

ПОВАРЕННАЯ КНИГА БУГУРТСМЕНА



Powered by O.M.S.K.

K&K 2012

ОТ АВТОРА

И вам того же! Мы с вами прожили очень веселый год, дорогие омичи. Порой я начал с удивлением узнавать о новых правилах игры, которые вы знаете, а я нет. Мне это показалось небольшой дискриминацией, так что я искренне рад показать вам свой ассиметричный ответ. Пристегните ремни. Мы не обещаем вам приятного полета!

ВВЕДЕНИЕ

В этой замечательной книге объединены сразу несколько документов предыдущей редакции: собственно сам рулбук, список рас, комболист, небольшая часть арсенала. Предметы, описанные в предыдущих редакциях, никуда из сеттинга не денутся, но учтите, если вам кажется, что с ними что-то не так, обратитесь к ГМу.

СТАТЫ

По традиции начнем со статов. Их состав не изменился: сила, меткость, выносливость, скорость, удача, энергия. На распределение статов обычно дается 15 очков, причем шестой уровень любого стата при создании персонажа требует 2 очка.

Сумма всех статов персонажа и является его уровнем (**Lev**) и, как обычно и ведет себя всякий уровень, имеет тенденцию повышаться по мере убийства персонажем противников.

От статов зависят характеристики персонажа, среди них запас здоровья, количество теншна, броски на атаку (в ближнем бою), удачу, инициативу etc. Зависимости эти зависят от расы персонажа и приведены отдельно.

Бросок на атаку зависит сразу от двух характеристик — силы и меткости. Сила определяет кость, меткость — штраф (обозначается как **Pe**), отнимаемый от выпавшего числа. Если после отнятия штрафа результат становится отрицательным, зачитывается промах.

СИЛА [S]

Параметр силы персонажа может принимать значение от 0 до 6.

От силы зависит в первую очередь кубик, который персонаж кидает при атаке. Высокие параметры силы часто требуются для ношения тяжелого оружия и бронекостюмов. Также от силы может зависеть бросок на успешность какого-либо комбо.

Персонаж с параметром силы 5 может проламывать препятствия толщиной не более 1 клетки, не теряя при этом ни хода, ни возможности атаковать. Для этого у него обязательно должно оставаться не меньше двух клеток для прохода, а за препятствием должна быть пустая клетка, на которую персонаж и попадает (так «едят» в шашках, если вы не осилили словесное описание). Точно так же он может пройти «сквозь» врага, нанеся ему 10 урона, но проходить сквозь препятствие можно только один раз в ход.

Персонаж с параметром силы 6 может отбросить врага на 5 клеток своей атакой. При этом если враг ударился обо что-то, ему наносится еще 5 урона.

МЕТКОСТЬ [M]

Параметр меткости персонажа может принимать значение от 0 до 6.

От меткости зависит штраф при атаке в рукопашном бою, также от нее часто зависит штраф при стрельбе. Также от меткости может зависеть бросок на успешность какого-либо комбо.

Персонаж с параметром меткости 6 может простреливать врагов насквозь, нанося следующему врагу на линии огня 50% урона от атаки, если вторая цель находится в зоне полного урона оружия, и 25% — если враг находится в зоне половинного урона. Простреливать врага можно только с помощью огнестрельного оружия.

Выносливость [E]

Параметр выносливости персонажа может принимать значение от 0 до 6.

От выносливости зависит запас здоровья персонажа. Также от выносливости может зависеть бросок на успешность какого-либо комбо.

Персонаж с параметром выносливости 5 может восстанавливать 5 hp каждый ход. Забудет восстановить — его проблемы.

Персонаж с параметром выносливости 6 может восстанавливать 10 hp каждый ход.

Скорость [A]

Параметр скорости персонажа может принимать значение от 0 до 6.

От скорости зависит количество проходимых за ход клеток, а также бросок на инициативу персонажа. Кроме того от скорости может зависеть бросок на успешность какого-либо комбо.

Персонаж с параметром скорости 6 имеет шанс сходить второй раз в конце хода. Для этого он в конце своего хода должен бросить **1d5** и, если у него выпадет пятерка, сходить второй раз.

Удача [L]

Параметр удачи персонажа может принимать значение от 0 до 6.

От удачи зависит количество спасбросков персонажа, а так же сам этот бросок. Также от удачи может зависеть бросок на успешность какого-либо комбо.

Спасти с помощью удачи можно от любой атаки, как от удара, так и от выстрела и даже взрыва, если эта атака не является неблокируемой (взрыв атомной бомбы является неблокируемым, таки да), так как удача — это вам не ловкость какая-нибудь. Имейте в виду, что бросок можно кинуть только против одного выстрела из очереди, так что противник с пулеметом все еще может сделать из вас винегрет при любой удаче.

Персонаж с параметром удачи 6 имеет возможность контратаковать врага в ближнем бою при удачном спасброске. Для этого ему нужно бросить **1d2**, в случае если выпадет двойка, он может провести дополнительную атаку в самом начале своего хода.

Энергия [P]

Параметр энергии персонажа может принимать значение от 0 до 6.

От энергии зависит то, как быстро наполняется шкала теншна с каждой атакой персонажа, а также его начальный запас теншна. Кроме того от нее зависит набор доступных критических атак или количество комбо, а также броски на успешность некоторых комбо.

Критические атаки и комбо — это два параллельных способа, позволяющих усилить способности персонажа в ближнем бою, один персонаж может либо уметь делать комбо, либо иметь возможность наносить критические атаки. И критические атаки, и комбо тратят часть шкалы теншна.

Персонажи с энергией 6 восполняют шкалу теншна не только от своих ударов, но и от чужих попаданий по нему.

Перки

За каждые 5 уровней персонажу полагается один перк (таким образом, у вновь созданного персонажа с уровнем 15 должно быть три перка). В качестве перка можно взять себе все, что угодно, лишь бы это было согласовано с многомудрыми олдфагами. У каждой расы в игре есть свой собственный перк, который достается каждому персонажу насильно. Впрочем, если вашей фантазии хватит на три интересных перка, от него можно и отказаться. Ну-ну. Дерзайте.

Если же вы чувствуете острый недостаток фантазии после распределения статов, загляните в список стандартных перков чуть ниже. Каждая из этих чудесных абилок однажды может спасти вам жизнь.

СПИСОК СТАНДАРТНЫХ ПЕРКОВ

Тактическое отступление: половину непотраченных до атаки ходов можно потратить после атаки, чтобы забежать в укрытие.

Выстрел из подмышек: перк, позволяющий полноценно стрелять, даже если вплотную рядом к персонажу стоит противник.

Толстота: +5Е к запасу здоровья. Рекомендуется выбрать жиробаса на аватарку.

Первый удар: ваша инициатива всегда равна 101, и вы ходите первым. Если переспорите других членов партии с этим же перком.

Завершающий удар: если урон, который вы наносите противнику, составляет 90% от максимального значения вашего урона, удар становится неблокируемым. Чему равны 90% от максимального значения вашего урона — считайте сами. И заранее!

Снайпер 80-го уровня: вы можете нанести критические атаки с помощью оружия дальнего боя. Но учтите, что критическим будет только один выстрел из всей очереди.

Скорострел: скорострельность оружия увеличивается в полтора раза (с округлением вниз).

Быстрая перезарядка: персонаж успевает атаковать в тот же ход, в который он меняет или перезаряжает оружие.

Корейская удача: персонаж может бросить сразу несколько спасбросков в свой ход, чтобы уклониться от целой очереди как последний Нео.

Израильская удача: пейс-онаж таки не тратит свой бросок в случае провала.

МОБЫ И НЕПИСИ

Мобы, которых вам будет подсовывать гейммастер, редко будут обладать полным набором статов. Обычно мастера ограничиваются парой-тройкой роллов и специальными абилками, которые могут как повторять по эффекту перки, комбо и критические удары, описанные тут, так и просто быть взятыми с потолка. Так что не мучайте мастера, не придумывайте себе суперспособности, которые работают только если ваша сила превосходит силу противника, а разница в теншне составляет ровно 50. У большинства противников не будет ни силы, ни теншна.

Неписи, созданные с расчетом на участие в боях, напротив, обычно обладают полным набором статов и отличаются от персонажей только временем жизни. Как показывает практика, эти две категории легко переходят одна в другую.

ОРУЖИЕ

В принципе никто не мешает вам лезть на танки с голой пяткой, если вы хипстор, но приверженцы мейнстрима предпочитают брать в руки хоть какое-нибудь оружие, а некоторые — обвешиваться им с ног до головы, благо единственное ограничение на количество носимого оружия — это ваша наглость, которая может принимать любые значения.

Ближний и дальний бой с оружием имеют ряд принципиальных различий. Оружие ближнего боя меняет ваш ролл на атаку, добавляя к нему различные бонусы. В ближнем бою вы всегда можете делать комбо (если ваше оружие подходит к желаемому комбо) и наносить критические удары. Обычно оружие ближнего боя позволяет провести только одну атаку в ход, но это компенсируется хорошим уроном от такого оружия и его недокументированными возможностями (я гарантирую, что жужжащий под ухом цепной топор развяжет язык большинству информаторов, а световой меч митолианских Неоновых Рыцарей можно без труда провезти под носом практически у любой таможни).

Оружие дальнего боя устроено сложнее. У него обязательно есть своя формула урона от одного выстрела, зависящая обычно только от меткости персонажа. У оружия есть «зона полного урона» и «зона половинного урона», если расстояние до цели невелико, оружие наносит полный урон, но если враг находится за пределами зоны полного урона, ему наносится только половина результата броска. Если же цель находится на расстоянии, большем, чем сумма этих чисел, дальности оружия для нее не хватит, подходите поближе.

За один ход можно сделать несколько выстрелов, но не больше, чем это позволяет скорострельность, при этом не следует забывать умножить штрафы и бонусы на количество выстрелов. К тому же у каждого оружия есть запас патронов в магазине, который, впрочем, нечасто успевает кончаться прямо во время боя.

Смена одного оружия на другое отнимает у вас возможность атаковать в этом ходу, за исключением случаев, когда вы убираете свою любимую винтовку чтобы прописать врагу мытищенского угощения смело и прямо в лицо. Перезарядка оружия также обычно требует пропуска фазы атаки, если в описании оружия ничего по этому поводу не написано.

Неполные списки оружия приведены в конце рулбука. Не попавшее в эти списки оружие из старых вариантов арсенала никуда не исчезнет, в бою можно использовать оружие из любой редакции, но если вы используете нестандартный паверфист или только что придуманный миниган, постарайтесь уведомить об этом ГМа до начала боя, иначе может выйти какой-нибудь конфуз.

Рулбук ОМСКа также позволяет портировать в него ваши задумки из других ролевок с минимальными изменениями, при желании вы можете использовать оружие с роллом вашего любимого фантазма из ГБ, сражаться мечом из фругардской стали или пистолетами Найджела Дербишира, внося в их характеристики лишь минимальные изменения. Вот такая вот совместимость.

ПРОКАЧКА

Прокачка персонажей не претерпела заметных изменений по сравнению с предыдущей версией рулбука. Для получения следующего (**Lev+1**) уровня следует убить количество противников, равное текущему (**Lev**) уровню. Поэтому каждый фраг следует запоминать, записывать и тщательно документировать для будущих поколений.

Следует заметить, что не каждого противника стоит записывать во фраги. Если враги пытаются взять вас зерг рашем и на поле вы видите 50 мобов типа «серая подзалупная крыса», разваливающихся от хорошего пинка прикладом, не спешите радоваться. Не исключено, что со всей этой братии вы получите пару очков в копилку, но уж никак не пятьдесят.

Начисление «опыта за квесты» остается на совести ГМа. Так как максимальный уровень не так уж и далеко, я бы не рекомендовал злоупотреблять подобным начислением очков, все равно если много и часто дергать ГМов, вы и на мобах сможете прокачаться до максимума.

Чтобы все персонажи не прокачивались до замечательного билда «шесть шестерок», устанавливается максимальный уровень. Этот уровень может зависеть от расы, но если нигде не сказано противного, максимальный уровень персонажа равен 30. То есть вы можете прокачать пять статов из шести до максимума. Или все шесть — до уровня 5. Впрочем, что качать — вам будет виднее по ходу игры.

Имейте в виду, что при прокачке для получения шестого уровня какого-либо стага требуется одно очко, а не два, как при создании персонажа. Также здесь стоит отметить, что начальный уровень персонажа равен именно сумме статов, а не количеству очков, которые он получает на их распределение в начале игры, то есть игрок, взявший один из статов равным 6, имеет уровень на 1 меньше своих коллег, но максимальный уровень для него остается таким же.

За каждые пять уровней вы имеете право взять новый перк или существенно усилить старый, если придумаете, как это сделать.

Бой

Конечно, вы все уже играли если и не в Мир Ночи, то в ГБ уж давно, и о том, что делать в свой ход, знаете не хуже меня, но это еще не повод оставлять этот раздел пустым.

Бои проходят на небольших полях в клеточку, обычно размером 20 на 20 клеток, которые надо выпрашивать у ГМа. ГМу же их надо выпрашивать у фотожабберов за день (или хотя бы пару часов) до сражения, или наслаждаться графоном уровня ГБ I. Зато в нем есть ДУША.

Карты обычно полны препятствиями и разнообразными объектами разной степени уместности. Если вы не уверены, проходима какая-либо клетка, или нет — спрашивайте у господина дизайнера карт. Кроме того, если уж он что-то нарисовал на карте, то это «что-то» всегда можно использовать, как именно вы хотите это использовать — придумывайте сами, а вот результат такого действия уже лежит целиком на совести ГМа. На картах с ДУШОЙ таких проблем обычно не возникает.

Количество клеток, которое вы можете пройти по полю, зависит от скорости персонажа. Ходить вы можете по вертикали, горизонтали и диагонали с одинаковой скоростью, то есть проходя по диагонали, вы будете покрывать большее расстояние при той же скорости (вспомните Quake, там то же самое было со стрейфом).

Бой начинается с броска на инициативу, обычно карту вбрасывают уже после того, как все отбросались и порядок ходов приблизительно ясен. Игроки, выбросившие одинаковые результаты, либо договариваются по понятиям, либо кидают **1d100** и меряются результатами, то же самое относится и к быстросящерам, выбравшим себе «первый удар» в качестве абилки.

КАК ПРАВИЛЬНО ХОДИТЬ, ЧТОБЫ НАГНУТЬ

Раз уж вы бросили на инициативу, с некоторой вероятностью до вас когда-нибудь дойдет очередь и вам придется ходить. Если вас не убьют раньше. Если уж такое несчастье с вами произошло, не теряйте присутствия духа, у нас есть инструкция и на этот случай.

Для начала подсчитайте свой запас hp, быть может, вам уже и не надо ходить. С прошлого раза он мог уменьшиться, а мог и увеличиться. Если результат вам не нравится, и вы хотите больше, выберите самую сильную блокируемую атаку и бросьте на удачу. Вспомните, может быть у вас есть какие-нибудь годные абилки, связанные с удачей. Сочетание абилки, которая возвращает вам проваленный спасбросок и абилки, которая позволяет бросать на удачу много раз подряд, может вывести вас из очень глубокого минуса. Не забывайте и о контратаке, которая появляется у вас при удаче, равной 6.

Подсчитав hp, переходите к теншну. Может быть, у вас его уже столько, что пора запускать бесконечное комбо и убивать врага окончательно.

Предположим, что со своей удачей вы разобрались и готовы перейти к решительным действиям. Если вы стоите столбиком, потому что на вас кто-то тренирует новое классное комбо, попробуйте сделать комбобрейкер. Если вы умеете его делать. В противном случае рекомендую вам решительно куда-нибудь двинуться. Куда-нибудь на более удачную позицию, откуда вам откроются новые возможности. Например, за какой-нибудь камень, чтобы пересидеть эту кровавую баню, положившись на товарищев по команде.

После того, как вы отгуляли свое, начинается самое главное — то, ради чего все это и затевалось. Время атаковать. Или перезарядить оружие, если атаковать уже нечем.

Атаковать в ближнем бою вы можете не только обычным броском, но и с помощью комбо, или, если ваш бросок кажется вам удачным, нанести врагу критический удар. Ну а если же вы уже делаете комбо, то продолжайте в том же духе. Напомню, что во время комбо можно бросать спасброски, но нельзя шляться по карте.

Если же вы адепт дальнего боя, вам еще надо подумать, сколько патронов тратить на супостатов, не стоит добивать какого-нибудь задрота с последней парочкой hp целой очередью из пулемета. Пулемет может от этого случайно кончиться в самый неподходящий момент, а перезарядка тратит ход.

Ну что, с атакой мы, надеюсь, разобрались? Если вы не можете разобраться со своей атакой — сами виноваты, никто не заставлял вас таскать на себе половину корабельного арсенала. Обычно после вашей атаки ход заканчивается, печально, но правда. Тем не менее, если у вас остались непотраченные очки движения, с помощью специального перка вы можете их потратить, хоть передвигание после боя и выйдет вам вдвое «дороже».

Те же, у кого в школе было 6 по скорости, могут начинать радоваться — именно сейчас они могут продемонстрировать всему миру свои успехи и бросить на второй ход. Если им повезет и второй ход состоится, он будет происходить в самом конце хода, после всех остальных.

Вот, собственно, и все, используйте это знание с умом и ищите как можно больше багов и эксплойтов, и обязательно сообщайте о них мне, как только сами наиграетесь. Мне же тоже хочется!

ШКАЛА ТЕНШНА И ЕЕ ВООБРАЖАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ

Шкалу теншна я ввел уже давно, но пользовались ей мало и неохотно. Ну ничего, теперь вы без нее никуда, потому что с этого момента на нее завязаны не только комбо, но и критические атаки.

Шкала теншна у всех существ в игре простирается от 0 до 100, запомните это раз и навсегда. Число, которое вы найдете в таблицах — это количество теншна в начале боя, поэтому не бойтесь брать самые крутые комбо. Тем не менее, если значение энергии у вас болтается в районе нуля, дважды подумайте о том, сколько ходов длится средний бой, и сколько вы за это время успеете накопить.

Шкала теншна заполняется от ваших атак, как в ближнем, так и в дальнем бою, как от попаданий, так и от промахов. Количество выстрелов в очереди в данном случае не имеет значения, засчитана будет только одна атака. Если вы сделали внеочередную атаку (например контратаку после спасброска, или добились второго хода), то вы также получаете причитающуюся вам порцию. Персонажи с энергией 6 получают теншн даже от попавших в них ударов врага (но только не тех, от которых они уклонились, в отличие от собственных атак).

Нужна же эта шкала для двух вещей: для критических атак и комбо. Теперь это — две параллельные ветки развития персонажа-милишника. Можно выбрать либо возможность делать комбо, либо способность проводить критические атаки.

Критические атаки проводятся по единым правилам: каждая критическая атака требует некоторое количество теншна и определенный уровень энергии. Персонажу с энергией **P** будет доступна **P+1** критическая атака. Чтобы нанести такую атаку, бросьте сначала ролл атаки, и, если вы попали во врага и не передумали, бросьте **1d2**, какую бы атаку вы ни выбрали. Даже в случае провала броска, теншн вам придется потратить.

Критическая атака не зависит от результата броска на атаку (если, конечно, он был успешен), иногда бывает целесообразно потратить теншн для того, чтобы увеличить даже небольшой урон и добить противника.

Правила для комбо различаются, у каждого комбо они свои. Различаются и броски на успех комбо, и их эффекты, и количество ударов в них.

Чтобы выполнить комбо, сначала бросьте ролл на успех комбо, а только потом — ролл на атаку, уже с учетом полученных бонусов, если они есть. Если вы провалили ролл на успех комбо, вы все равно можете атаковать, но только обычным ударом. Как и в случае критической атаки, при промахе вы тоже теряете теншн.

Длинные комбо прерываются, если вы получили урон, но вы можете бросать спасброски, не прерывая комбо и избегая этого урона.

Если в описании не сказано обратного, комбо не требует повторных бросков на успех после первого удара (только броски на атаку), не требует дополнительных затрат теншна после первого удара, а также каждый удар в комбо восстанавливает вам теншн, как и обычная атака.

Список критических атак

Отбрасывание: доступно начиная с **P=0**. Требуется **10-P** теншна, отбрасывает врага на 5 клеток. Даже если враг сделает спасбросок, он пролетит 5 клеток.

Неблокируемый удар: доступен начиная с **P=1**. Требуется **15-P** теншна, делает атаку на этом ходу неблокируемой.

Двойной урон: доступен начиная с **P=2**. Требуется **20-2P** теншна, удваивает урон от атаки на этом ходу.

Парализация: доступна начиная с **P=3**. Требуется **25-2P** теншна, парализует врага на ход. Если враг сделает спасбросок против атаки, парализация также не подействует.

Тройной урон: доступен начиная с **P=4**. Требуется **60-3P** теншна, утраивает урон от атаки на этом ходу.

Массовая парализация: доступна начиная с **P=5**. Требуется **100-5P** теншна, всем целям вокруг персонажа наносится половинный урон с добавленным эффектом парализации.

Учетверенный урон: доступен при **P=6**. Требуется **100** теншна, учетверяет урон от атаки на этом ходу.

В случае если у персонажа есть перк, позволяющий ему проводить критические атаки в дальнем бою, действуют следующие правила: чтобы использовать массовую парализацию, ему нужно кинуть гранату или выстрелить из гранатомета, в таком случае все цели, попавшие в радиус атаки будут парализованы, но получают вдвое меньше урона, чем при нормальных условиях. Остальные же критические атаки действительны только для основной цели выстрела.

Список комбо

1. Джекхаммер

Стоимость **5**, ролл на успех — **1d(100-5S)+5S**

Удар, отбрасывающий врага на 5 клеток.

Выполняется только с дробящим оружием в руках (топоры таким не считаются).

2. Комбобрейкер

Стоимость **10**, ролл на успех — **1d(100-5E)+5E**

В случае если противник использует любое комбо и парализовал персонажа, он имеет шанс снять паралич и нанести свой удар с бонусом **+30** к урону. Если персонаж промахнулся, выполняя комбобрейкер или его противник увернулся, комбо не прерывается.

3. Комбо

Стоимость **15** за каждый удар, ролл на успех не требуется

Первый удар наносит обычный урон, к урону второго прибавляется **30**, к урону третьего — **50**, третий удар отбрасывает врага на 5 клеток. Комбо срывается, если игрока кто-то атаковал, в том числе и противник, которого персонаж атакует. Атакуемый не может двигаться, только атаковать.

4. Суперудар

Стоимость **20**, ролл на успех — **1d(100-10M)+10M**

Мощный удар, добавляющий **30** к урону.

5. Стингер

Стоимость **25**, ролл на успех — **1d(100-10A)+10A**

Нешадно взят из DMC 3. Позволяет переместиться на любое расстояние до 25 клеток по прямой и нанести свою обычную атаку тому, что стоит в конце. И не важно, враг это был, или просто мирный столбик. Остановить Стингер на полпути нельзя, он летит до первого препятствия, или пока не пролетит 25 клеток.

6. Восьмерка

Стоимость **30**, ролл на успех — **1d(100-10A)+10A**

Урон от ролла получают три клетки перед вами. Учтите, что это должны быть клетки, стоящие на одной вертикали или одной горизонтали. Для выполнения этого комбо нужно оружие. Достаточно длинное.

7. Суперпинок

Стоимость **35**, ролл на успех — **1d(100-10S)+10S**

Мощный удар, добавляющий **40** к урону, и отправляющий врага в полет на 5 клеток.

8. Разоружение

Стоимость **40**, ролл на успех — **1d(100-5M)+5M**

Выбивает из рук врага оружие. Оно пролетает 10 клеток в выбранном игроком направлении.

9. Бесконечная восьмерка

Стоимость **40**, ролл на успех — **1d(100-10A)+10A**

Множественная восьмерка, злость тратится только на первый удар. Это комбо не прерывается, когда выполняющий его персонаж получает урон, просто отойдите от буйного. Для выполнения этого комбо нужно оружие. Достаточно длинное.

10. Контратака

Стоимость **45**, ролл на успех не требуется.

Выполняется после успешного спасброска против атаки противника (и только в адрес этого противника). Наносит двойной урон.

11. Дуплет

Стоимость **50**, ролл на успех — **1d(100-10S)+10S**

Две атаки в один ход. Спасбросок поможет только против одной.

12. 10 хитов

Стоимость **50**, ролл на успех — **1d(100-5A)+5A**

Первый удар наносит обычный урон и парализует врага. На следующем ходу нападающий может нанести урон **9d(2S)**. Выполняется либо без оружия, либо с коротким оружием (можно выполнять с пистолетами в руках).

13. Шашлык

Стоимость **55**, ролл на успех — **1d(100-10S)+10S**

Наносит урон как врагу, так и тому, кто стоит за ним. Или просто позволяет атаковать через одну клетку. Для выполнения необходимо оружие, способное наносить колющие удары. И длинное, не кинжал какой-нибудь.

14. Арк Драйв

Стоимость **60**, ролл на успех — **1d(100-10S)+10S**

Первый удар Арк Драйва выполняется с бонусом **+30** к атаке и парализует врага на ход. Второй удар — с бонусом **+50** к атаке.

15. Дисторшн

Стоимость **65**, ролл на успех — **1d(100-10P)+10P**

Удар с бонусом **+60** к урону.

16. Хаммерфол

Стоимость **65**, ролл на успех — **1d(100-10S)+10S**

Неблокируемый оглушающий на ход удар. Требуется дробящее оружие.

17. Бесткомбо

Стоимость **70**, ролл на успех — **1d(100-5S)+5S**

Первый удар наносит обычный урон и парализует на один ход, к урону второго прибавляется **10**, и он так же парализует на ход, к урону третьего — **80**, третий удар отбрасывает врага на 5 клеток.

18. Полет ласточки

Стоимость **75**, ролл на успех — **1d(100-5A)+5A**

Три атаки в один ход. Для выполнения необходимо режущее оружие.

19. Вертушка

Стоимость **80**, ролл на успех — **1d(100-5A)+5A**

Позволяет атаковать все 8 соседних клеток одним роллом. Для выполнения требуется длинное оружие.

20. Фаталити

Стоимость **100**, ролл на успех не требуется.

Если после вашей атаки у противника осталось меньше **50 hp**, он умирает, успев кинуть спасбросок (если у него есть). Если спасбросок жертвы провалился (или отсутствует), все противники пропускают ход.

21. Астрал Хит

Стоимость **100**, ролл на успех — **1d100**

Четыре атаки в один ход. Не забудьте клевые спецэффекты!

22. Бесконечное комбо

Стоимость **100**, ролл на успех — **1d(100-10P)+10P**

Первый удар парализует врага на один ход. Каждый следующий удар требует все значение злости, восстановившееся от предыдущего, и снова парализует. Как только вы промахнулись, противник делает комбобрейкер и наносит вам дополнительный удар перед своим ходом. Кроме того комбо прерывается, если вас ударил другой противник.

23. Ласт Арк

Стоимость **100**, ролл на успех — **1d(100-10E)+10E**

Выполняется после успешного спасброска от вражеской атаки.

Первый удар Ласт Арка выполняется с бонусом **+70** к атаке и парализует врага на ход. Второй удар — с бонусом **+100** к атаке.

Ограничения на оружие, которые встречаются у некоторых комбо, не формализованы, поэтому если вы сомневаетесь, является ли ваше оружие достаточно длинным и вполне дробящим — спрашивайте. Мы вам что-нибудь ответим.

При пожаре нижней половины разбить стекло

Если с вами случился конфуз и у вас осталось меньше **20 hp** после спасброска (проваленного или нет — не важно), вы все еще можете принести пользу своему народу, и не только как камикадзе. Выкинув ровно 10 броском **1d(10-P)+P**, вы можете записывать себе цифру 100 в теншн и уйти из игры красиво.