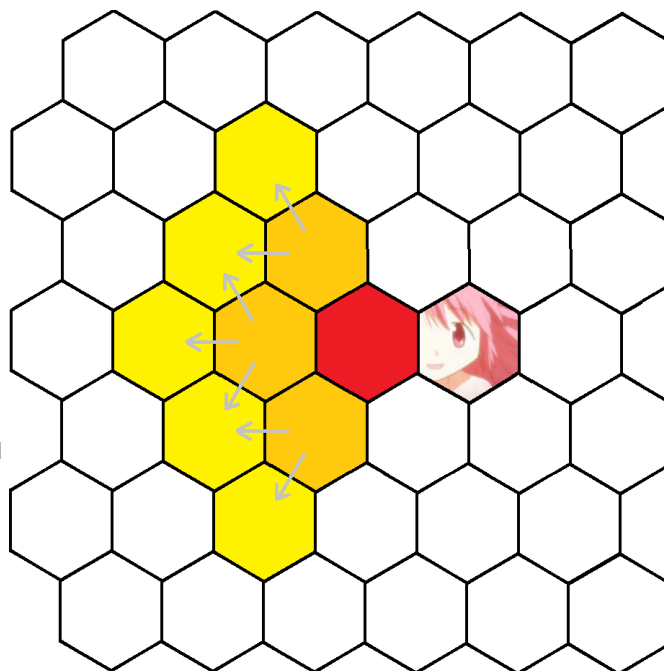
hit chance, %: 32.2 , average damage: 11.9 , maximum damage: 72

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 48.2 , average damage: 26.5 , maximum damage: 108

**Класс оружия имеет вес 2, занимает две руки, одна атака за действие атаки производится на специальных условиях. Любой выстрел из дробовика имеет радиус поражения (показано на картинке). Чтобы не усложнять расчёты, можно подойти к противнику и выстрелить (красная клетка). В случае выстрела в упор, пострадает только противник, стоящий вплотную, ему будет нанесён двойной урон. За скобками в формуле урона уже будет стоять 4.**

Если необходимо поразить сразу нескольких противников, напишите в комментарии к броску направление выстрела (влево, вправо вниз и т.д.). **Если красная клетка свободна, будут поражены все, кто стоят на оранжевых клетках, а если какая-либо из них тоже свободна, то для удара открываются соответствующие жёлтые клетки (направление открывшихся показано стрелками).**



Делается один бросок, и урон от этой атаки применяется к всем противникам.

Дробовики не имеют обычного штрафа к стрельбе после движения, так что подходят под агрессивный стиль игры. Обладают самым низким шансом попадания, но наносят мощный урон. Древние дробовики tier0 бывают разве что с допущениями, как у средневековых пистолетов (выкинуть после выстрела).

t1: многозарядные шотганы второй половины XX века (ГМ может ограничить боезапас старых моделей двумя выстрелами).

t2: образцы, стреляющие плазмой / лазером вместо пуль, или подобные им.

## Снайперские винтовки

**t0 урон =  $3 \cdot (1d100 - 50 + N \cdot 6)$**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 49.9885 , average damage: 38.3 , maximum damage: 150

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 85.9853 , average damage: 112.4 , maximum damage: 258

**t1 урон =  $3 \cdot (1d100 - 45 + N \cdot 6)$**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 55.0 , average damage: 46.3 , maximum damage: 165

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 91.0 , average damage: 125.5 , maximum damage: 273

**t2 урон =  $3 \cdot (1d100 - 40 + N \cdot 6)$**

---stats for parameter = 0

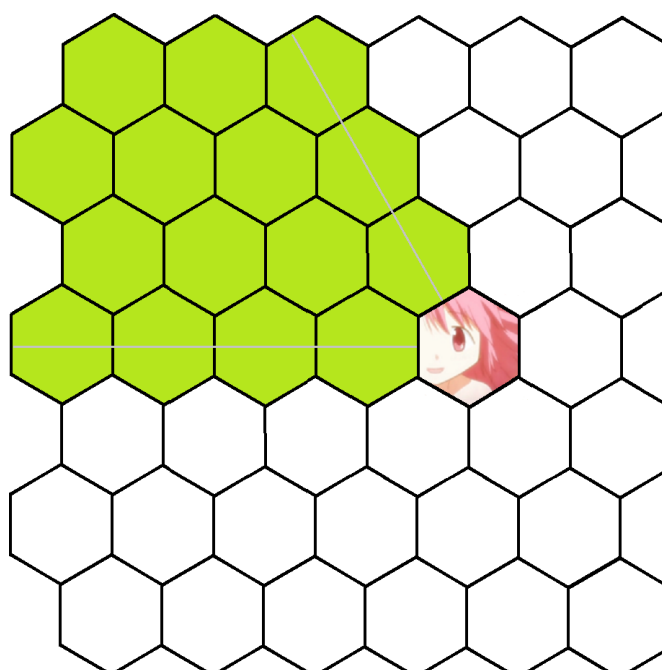
hit chance, %: 59.9 , average damage: 54.9 , maximum damage: 180

---stats for parameter = 6

hit chance, %: 95.6 , average damage: 139.6 , maximum damage: 288

Оружие этого класса имеет вес 2, занимает две руки. Атака производится в два хода и на каждом занимает **полное действие**. Её невозможно произвести, когда вплотную стоит противник. На первом ходу необходимо выбрать два смежных направления для прицеливания (влево вверх + влево, или же влево вниз + вправо вниз).

На втором ходу можно выбрать любую цель в этом секторе и произвести выстрел. Если доступных целей нет (или поменялась боевая задача), можно снова выбрать сектор для стрельбы, чтобы на следующем ходу выстрелить.



Этот класс объединяет всё оружие, которым нужно долго целиться, но обладающее отличной точностью и крайне высоким уроном. Присутствует “перезарядка” в неявном виде.

t0: тяжёлый арбалет.

t1: крупнокалиберные снайперские винтовки второй половины XX века.

t2: образцы, стреляющие плазмой / лазером вместо пуль, или подобные им.

## Силовое оружие дальнего боя

**t0 урон = 1d100 - 50 + (M+N)\*4**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 50.0 , average damage: 12.8 , maximum damage: 50

---stats for parameter = 12

hit chance, %: 98.0 , average damage: 48.5 , maximum damage: 98

**t1 урон = 1d111 - 50 + (M+N)\*4**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 54.9 , average damage: 17.0 , maximum damage: 61

---stats for parameter = 12

hit chance, %: 98.2 , average damage: 54.0 , maximum damage: 109

**t2 урон = 1d122 - 50 + (M+N)\*4**

---stats for parameter = 0

hit chance, %: 59.0 , average damage: 21.5 , maximum damage: 72

---stats for parameter = 12

hit chance, %: 98.4 , average damage: 59.6 , maximum damage: 120

**Оружие этого класса имеет вес 2, занимает две руки и дает возможность атаковать один раз за действие атаки.** Атака зависит как от Мышц, так и от Нервов. Как правило, это разнообразные луки и им подобные образцы. **Также можно метнуть подходящее для этого одноручное [оружие ближнего боя](#), урон будет точно таким же.** Возможно и метнуть два одноручных оружия с обеих рук с половинным уроном. **Атаку невозможно произвести, если рядом стоит противник.**

**Если вы метнёте оружие ближнего боя, которым обычно сражаетесь, вы тут же теряете его вес.** В случае, если у вас есть запас специально предназначенного для броска оружия (звёздочки ниндзя, ножички) **весь боезапас весит 2.** Этим можно сражаться в ближнем бою (как и стрелой), но урон **уменьшается вдвое** (см. раздел «*Неэффективное оружие*»).

Мелкое оружие невозможно подобрать (для упрощения, оно ломается после броска и становится негодным), но брошенное обычное оружие ближнего боя всегда приземляется в ближайшей к противнику клетке, через которую проходит линия взгляда.

t0: средневековые луки, метательные ножи.

t1: современные составные боевые луки, метательный аэродинамичный арсенал из особого сплава.

t2: лазерные чакрамы, боевые луки будущего со снарядами на антивеществе, метательный диск Хищника.

## Неэффективное оружие

Если враг наступает, а в руке только тапок, вилка, кусок стекла, рогатка, либо рука вообще пустая (и у вас не прописано владение боевыми искусствами), можно попросить ГМа, и он определит импровизированное оружие в класс и выдаст ему tier (скорее всего, 0). Как правило, веса оно не требует. После этого можно сделать атаку с соответствующей формулой, **но с половинным уроном**. Если у вас два тапка, это две атаки, но урон будет разделён на 4.

## Броня

Дополнительная экипировка, защищающая персонажа от урона, бывает трёх типов:

Тип брони	Вес	Поглощение урона (DR)	Пример t0 / t1 / t2
Лёгкая	1	4	Кожаная броня / армированный камуфляж и каска / колониистский костюм для работы в агрессивных условиях
Средняя	2	8	Кольчуга / бронежилет-нагрудник / костюм Гордона Фримена
Тяжёлая	3	12	Латы / полный бронежилет, с конечностями / паверармор

DR вычитается из нанесённого урона за один удар, но с его помощью атака не может быть полностью нейтрализована, наносится минимум 1 урона.

Если броня выше tier-ом, чем оружие, атакующее её владельца, на 1, то DR для этого удара умножается на 1.5. Если на 2, то DR умножается на 2.

## Сборник манёвров

Любой персонаж, имеющий доступ к какому-либо уровню манёвров, считается знающим все манёвры этого уровня и ниже уровнем. То есть в бою персонаж может применять любой манёвр из списка, при условии, что данный манёвр ещё не применялся успешно в этом бою.

Некоторые манёвры усиливают атаки негативными эффектами, которые работают, когда атака нанесёт урон. Они выделены **красным цветом**. Не стоит забывать, что они не гарантируют этот эффект — противник ещё может успешно (зависит от Guts) пройти [проверку сопротивления](#).

Удары с манёврами, несущими негативные эффекты, могут поражать только одну цель. **Объявить соответствующий манёвр при атаке из [автомата](#) можно только в случае, если все три выстрела направлены в одну цель. С [дробовиком](#) объявление данного манёвра работает только при стрельбе вплотную.**

Некоторые манёвры требуют [полного действия](#), поэтому совместимы только с тем, что, в свою очередь, действия не требует.

## Уровень I

- **Ослабляющий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 1 ед. статьи [Muscles](#).
- **Обескураживающий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 1 ед. статьи [Nerves](#).
- **Отупляющий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 1 ед. статьи [Brains](#).
- **Вскрывающий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 1 ед. статьи [Guts](#).
- **Замедляющий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 2 ед. [скорости](#).
- **Обездвиживание.** Если атака наносит урон, то противник не может двигаться на следующем ходу.
- **Быстрый удар.** Для того, чтобы попробовать [увернуться/перекатиться](#) от этой атаки, нужно потратить в два раза больше уклонений.
- **Бронбойный удар.** Атака полностью игнорирует [броню](#) цели, и значение DR, наоборот, прибавляется к итоговому урону.
- **Пинок Дюка.** Если атака ближнего боя наносит урон, то противник отброшен на ваше значение Muscles клеток по линии атаки. Если при этом движении он встречает препятствие или другого персонажа, то отброшенный останавливается перед ним, и они оба получают урон, равный половине нанесённого ранее. [Броня](#) при этом не помогает никому из них. При этом, если другой персонаж успешно прошёл попытку [уклонения](#), то отброшенный противник продолжает движение и может столкнуться ещё с кем-либо. Если он должен остановиться в клетке уклонившегося противника, то он останавливается перед его клеткой.
- **Окружение.** Атака возможна только с оружием ближнего боя. Если рядом с противником стоит ваш союзник, и [линия взгляда](#) до союзника проходит через центр противника (читайте: союзник стоит у врага за спиной), то атака наносит урон, увеличенный в 2 раза.
- **Выстрел на бегу.** Манёвр требует полного действия. Совершите движение на количество клеток, которое может достигать вашей скорости, в любой точке движения нанесите атаку оружием дальнего боя без обычного штрафа за движение перед выстрелом.

- **Боевой шаг.** Манёвр не требует действия. Переместитесь на соседнюю свободную клетку. Это не считается движением.
- **Парирование.** Манёвр объявляется во время [уклонения](#) от удара в ближнем бою. Если оно было успешным, на вашем ходу проведите не требующую действия атаку оружием ближнего боя по этой же цели.
- **Чардж.** Манёвр требует полного действия. Совершите движение на количество клеток, которое может достигать вашей удвоенной скорости, но строго по прямой, плюс в конце совершите атаку оружием ближнего боя.
- **Гарпия.** Манёвр требует полного действия. Совершите движение на количество клеток, которое может достигать вашей скорости, в одной любой точке движения нанесите атаку оружием ближнего боя.
- **Точный удар.** Урон от этой атаки берётся по модулю, то есть всегда  $>0$ .
- **Тактический удар.** Для этой атаки подставьте ваше значение Brains вместо значения(ий) Muscles/Nerves в формулу расчёта урона.
- **Тройной удар.** Атака возможна только с оружием ближнего боя. Вместо одного удара она наносит три, все с половинным уроном.
- **Готовность номер один.** Манёвр требует действия атаки. В следующем ходу вы получаете +1 полное действие.

## Уровень II

- **Оглушение.** Если атака наносит урон, то противник пропускает следующий ход.
- **Улучшенный ослабляющий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 2 ед. статьи [Muscles](#).
- **Улучшенный обескураживающий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 2 ед. статьи [Nerves](#).
- **Улучшенный отупляющий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 2 ед. статьи [Brains](#).
- **Улучшенный вскрывающий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 2 ед. статьи [Guts](#).
- **Улучшенный замедляющий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 4 ед. [скорости](#).
- **Комбо.** Совершите дополнительную атаку, которая не требует действия. Невозможно использовать со снайперской винтовкой.
- **Хомучардж.** Манёвр требует полного действия. Совершите метательную атаку одноручным оружием ближнего боя по цели, до которой вы сможете добраться движением на количество клеток, которое может достигать вашей удвоенной скорости, но строго по прямой. Передвиньтесь по этой линии до цели, поймите оружие (не требует действия), а потом совершите атаку оружием ближнего боя по этой же цели.
- **Колесо смерти.** Манёвр требует полного действия. Совершите одну атаку оружием ближнего боя и примените её против каждого соседнего противника.
- **Выстрел навскидку.** Манёвр требует полного действия. Совершите выстрел

из [снайперской винтовки](#) без прицеливания, на этом же ходу.

## Уровень III

- **Паралич.** Если атака наносит урон, то противник пропускает следующий ход, и пока он снова не походит, не может использовать уклонения и его броня не работает.
- **Совершенный обескураживающий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 3 ед. статьи [Muscles](#).
- **Совершенный прицельный удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 3 ед. статьи [Nerves](#).
- **Совершенный отупляющий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 3 ед. статьи [Brains](#).
- **Совершенный вскрывающий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 3 ед. статьи [Guts](#).
- **Совершенный замедляющий удар.** Если атака наносит урон, то цель теряет 6 ед. [скорости](#).
- **Шторм.** Манёвр требует полного действия. Совершите атаки оружием дальнего боя против каждого противника, до которого есть линия взгляда. Если таких четверо или более, то Шторм тратит столько же единиц манёвров. Количество целей можно регулировать самостоятельно. Когда манёвр используется с дробовиком, выбирайте неповторяющиеся направления выстрела вместо целей. Манёвр не может быть использован со снайперской винтовкой.
- **Цунами.** Манёвр требует полного действия. Совершите действие движения, затем проведите по одной атаке против каждой из тех целей, которые являлись соседними на любой клетке в процессе движения.

## Таблица ополовинивания

Когда ваше здоровье в конкретном бою падает ниже половины в первый раз, то немедленно сделайте бросок 1d8, по таблице выберите негативный эффект, а потом постарайтесь ему сопротивляться броском.

1	-1 <a href="#">Muscles</a>
2	-1 <a href="#">Nerves</a>
3	-1 <a href="#">Brains</a>
4	-1 <a href="#">Guts</a>
5	-2 <a href="#">скорость</a>
6	Как манёвр <a href="#">Обездвиживание</a>

7	1d6, умножить все минусы на два, на 6 - <a href="#">Оглушение</a>
8	1d6, умножить все минусы на три, на 6 - <a href="#">Паралич</a>