

Легенда и мифы анимов Фризарда



Предисловие.

Перед вами новая совершенно неоригинальная игра от некоторых создателей ГБ и многих им искренне сочувствующих. Действие ее происходит в фантазийном мире, который был бы совершенно обычным и шаблонным. Если бы не наши герои.

На далеком мрачном Севере, вдалеке от цивилизованной империи Глазного и намного ближе к лесам, в которых в постоянном страхе и напряжении живут эльфы, располагается поселение Фругард.

Жители Фругарда все как один - маленькие уродливые свирепые гномы. Соседи боятся их больше, чем мифов о Конце Света и имперских сборщиков налогов вместе взятых. Культуры и искусства у Фругардцев нет, даже мифологию они у кого-то утащили. И судя по тому, что на востоке от Фругарда осталось очень много пепелищ и очень мало жителей, эти "кто-то" в игре уже не появятся.

От авторов.

Дорогие игроки. Если при чтении этого мануала вы чувствуете, что тупеете, тормозите и вообще хотите все это дропнуть, ограничьтесь таблицами и общими описаниями, составьте как-нибудь свои статьи, и покажите нам. А головы ломать будем мы сами.

Если же вам кажется, что мы вообще подсовываем вам что-то странное вместо сеттинга, или у вас хроническая непереносимость гномов, то тут уже ничего не поможет.

Ну и в заключение хочу прибавить, что сеттинг я придумал, вдохновившись произведениями итальянской группы Nanowar of Steel, и если вы вдруг захотите себе предствить, что именно творилось у меня в голове, когда я придумывал вот это вот — можете погуглить. И тексты, тексты почитать не забудьте.

Основные положения

У каждого персонажа или моба в игре есть шесть характеристик.

S – Сила (Strength)

E – Выносливость (Endurance)

A – Скорость (Agility)

O – Твердолобость (Obstinacy)

L – Удача (Luck)

C – Бравада (Courage)

Влияние характеристик на геймплей раскрыто в соответствующем разделе.

Гнумы

Как и у Героев в ГБ, у гнумов есть классы: Мейсы, Стрелки, Пикинеры, Набигаторы, Шаманы и Берсерки. А Ассасинов нет. Где это вы видели гнума-ассасина?!

Большая часть оружия имеет классовые ограничения, так что перед тем как выбрать класс, стоит подумать хоть чуточку, а не нырять в отыгрыш с головой.

Статы гнумов.

Изначально каждый гнум имеет здоровье **H = 200 hp**, запас упрямства **W = 50** единиц и атаку **D** роллом **1d100**. Урон противнику вычисляется как **D-50**, если нет никаких правил, утверждающих обратное. Если эта величина отрицательна, засчитывается промах.

Упорство важно для гнума. Эпическое оружие не любит безвольных тряпок. А еще их не любят соратники по партии, если надо будет что-нибудь решить, ваш гнум должен стоять до последнего, иначе его в лучшем случае пошлют за пивом, а в худшем — куда подальше.

Передвижение гнума по полю боя так же зависит от упрямства. Бегать на коротеньких гнумских ножках в доспехе — гражданский подвиг. В начале хода (до атаки) нужно вычислить максимальную дальность своего хода исходя из своего упрямства. На одну клетку требуется от **10** до **4** единиц упрямства в зависимости от скорости гнума. На передвижения до атаки упрямство не тратится, потому что гнум бежит бить врага, но после атаки гнум может и отступить. В этом случае оно тает на глазах при проходе через каждую клетку.

Для распределения основных статов гнум имеет **20** очков. Шестой уровень каждого стага стоит два очка, кроме того никакой навык стат нельзя брать изначально нулевым. Правила левелапа очень просты: для левелапа надо убить столько мобов, сколько у тебя в сумме статов.

Сила (S)

Уровень силы у гнума может иметь значение от **1** до **6**.

Каждая единица силы добавляет **+10** к максимальной атаке и **+5** к минимальной.

Гнумы с силой **4** могут пробивать препятствия толщиной **1** клетку, с силой **5** - препятствия любой толщины при ходьбе (т. е. не тратить на преодоление препятствий ход). Если дорогу им кто-нибудь закрывает, они могут пройти и «сквозь» него, нанеся **8** или **10** урона соответственно.

Гнумы с силой **6** могут отбросить противника на **5** клеток при атаке.

Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0	1	2	3	4	5	6
1d100	1d105 + 5	1d110 + 10	1d115 + 15	1d120 + 20	1d125 + 25	1d130 + 30

Выносливость (E)

Уровень выносливости у гнума может иметь значение от **1** до **6**.

Каждая единица выносливости добавляет **15 hp**.

Гнумы с выносливостью **5** получают дополнительные **10 hp**.

Гнумы с выносливостью **6** неуязвимы для оружия дальнего боя.

Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0	1	2	3	4	5	6
200	215	230	245	260	285	300

Скорость (A)

Уровень скорости у гнума может иметь значение от **1** до **6**.

Каждая единица скорости отнимает **1** от упорства, необходимого для передвижения.

Кроме того скорость влияет на инициативу гнума, при броске на инициативу она прибавляет **10 A** к минимальной инициативе (т.е. гнум с инициативой **5** бросает **50+1d50**).

Гнумы со скоростью **5** имеют **10%** шанс сходить дважды за ход, в конце хода они должны бросить **1d10** и, в случае удачного броска, сходить.

Гнумы со скоростью **6** имеют **25%** шанс сходить дважды за ход.

Таблица зависимости стоимости прохода клетки от скорости

0	1	2	3	4	5	6
10	9	8	7	6	5	4

Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0	1	2	3	4	5	6
1d100	1d90 + 10	1d80 + 20	1d70 + 30	1d60 + 40	1d50 + 50	1d40 + 60

Твердолобость (O)

Уровень твердолобости у гнума может иметь значение от **1** до **6**.

Каждая единица твердолобости добавляет **+10** к запасу упрямства гнума.

Шаманам твердолобость позволяет использовать шаманские силы соответствующего уровня (уровня **O**) и уменьшает стоимость всех сил на **1**.

Гнумы с твердолобостью **5** получают **33%** (**1d3**) шанс не потратить свой ход после произнесения спелла и с чистой душой успеть еще и врезать кому-нибудь по физиономии.

Таблица зависимости упрямства от твердолобости, лол

0	1	2	3	4	5	6
50	60	70	80	90	100	110

Удача (L)

Уровень удачи у гнума может иметь значение от **1** до **6**.

Каждая единица удачи позволяет гному один раз за бой уклониться от удачной вражеской атаки, добавляя **+8** к минимальному спасброску. То есть, гнум с удачей **3** имеет право трижды в день бросить спасбросок **1d(100 — 8L) + 8L** на уклонение от атаки. (Значения этого броска будут лежать в интервале от **8L + 1** до **100**.)

Удача **6** дает гному **50%** шанс контратаковать при спасброске, если враг остался на соседней клетке после атаки. Эта контратака происходит в самом начале хода гнума и не отнимает у него обычной атаки, а кроме того не наносит критов.

Таблица зависимости спасброска от удачи

0	1	2	3	4	5	6
Нет броска	1d92 + 8	1d84 + 16	1d76 + 24	1d68 + 32	1d60 + 40	1d52 + 48

Бравада (С)

Бравада позволяет гномам быстро восстанавливать запас своего упрямства. Каждая единица бравады добавляет **+5** к восстановлению упрямства. На нулевом уровне – это **0**, на пятом – **25** для восстановления.

Гнум, имеющий браваду **6**, настолько храбр, что повышает восстановление упрямства всех своих союзников на **5**. Эффект от двух гномов не складывается.

Таблица зависимости восстановления упрямства от бравады

0	1	2	3	4	5	6
0	5	10	15	20	25	30

Мобы

Мобы как всегда делятся на две категории — низших мобов и высших. К низшим относятся обычные серые самизнаетекакие крысы и тому подобная мелочь. Высших мобов же в игре будет намного больше

Низшие мобы

Низшие мобы играют по тем же правилам, что и мобы ГБ, они так же весело будут выпиливаться, особенно когда у гнумов появится эпик.

Значения статов низших мобов не ограничены, если значение какого-либо из статов превышает **5**, роллы и характеристики вычисляются по тем же законам, но это не повод делать таблицы до **100**.

Высшие мобы

Высшие мобы играют по тем же правилам, что и гнумы.

Суммарные значения статов высших мобов не ограничены, в целях наведения баланса они могут быть раздуты до небес.

Лут

С мобов может падать лут, пригодный для использования. Список предметов, выпадающих в качестве лута, приведен отдельно, но всякий эпик я вам не покажу, ибо спойлеры.

Классы гнумов

Мейс

Мечников Фругарда прозвали Мейсами уже при Турине Лукиле за фантастическую тупость их оружия. По иронии судьбы, среди гнумов полиглоты встречаются редко. Мейс — специалист ближнего боя и сбалансированный боец, он получает **+1** к выносливости и **+1** к наименьшему из своих статов. Если наименьших статов несколько, игрок сам выбирает, к какому из них прибавить дополнительное очко. Их классовая способность «Заветы Турина» значительно увеличивает мощность удара и вероятность попадания на высоких уровнях.

Обращаться с мечом Мейсов Фругарда учит сам Турин Лукиль Драконье Брюхо. Надо сказать, это у него выходит лучше, чем мечи.

Стрелок

Гном-стрелок, познавший искусство гнум-ката. У Стрелков атака в дальнем бою зависит от параметра силы в отличие от всех остальных гнумов, которые такую атаку проводят. Стрелок получает **+1** к удаче и классовую способность «Гнум-ката», позволяющую ему делать патроны из подручных материалов, а также восстанавливать **10** единиц упрямства, которое им порой очень нужно для того, чтобы заставить оружие работать.

Во всем Фругарде только один гнум может обучить искусству Гнум-ката, и зовут его Ахт Балун.

Пикинер

Гнум, мастерски обращающийся с древковым оружием. Для своего роста, конечно. Пикинер получает **+1** к силе и классовую способность «Щщи и вертушка», позволяющую атаковать на две клетки вперед (этим ударом можно поразить двух врагов, стоящих рядом на одной линии, но нельзя атаковать сквозь препятствие), атаковать все восемь соседних клеток круговым ударом и сбрасывать всадников. Она не требует прокачки — все это можно делать с самого первого уровня.

Раньше пикинеров Фругарда учил сам знаменитый Куклуксклан, но с тех пор как знаменитый герой Фругарда куда-то свалил и не вернулся, замену ему так и не нашли.

Шаман

Никогда не называйте их колдунами или магами, сразу получите по морде. Шаман использует свое упорство и мухоморы, чтобы достучаться до богов и заставить их сделать то, что должно. А иначе после смерти все шаманы Фругарда будут избивать богов целую вечность, а шаманов за всю историю было ох как много! Их классовый навык «Общение с богами» включает в себя достаточно много бонусов. Среди них возможность находить мухоморы даже в тундре на голом снегу или на крыше башни замка, книга шаманских ритуалов, а также атака чистой силой упрямота, даже без обращения к богам.

Общаться с богами шаманов Фругарда учит Эрик, сын Джоуи сына Карла сына Скотта сына Росса сына Носорога.

Набигатор

Гнум-наездник. Бесстрашный кавалерист, кучер и прочий мореплаватель. Набигатор получает +1 к скорости и возможность атаковать верхом. Классовая способность «Рейдерство» дает ему «кавалерийский бонус», когда он на коне, и возможность отступить бесплатно. Кроме того, именно от него зависит то, сможет ли Набигатор управлять тем или иным средством передвижения.

Обучение Набигаторов состоит в основном из выслушивания рассказов Хурра Завоевателя о былых временах, перемежаемое описаниями особенностей оснастки драккара и методов приручения ездовых медведей.

Берсерк

В отличие от всех предыдущих классов, Берсерк никогда ничему не учился, потому что с юности он и так был здоровым бугаем. Такого хрен заставишь поучиться хоть чему-нибудь. Берсерк сразу получает +1 к силе и +1 к выносливости и способность «Буйный воин». Эта способность позволяет ему использовать два разных эффекта при критическом уроне.

Берсерков никто ничему не учит, они сами появляются.

Ход боя

Локации

Большинство локаций будут иметь размер **20** на **20** клеток, координаты по **X** будут отмечаться латинскими буквами, а по **Y** – цифрами. Чтобы не запутаться, следите за тем, кто куда ходит и сами всегда пишите, на какой клетке вы стоите в конце хода. Если где-то произошла ошибка — сразу говорите об этом, многие атаки, действующие на несколько целей, зависят от их взаимного расположения.

На локации могут находиться препятствия, на некоторых локациях препятствий может быть очень много. Учитывайте это, когда продумываете свою тактику. Если вы вообще собираетесь ее продумывать...

Препятствия обычно имеют **20 hp**, а сильные гнумы могут пробивать их не теряя хода (см. параметр силы для гнумов). Если же препятствие неуничтожимо... Вы это заметите.

Выход за локацию

Гнумы не отступают. И врага не отпускают. Боги запретили.

Инициатива

Бой начинается с броска на инициативу. Бросает каждый из участников в соответствии со своими правилами и своим значением скорости. Очередность ходов прописывается исходя из инициативы — чем она больше, тем раньше ход. При возникновении спорных моментов первым ходит тот, у кого скорость выше.

Гнумы, имеющие скорость **5** и **6**, могут сходить дважды за один ход, для этого им надо бросить **1d10** или **1d4**, и если выброшено максимальное значение, они могут сделать дополнительный полноценный ход в самом конце (после того, как сделал ход участник боя с наименьшей инициативой).

Ходы

Первое, что можно сделать во время своего хода — бросить спасбросок удачи. С помощью каждого броска можно уйти только от одной атаки, нельзя бросать несколько бросков в один ход.

Вторая часть хода — расчет упрямства.

После того как упрямство рассчитано, в ход идут эффекты от действующих заклинаний. Если таких эффектов несколько, игрок сам решает, в каком порядке высчитывать эти эффекты. Если это приведет к тому, что он сохранит для себя некоторое количество **hp** или упрямства, или избежит какого-то вредоносного эффекта — тем лучше. Будут знать, как накладывать тысячи спеллов одновременно!

После того как все предварительные расчеты проведены, наступает фаза атаки. Гнум в начале фазы должен подсчитать количество клеток, на которые он может сходить, исходя из своего упрямства. После этого он, собственно, должен передвинуться или остаться на месте. Упрямство на передвижение до атаки *не тратится*. Рекомендуется отписать начальную и конечную клетки в этот момент.

После этого собственно идет атака. Гнум может атаковать своим оружием ближнего или дальнего боя, прочитать заклинание или воспользоваться своим эпичным лутом. Рядом с роллом старайтесь записывать полученный в итоге урон, так вы всем поможете. Если вы использовали заклинание, абилку или комбо, напишите название и подробно опишите, какой именно эффект оно должно произвести.

Если гнум хочет отступить после атаки, он может потратить на это оставшееся у него упрямство. Стоимость прохода клетки после атаки не меняется, но на проход этих клеток упрямство уже *тратится*. На отступление гнум может потратить столько упрямства, сколько пожелает, вне зависимости от того, сколько он прошел до атаки. Конечную клетку тоже следует указать в посте.

Критическая атака

Критическая атака происходит в случае когда результат ролла равен или превышает значение кубика (например если гнум бросил **15+1d115** и выпало **120**. Или **115**). В случае крита эффект выбирается игроком, а успешность эффекта - броском кости.

Отбрасывание на **5** клеток: всегда успех

Невозможно уклониться по удаче: **1d2**

Двойной урон: **1d2**

Пропуск хода: **1d3**

Разоружение: **1d4**

Уничтожение книги заклинаний: **1d4**

Отрубание ноги (скорость обращается в **0**): **1d5**

Отрубание левой руки (невозможность пользоваться способностями оружия): **1d7**

Отрубание правой руки (сила обращается в **0**): **1d7**

Комбо

Чтобы мы не засыпали от унылых боев, помимо обычных ударов можно делать и комбо. Список комбо вы найдете там же, где и список божественных способностей шаманов. В самом начале гнум получает по одному комбо из доступных для его класса. Потом он имеет право выбрать одно комбо с каждым левелапом вместо прокачки абилки, пока комб совсем не останется.

Дальний бой

Правила дальнего боя немного отличаются от правил ближнего боя. После того как от полученной атаки был отнят штраф **50**, значение урона делится на два с округлением вниз. Это относится ко всем гнумам (кроме Стрелков), а также к большинству мобов.

После боя

Имейте в виду, после битвы не происходит автоматического восстановления всех статусов и исчезновения всех заклинаний. Заклинания могут быть «постоянными» — действовать до смерти заклинателя. Даже временные эффекты вроде замедления продолжат действовать положенное количество ходов.

После боя вы можете собрать лут и, если вы не потрепаны в этой битве, пойти искать себе приключения дальше. В противном случае лучше всего вам разбить лагерь и лечиться, лечиться и еще раз лечиться.

ПвП

А вы думали, попали в сказку с добрыми гномиками? Ну думаю, вы давно поняли, что это совсем не так. Основной способ решения сложных вопросов у выходцев из Фругарда — мордобой. С оружием на своих не ходят, это считается неприличным даже у гнумов, бьют голыми руками. При этом урон наносится не здоровью гнома, а его упрямству. Когда все упрямство из гнома выбито, он считается проигравшим. Что с ним делать дальше — решать победителю.

Способности

Это дополнительные способности, которых гнум берет себе две в самом начале. Помните, что каждый гнум будет иметь еще и классовую способность. Каждая способность берется с начала минимального уровня, но при каждом левелапе можно добавить +1 к уровню любой из них, если он не берет комбо на этом уровне. Кроме перечисленных тут, в игре могут встретиться и секретные способности, но их вы сразу узнаете, когда встретите.

Ловкость

Ловкие гнумы гораздо лучше защищаются от вражеских атак.

I +5 к роллу на спасбросок

II +1 дополнительный спасбросок

III Защита от отпинывания

Стойкость

Этот гнум храбр, и доказал это на многочисленных полях сражениях. Он будет стойко сражаться, пока верное оружие при нём.

I Персонажа нельзя запугать никакими способами

II +5 к спасброскам

III +1 к выносливости

Слуга Цтулху

Этот гнум верит в покровительницу морей Цтулху. За это его может побить слуга Ка.

I За убийство врага во время абордажа, или хотя бы его утопление в луже, даёт **15** к максимальному запасу упрямства. Один раз за игру

II Можно повторить и получить еще **+15** к запасу упрямства

III Персонаж получает способность управлять кораблями и моржами как настоящий Набигатор ранга А

Слуга Ка

Этот гнум верит в покровителя путешествий Ка. За это его может побить слуга Цтулху.

I За убийство врага во время ограбления корвана, или хотя бы одиночного пешего перехода до ближайших кустов, даёт **15** к максимальному запасу упрямства. Один раз за игру

II Можно повторить и получить еще **+15** к запасу упрямства

III Персонаж получает способность управлять сухопутными машинами (не животными!), как настоящий Набигатор ранга А

Охотник на Еретиков

Охотников на Еретиков несёт смерть тем, кто является врагом пантеона Фругарда. Он прекрасно знает слабые места магов и прочих жрецов.

I +12 к атаке на магов, жрецов и вообще всех тех, кто отрицает богов Фругарда своим существованием. Простые бугуртсмены к ним не относятся

Харизма

Гнум харизматичен и красноречив. С ним охотно дружат другие гнумы, а враги бегут в ужасе от его речей. Гнум может смертельно оскорбить врагов перед боем.

I Можно оскорбить мамок вражеских воинов и заставить одного из них бросить оружие и с голыми руками броситься на наглеца

II Можно оскорбить отцов вражеских воинов и заставить одного из них сбросить с себя доспех и попереться в бой с голым брюхом в доказательство своей храбрости. (**-50 hp**)

III Можно оскорбить вражеских богов, которые после этого начнут карать всех мазил из вражеского войска молниями на **1d30** урона

Лидер

Персонаж является прирождённым лидером. К его словам прислушиваются, а люди сражаются за него до последнего вздоха.

I +20 к упрямству в начале ПвП.

II +10 к урону вражескому упрямству во время ПвП.

III +20 к упрямству в ПвЕ.

Суровость

Гнум брутален и смотрит на мир свысока. Это пугает многих людей. И эльфов.

I Персонаж может кинуть ролл **1d2** на запугивание на одного врага. Если он будет удачен, то враг должен отступить с поля боя

Мастер-шаман

Мастер-шаман прекрасно разбирается в том, что и какому богу говорить.

I +10 к упрямству

II +5 к восстановлению упрямства

III -5 к стоимости божественных сил

Терпила

Персонаж с давних пор привык подчиняться другим людям. Это не могло сказаться на нём. После всех издевательств от соратников-гнумов он будет рваться в бой как безумный.

I -20 к упрямству в начале ПвП

II -40 к упрямству в начале ПвП

III +1 к Выносливости, **+1** к Силе, **+10** к спасброску

Гордость

Гнум горд и тщеславен. Он считает своих врагов ничтожествами, которые не достойны даже видеть его.

I +10 к упрямству в начале ПвП

II +15 к упрямству

III +10 к здоровью

Вечный Странник

Путешествие и скитания для этого гнома является обычным делом. Это сделало его очень выносливым существом.

I на движение Гнум тратит на **2** единицы упрямства меньше

II +1 к Скорости

III +1 к Выносливости

Возлюбленный Фея

Надо сказать, та фея была знатной извращенкой.

I +10 к максимальному упрямству.

II Магия больше не вредит гному.

Истинный Герой

Этот гнум совершал много подвигов, и это сделало ему имя. Теперь имя работает на него.

I +10 к максимальному упрямству

II +10 к максимальному здоровью

III +1 к Удаче

Умелые руки

У гнума настоящий талант приспосабливаться к любым условиям окружающей среды.

I Гнум может крафтить из подручных материалов разные странные вещи. Для этого он должен спросить мастера, что лежит у него под ногами, в меру своего чувства юмора придумать, что он может из этого сделать, и бросить назначенный мастером после его ответа кубик.

II Гнум может пользоваться любыми видами оружия, но не может использовать их особые атаки, если это оружие не его класса.

III Гнум может водить машины, но не получает при этом кавалерийского бонуса.

Мастер Рукопашного Боя

Гнум долгое время обучался профессионально сражаться без оружия, изучая стиль пьяного мастера.

I +10 к атакам без оружия, персонаж может осуществить захват или обезоружить оппонента с вероятностью **50%**.

II +10 к упрямству в начале ПвП

Целитель

Гнум долгое время занимался искусством врачевания, что позволило ему лечить свои раны. Или раны других людей.

I Гнум кидает ролл **1d50** на лечение. Успешность ролла определяет сколько смог вылечить хп персонаж. Используется раз за бой.

II +20 к восстанавливаемому здоровью цели или регенерация +5 до конца хода.

Паладин Неведомых Богов

Персонаж неистово верует в своего божественного патрона, за что вознаграждается. Хотя Слуги Ка и Цтулху всегда могут его побить.

I +10 к спасброску. Позволяет гному иметь элайнмент выше нейтрального.

Знание Подземелий

Позволяет без труда перемещаться по подземельям без опасности заблудиться.

I Позволяет ориентироваться под землей

II Персонаж получает инициативу **100** под землей и может прятаться от врагов

Спаситель жизней

Гнум прославился тем, что может исцелить почти любую рану.

I Гнум получает первые три силы Малалола, даже если он и не шаман.

II «Лечение» не тратит упрямство и ход.

Злодей

Гнум имеет воистину черное сердце и прогнившую душу. Для него нет ничего приятнее убить глупца, несущего идеалы добра. Только для злых гнумов.

I +15 против добрых персонажей

II +15 против нейтральных персонажей

Несущий хаос

Гнум не обременён идеалами и его разум ведёт его только туда, куда заблагорассудится левой пятке. Прирожденный враг порядка. Только для хаотичных гнумов.

I +15 против принципиальных персонажей

II +15 против нейтральных персонажей

Защитник

Гному приходилось часто приходиться на выручку и защищать слабых. Он вообще был странным малым, да.

I Персонаж может принимать на себя урон, предназначенный другому персонажу, стоящему на соседней клетке. При этом он получает только половину урона. Маневр одноразовый.

Воля к жизни

I Если персонажу наносится смертельный урон, то он не умирает, а остается в живых с **10 hr**. Действует раз за бой.

Щитonosец

Гнум прекрасно владеет различными способами защиты. Скорость продвижения такого гнума не так высока, но позволяет защищаться от атак врага.

I Уменьшает количество урона, полученного в ближнем бою и дальнем бою на **5**, **-2** проходимые клетки.

II Уменьшает количество урона, полученного в ближнем и дальнем бою, на **10**.

III Уменьшает количество урона, полученного в ближнем и дальнем бою, на **15**.

Заветы Турина

Классовая способность Мейсов.

I «Бей врага по сочленениям доспехов!» **+10** к урону.

II «Бей врага изо всех сил, салага!» **+15** к урону.

III «И ногами тоже добавляй, ногами!» **+25** к урону.

Гнум-ката

Классовая способность Стрелков.

I Позволяет стрелку делать патроны из подручных материалов за счет собственного упряма. Стрелок должен потратить **n** единиц упряма, бросить **nd2-n** и полученное число будет равно количеству готовых патронов.

II Регенерация **10** единиц упряма в ход, можно стрелять по-македонски.

III Позволяет Стрелку перезаряжать оружие без траты хода. Крафт патронов всегда успешен.

Щщи и вертушка

Классовая способность Пикинеров.

I Позволяет атаковать на две клетки вперед (этим ударом можно поразить двух врагов, стоящих рядом на одной линии, но нельзя атаковать сквозь препятствие), атаковать все восемь соседних клеток круговым ударом и сбрасывать удачным ударом всадников (если всадник сидит на мамонте или в бронированной рубке, возможно понадобится дополнительный бросок).

Рейдерство

Классовая способность Набигаторов. Позволяет им ездить на животных, управлять машинами и кораблями, а также получать следующие бонусы, когда Набигатор верхом:

I Можно отступить на **3** хода бесплатно, **+2** к атаке за каждую пройденную клетку.

II Можно отступить на **4** хода бесплатно, **+3** к атаке за каждую пройденную клетку.

III Можно отступить на **5** ходов бесплатно, **+4** к атаке за каждую пройденную клетку.

Для управления многими машинами требуется высокий уровень этой способности, кроме того она порой позволяет использовать специальные приемы для боевых машин и ездовых животных.

Общение с богами

Классовая способность Шаманов. Позволяет им напрямую говорить с Богами и заставлять их делать то, что нужно Шаману. Кроме того:

I С роллом **1d2** шаман может найти мухомор где угодно. Вообще где угодно.

II Дает возможность использовать силу богов первого круга без потери хода

III Позволяет Шаману атаковать чистым упрямством — своим роллом атаки на расстоянии за **20** единиц упрямства.

Буйный воин

Классовая способность Берсерка. Даёт возможность нанести сразу два критических эффекта (разных), но при этом гнум постоянно теряет **5** упрямства.

Список лута и шмота

Какой же нагибач без лута, шмота и боевых машин? Тут приведены не все возможные предметы, эпичный былинный и сюжетный лут намеренно исключен.

Мечи

Основное оружие мейсов, мечи — вечный символ нагибача.

Меч Турина

Современные мечи Фругарда некоторые относят скорее к дробящему оружию, нежели к режущему или колющему. Оружие хуже чем этот меч, сделать невозможно. Все Мейсы начинают игру с ним.

+3 к атаке

Меч +VLFBERH+T (читается как Ульфберт)

По понятным причинам, мечи, сделанные во Фругарде до рождения Турина Лукиля, пользуются особым спросом. Их очевидный плюс в том, что они острые. Впрочем, это компенсируется тем, что такие мечи как минимум старше самого Турина.

Используется только Мейсами, Берсерками и Набигаторами.

+10S к атаке.

Меч Кенни

Сурового вида двуручный меч, который войска Империи любят использовать для устрашения гражданских, которые не понимают, что такой душой нормальный боец махать не будет. Попадает оно редко, но уж если попадет...

Используется только Мейсами и Берсерками

-40 к атаке, **+140** к урону.

Запрещает атаковать более одного раза в ход при любых удаче и скорости.

Все атаки отбрасывают на **5** клеток.

Эльфийский спиральный меч

Несмотря на то, что он больше похож на штопор, чем на меч, это все-таки меч. Рубить им нельзя, зато уколы Спирального меча бывают смертельны.

Используется только Мейсами и Набигаторами.

Отменяет бросок на неблокируемость крита (все криты неблокируемы), но не позволяет отрубать конечности и отбрасывать.

+30 к атаке.

Булавы

С начала времен самое простое в изготовлении оружие — дробящее.

Булава Турина

Когда меч у Турина Лукиля выходит так плохо, что мечом это назвать уже трудно, кузнец делает вторую ручку там, где должно было быть лезвие, и продает это как булаву. Первые пару лет эти поделия продавались даже лучше, чем мечи. Все Берсерки начинают игру с булавой.

+5 к атаке.

Эльфийская серебряная палица

Палица с тонкой, тщательно отшлифованной ручкой и необычным балансом. Неужели это и правда задумывалось как оружие?

+15 к атаке.

Эльфы могут засмеять.

Молот войны

Боевой молот имперского образца. Тяжелое и суровое оружие, от удара которого на ногах устоит разве что дракон.

Используется только Мейсами и Берсерками.

+30 к атаке.

Отбрасывает любого пехотинца на 5 клеток.

Сбивает наездников.

Топоры

Средний Гнум Фругарда знает 89 способов использования топора на войне и в хозяйстве. А ты — нет.

Томагавк

Неожиданно эффективное для эльфов оружие — легкий метательный топор. Точнее, это у дылд-эльфов он метательный, гнумы используют его чтобы колоть щепки.

+10 у атаке.

Топор лесоруба

Почти бесплатное приложение к начинающему Берсерку. Стильно, модно, лесорубно.

+15 к атаке.

В бою используется только Берсерками. А колоть дрова может каждый.

Рассекира

Зазубренный орочий топор. Чтобы выучиться мастерству обращения с этим оружием, орк уходит на побережье и месяц бьет прибрежную гальку. Потому и зазубренный.

+25 к атаке.

Используется только Берсерками. Очень уж тупой.

Копья

С тех пор как Куклуксклан ушел из Фругарда, настоящих мастеров копья там не осталось. Хотя его ученики все еще могут надрать вам зад при удобном случае.

Бердыш

Заслуженно считается оружием недоучки. Делается недоучками для недоучек, хотя при желании и этим говном на палочке можно убить.

Все Пикинеры начинают игру с бердышом.

Алебарда

Трофейное оружие, позаимствованное у имперских стражников. Куклуксклан и сам плохо умел с такими штуками обращаться, и остальных плохо учил.

Используется только Мейсами, Пикинерами и Набигаторами.

+30 к атаке.

Коса

Одно из любимых развлечений гномов — вдвоем припираться во владения Империи, залезать на склады, тырить оттуда косу и черную тряпку и пугать глупых крестьян. Так как среди крестьян обычно находится хоть кто-то, кто догадается позвать стражу, выжившие в забеге с косой очень быстро становятся мастерами боя на таком оружии.

+40 к атаке.

Все криты наносят двойной урон.

Ритуальное копьё

Такие копьё обычно хранятся под замком, но так как эти копьё одноразовые, во Фругарде их скопилось огромное количество и никто их не считает. Поэтому предприимчивые пикинеры регулярно их воруют. А Шаманы закрывают на это глаза, потому что сами уже не знают, куда девать столько копий.

Используется только Пикинерами и Набигаторами.

При критическом ролле накладывается случайное заклинание того бога, которому посвящено копьё. Бафф — на себя, дебафф или урон — на цель.

Лишние стволы

Оружие, не пользующееся большим почетом среди гномов, хотя даже самые упрямые Шаманы и Берсерки всегда берут с собой на дело Стрелков.

Пистолы Ахта

Набор из двух однозарядных пистолей, который Ахт Балун выдает каждому, кто заканчивает обучение искусству гнум-ката вместе с напутствием сменить их хоть на что-нибудь, когда представится возможность.

2 выстрела без перезарядки.

Требует **10** упрямоты за каждый выстрел.

Используются только Стрелками.

Граната

Ахт давно просек, что говно мамонта неплохо горит. А раз оно так хорошо горит, то и взрываться должны неплохо. От обычного идиотского орочьего горшка отличается тем, что может взрываться, еще как. При этом клетке, на которой стояла цель, наносится полный урон, соседней — половина, а через одну — четверть.

Можно кидать связками до **5** штук. Не дальше, чем на **3S** клеток.

Для крафта требует трофейное говно мамонта. За хранение такого нормальные гномы могут и побить.

Огнемёт Ахта

Одно из любимых изобретений сумасшедшего гнома. Подожженный огнеметом враг загорается и тратит свой ход не на то, чтобы атаковать, а на то, чтобы убежать от Стрелка, смешно размахивая руками.

Если враг имеет **E < 3** и не является бесстрашным, он пропускает ход и убегает.

3 выстрела без перезарядки.

Требует **15** упрямоты за каждый выстрел.

Индивидуальные средства передвижения

Именно ими страшна Фругардская кавалерия. Ну и их всадниками.

Викерлендский варг

Имеет **25 hp**.

Ленивое животное из семейства собачьих, которое умеет только выть и возить своего хозяина на спине. Позволяет применять кавалерийский бонус. Используется обычно в первой самоубийственной (для варга) атаке.

Ездовой морж

Имеет **50 hp**.

Требует Рейдерство **III**.

На суше ездовой морж слаб и убог. Набигатор верхом на нем тратит упрямото на проход даже до атаки.

Зато в воде он превращается в короля морей и обгоняет даже дельфинов. Набигатор на нем может плавать кругами (всегда максимальный кавалерийский бонус) и получает **+1** к скорости.

Медведь

Имеет **100 hp**.

Требует Рейдерство **II**.

Медведь обладает силой **5** и может топтать врагов и ломать препятствия. Позволяет применять кавалерийский бонус.

Деревянный велосипед

Имеет **50 hp**, и не лечится.

Требует Рейдерство **III**.

Одно из странных изобретений Ахта Балуна. Когда Набигатор сидит на нем, его скорость увеличивается на **1**, но от кавалерийского бонуса отнимается **1** за каждую клетку.

Традиционное оружие Набигаторов

Это оружие гнумы, особенно Набигаторы, почти всегда берут с собой в качестве запасного или делают на месте из подручных материалов.

Лассо

Тяжела жизнь Набигатора, которого лишили средства его набигания. Чтобы хоть немного ее облегчить, они нередко берут с собой лассо. Приемов боя на лассо Набигаторы знают столько, сколько ковбоям и на снислось.

Обратите внимание, радиус действия лассо не превышает его собственной длины. Впрочем, вы можете привязывать к ним еще веревки.

Поймать врага: ролл **1d(100-10A)+10A**. Пойманный враг может двигаться только в сторону Набигатора. М-м-м... Ну зато он не убежит. Если выпало больше **80**, несчастный будет еще и связан за руки, отчего его урон уполовинится. Против больших врагов это действует как захват конечности, вызывая один из двух эффектов на каждое лассо (сковывание движение или снижение атаки).

Уронить врага: ролл **1d(100-5S)+5S**. Если враг уже пойман, его можно еще и уронить. Это не позволит ему двигаться и уж точно заставит его наносить только половину урона.

Подтянуть врага: ролл **1dS**. В любой момент врага можно подтянуть поближе к себе с неясными целями аж на **1dS** клеток. Мелочь, а приятно.

Придавить врага: ролл **1d(100-10S)+10S**. Если затянуть лассо потуже, можно и нанести урон. Этот урон равен половине урона атаки Гнума. Штраф никуда не пропадает, как отписывать промах в этом случае - думайте сами.

Осадный режим: ролл **1d(100-5L)+5L**. Забросить лассо на стену порой бывает сложнее, чем поймать врага. Хотя тут все зависит от удачи. Зацепив лассо, Набигатор и сам может полезть и других за собой провести. На стену он лезет **3** хода. Враг может перерубить лассо, нанеся ему больше **50** урона.

Связанный враг может атаковать лассо своим роллом. Если он нанес больше, чем запас **hp** - он порвал лассо. При этом одна клетка лассо теряется.

Используется Набигаторами и Шаманами.

Имеет **50 hp**.

Лассо с п

После набегов орков на полях сражений регулярно образуются кучи бесхозных п. Еще сто лет назад предприимчивые гнумы догадались, что эта дурацкая конструкция неплохо работает и без лебедки, и поэтому Фругардские Нагибаторы принялись в массовом порядке вооружаться простыми и эффективными п на веревках.

Поймать врага: ролл **1d(100-10A)+10A**. Ничего нового, вот только пойманный враг получает **25** урона.

Уронить врага: ролл **1d(100-5S)+5S**. Те же **25** урона.

Придавить врага: ролл **1d(100-10S)+10S**. Придавленный с помощью п враг получает полный урон.

Ударить п: если враг подобрался близко, можно просто заехать ему своим п по лицу, п дает **+25** к урону.

Осадный режим: ролл **1d(100-10L)+10L**. П намного лучше приспособлена для осады, чем простая петля на веревке. Забросить ее на стену проще.

Используется только Набигаторами.

Имеет **100 hp**.

Лебедка с п

Легендарное оружие самых илитных орков-войнов. Я думаю, пояснять, откуда его экземпляры порой появляются и у гнумов, не надо. Кстати, использовать его можно только спешившись, зато и длина ее не ограничена ничем.

Поймать врага: ролл **1d(100-10A)+10A**. Ничего нового, вот только пойманный враг получает **45** урона.

Уронить врага: ролл **1d(100-10S)+10S**. Лебедка позволяет усилить гнума, еще как!

Придавить врага: не требует ролла. Придавленный с помощью п враг получает полный урон.

Ударить п: если враг подобрался близко, можно просто заехать ему своим п по лицу, п дает **+45** к урону.

Осадный режим: ролл **1d(100-10L)+10L**. Лебедка с п - великолепное осадное орудие. Не столько тем, что легко забросить, столько тем, что ехать на ней надо всего **2** хода (хотя орки-войны умудряются потратить на это все **3**).

Используется любым гнумом с силой от **4**.

Имеет **200 hp**.

Доспехи

Ну и самое замечательное, что только может напялить на себя гнум — броня.

Наручи из пивных кружек

Так как напившись, гнумы бьют огромное количество кружек, в таверне Фругарда все кружки металлические. Правда, теперь их воруют еще трезвые гнумы, чтобы выбить дно и сделать себе наручи.

+2 hp. Можно носить две штуки.

Медные наручи

По легендам вождь Бурр Завоеватель мог взять кусок меди за два конца и голыми руками растянуть его в блин. Или это был Болли? Не важно. Так или иначе, после кого-то из этих кадров на складах Фругарда осталось огромное количество таких растянутых медных блинов, которые гнумы иногда оборачивают вокруг запястий.

Используются всеми кроме Шаманов и Стрелков.

+5 hp. Можно носить две штуки.

Наручи из Истинного Металла

Редкое и ценное сокровище гнумов. Даже у вождя таких нет, потому что отобрали еще тридцать лет назад, когда он был молодой. Встречаются они всегда по одному, собрать два — фантастическая удача.

Используется только Мейсами, Пикинерами и Берсерками.

+10 hp. Можно носить две штуки.

Иммунитет к отрубанию руки.

Поножи из вазы

В конце обучения каждый Мейс проходит сложный тест: он должен разрубить мечом глиняную вазу на две равные половинки. После того как он наконец это сделает, половинки вазы, в которые вставляют веревки, становятся его первыми доспехами.

Используются всеми кроме Набигаторов.

+5 hp. Мейсы получают две штуки в самом начале.

Поножи из Истинного Металла

Редкое и ценное сокровище гнумов. Даже у вождя таких нет, потому что никогда и не было. Встречаются они всегда по одному, собрать два — фантастическая удача.

Используется только Мейсами, Пикинерами и Берсерками.

+10 hp. Можно носить две штуки.

Иммунитет к отрубанию ноги.

Вмятина

Один из самых распространенных шлемов во всем Фругарде. Это кусок трофейного доспеха, удачно помятого в бою. Вмятину вырезают и делают две дырочки по бокам, после чего выдают новобранцам-Пикинерам. За характерный цвет этих шлемов нубов-пикинеров называют «красноголовыми».

+20 hp. Пикинеры получают такую в самом начале.

Шлем-рогами-вверх

Стереотипный шлем Фругардца. На самом деле все рогатые шлемы делаются примерно одинаковым способом, а то, куда смотрят рога, определяется только количеством выпитого мастером пива.

+30 hp.

Используется только Мейсами и Шаманами.

Шлем-рогами-вперед

Прочный и надежный рогатый шлем с клеймом «LGNZKN» внутри. Преимущество по сравнению с классической комплектацией на лицо: копыта Пикинеров не задевают за рога, когда те раскручивают оружие над головой, а Стрелки утверждают, что в таком шлеме проще попасть в цель нетрезвым, если упереться рогом в ствол.

+30 hp.

Используется только Стрелками и Пикинерами.

Шлем-рогами-назад

Совершенно идиотского вида шлем, рога на котором загнуты назад. В таких ходят либо полные отморозки, либо Набигаторы, так как такие шлемы более обтекаемые.

+30 hp.

Используется только Набигаторами и Берсерками.

Косуха

Традиционная фругардская кожаная броня. В ней обычно ходят Набигаторы, потому что она очень круто выглядит. Ну и потому, что вождь выдает им косухи бесплатно.

+20 hp.

Используется всеми классами.

Халат

Кольчуги людей слишком велики для гнумов, а Турину лень их переплетать. Поэтому он обычно разрубает их с одной стороны и выдает гнумам в комплекте с поясом.

+40 hp.

Используется всеми классами кроме шаманов.

Самовар

Фругардский ответ имперскому фуллплейту. Выпуклый доспех, в который поместится пивное брюхо любого гнома.

+70 hp.

Используется только мейсами.

Сабатон

Особым шиком у Берсерков считается выбить паладина из его ботинок метким апперкотом. Это старая и очень красивая традиция. Настолько старая и красивая, что в трофейных латных ботинках во Фругарде ходят даже дворники.

+5 hp.

Используется всеми классами и выдается всем гнумам в начале.

И немного лирики.

Фругардское пиво восстанавливает запас упрямства полностью. Но в бою его пить обычно некогда, знаете ли.

Если вы встретили необычное снадобье и хотите принять его внутрь, киньте **1d100** и вверьте себя в руки гей-мастера. Кто знает, что случится с вами в следующую секунду? Все эффекты от такого пойла действительны до конца дня.

Кстати, если выпадет **1**, вы выпили яд. Хинт: если вы отравлены и ищете противоядие, надо выбросить всего-то больше **90**. Но пока вы будете выбивать эти **90** — один Дио знает, каких эффектов понаберетесь.