

Новаренная книга Бузуртмена



Powered by O.M.S.K
2011

От автора

inb4 "Иди на хуй, рулбукодрочер"

Введение

Правила, изложенные в этой книге имеют собой только одну цель: разнообразить многочисленные бугурты, которые так или иначе происходят на просторах нашего О.М.С.К.а. Большая часть игровой механики взята мной из рулбука, который я писал для новогоднего спешала и сильно упрощена.

Статы

Да, у персонажей будут статы. Да, их надо будет записать, чтобы не забыть. Персонаж со всеми статями, равными нулю, имеет запас здоровья $H = 50$ hp и атакует в ближнем бою роллом $R = 1d100 - 50$. Если эта величина отрицательна, засчитывается промах.

Уровень героя (Lev) равен сумме его статов.

Сила (S)

Уровень силы у персонажа может иметь значение от 0 до 6 (от F до EX).

Каждая единица силы добавляет +5 к максимальной атаке. Да, и в дальнем бою тоже.

Персонажи с силой 5 могут пробивать препятствия толщиной 1 клетку (т. е. не тратить на преодоление препятствий ход). Если дорогу им закрывает моб, они могут пройти и «сквозь» него, нанеся 10 урона и не тратя при этом ролл на атаку.

Персонажи с силой 6 могут отбросить противника на 5 клеток от себя при атаке. Могут не отбрасывать - полная свобода действий.

Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100-50	1d105-50	1d110-50	1d115-50	1d120-50	1d125-50	1d130-50

Меткость (M)

Уровень меткости у персонажа может иметь значение от 0 до 6 (от F до A).

Каждая единица меткости добавляет 5 к минимальному значению ролла и отнимает 5 от максимального, сдвигая его среднее значение. К примеру, персонаж с силой 0 и меткостью 1 бросает на атаку 1d95-45 вместо 1d100-50.

Кроме того, меткость влияет на роллы при стрельбе из оружия.

Персонажи с меткостью 6 могут сами выбирать эффект, который наносится при критическом ударе.

Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

Выносливость (E)

Уровень выносливости у персонажа может иметь значение от 0 до 6 (от F до A).

Каждая единица выносливости добавляет 5hp персонажу.

Персонажи с выносливостью 5 могут регенерировать 5 hp каждый ход. Забудут - сами виноваты.

Персонажи с выносливостью 6 могут регенерировать 10 hp каждый ход.

Таблица зависимости запаса hp от выносливости						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
50	55	60	65	70	75	80

Скорость (A)

Уровень скорости у персонажа может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица скорости добавляет персонажу еще одну клетку для хода.

Кроме того скорость влияет на инициативу персонажа, при броске на инициативу она прибавляет 5A к минимальной инициативе (т.е. герой с инициативой 5 бросает $25+1d75$).

Персонажи со скоростью 6 имеют 20% шанс сходить дважды за ход, в конце хода они должны бросить $1d5$ и, в случае удачного броска, сходить.

Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1	2	3	4	5	6	7

Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
$1d100$	$1d95 + 5$	$1d90 + 10$	$1d85 + 15$	$1d80 + 20$	$1d75 + 25$	$1d70 + 30$

Удача (L)

Уровень удачи у персонажа может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица удачи позволяет персонажу один раз в день уклониться от удачной вражеской атаки, добавляя +10 к минимальному спасброску. То есть, персонаж с удачей 3 имеет право трижды в день бросить спасбросок $1d(100 - 10L) + 10L$ на уклонение от атаки. (Значения этого броска будут лежать в интервале от $10L + 1$ до 100.)

Удача 6 дает персонажу 50% шанс контратаковать при спасброске, если враг остался на соседней клетке после атаки. Эта контратака происходит в самом начале хода персонажа и не отнимает у него обычной атаки.

Таблица зависимости спасброска от удачи						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	$1d95 + 5$	$1d90 + 10$	$1d85 + 15$	$1d80 + 20$	$1d75 + 25$	$1d70 + 30$

Да, кстати! Цифры из таблиц тоже стоит где-нибудь записать, чтобы не лезть сюда каждый раз.

Поле и набегание.

Чтобы жизнь медом не показалась, бои по этой брошюре следуют проводить на полях, состоящих из квадратных клеток. Дефолтный размер поля - примерно 7×7 клеток, но тут уже смотря как над вами поиздевается Мастер.

Препятствия

Думаешь, стройбат зря свой паек жрет? На карте, подкинутой тебе Мастером, может быть целый лабиринт из препятствий. По дефолту у каждого препятствия 20 hp, так что ты можешь проламываться через них с боем. А можешь - использовать как укрытие, чтобы

выманить вражеских стрелков.

Оружие дальнего боя

Что, Арчер дофига? Если ваш персонаж умудряется наносить урон в дальнем бою не используя оружия, то все просто. Ролл на дальнюю атаку такой же, как и на ближнюю, но окончательный урон делится пополам с округлением вниз. При дальней атаке пишете под спойлером итоговый урон, нам тоже лень считать.

Если же ваш персонаж не магобог - тогда все определяется характеристиками его оружия.

Ну и разумеется нельзя стрелять, когда враг стоит на соседней клетке, если у вас нет соответствующей абилки.

Абилки

Для пущего разнообразия персонаж может иметь одну абилку за каждые 5 уровней. Что это за абилка - решайте сами исходя из бека своего персонажа, а потом говорите Мастеру. Если захотели слишком многого - он ее с радостью урежет, произнеся волшебное слово "баланс". Если вам лень думать - можете заглянуть в список стандартных абилки, в который я периодически буду что-нибудь добавлять.

Тактическое отступление. Половину оставшихся после атаки очков хода можно потратить на передвижение в конце хода.

Выстрел из подмышек. Стоящий на соседней клетке враг не препятствует стрельбе.

Толстога. +5Е к запасу здоровья.

Полный урон в дальнем бою. Ваши лучи поноса из глаз начнут наносить полный урон.

Первый удар. Инициатива всегда равна 100.

Вертушка. Можно атаковать сразу всех вокруг. Один раз в день.

Оглушение. Если ваш ролл составит больше 90% от максимального, враг пропускает ход. Чему равны 90% вашего максимального ролла - считайте заранее.

Ля-ля-ля, прокачка

Надоело быть педиком и задротом? Девушка бросила из-за того, что у тебя ролл на атаку ниже, чем у нее? Не беда! Считай свой фраги внимательно! Если наберешь столько, сколько у тебя статов в сумме, получишь левелап и припишешь единичку себе в таблицу туда, где тебе хочется.

Да, кстати! Если Мастер говорит тебе, что серая подзалупная крыса - это моб, за убийство которого ты не получаешь очки опыта - смиришься. Или убей сразу миллиард их, может тогда Мастер признает твои заслуги.

Начальный уровень

Не-не-не, с нулевого мы начинать не будем. Так мы до первой абилки не доживем.

Если ты нагибатор, требуй от Мастера десять статов в начале, если дрищ - то пять.

Если что-то среднее или наоборот - ёба выше небес - не стесняйся. За фотографию с флажком мы всегда подкинем еще.

FAQ

Q: На меня набигают, а я не прописал статы.

A: Обратитесь к Мастеру.

Q: Ниасилил.

A: Дропай.

Q: Хуйня, мне не понравилось.

A: Те, кому не нравится, могут пойти нахуй, наесться говна и умереть.

Q: Здравствуйте, меня убила серая подзалупная крыса...

A: Дальше не читал.

Q: Меня зовут Егор и я снайпер, почему бы...

A: Возьми абилку "полный урон в дальнем бою" и не ной.

Q: А если меня начнет нагибать толпа нигеров?

A: Не ходи в черный квартал с рулбкуом.