

*Пс, парень.
Кому тут статон
прописать?*

Примета: если видишь хреново оформленный безбалансный ролбук с шрифтом Times New Roman, бей по наглой рыжей морде

Оглавление

Введение.....	3
Статы	4
Ближний бой	6
Дальний бой	8
Критические атаки	9
Арсенал.....	10
Взгляд в светлое будущее данного рулбука.....	13

Введение

Вторая версия самого не знаменитого рулбука /bg/.

К сожалению, вот мы снова с вами встретились. Количество безумных фиксов предыдущей версии[\[1\]](#) превысило критическую отметку допустимого воздействия на разум ГМа, и он снова выпускает рулбук, находясь под пристальным наблюдением соответствующих медицинских служб.

Что же нового мы видим здесь?

- рулбук стал немного сложнее на первый взгляд, но на самом деле – намного проще. Не дропайте и думайте;
- по-прежнему царит реализм;
- больше нет удачи. В мрачном будущем удачи не видать;
- снова осталось пять основных статов с шестью уровнями каждого;
- количество бросков сократилось за счет почти полной замены спасбросков на защитные броски;
- количество бросков на урон сократилось, правило их составления для ГМа упростились;
- больше самостоятельности игрокам;
- нерф выносливости;
- добавлены криты;
- больше brutality, жестокости, ваншотов и тому подобной радости труЪ- анхуманов.

Статы

На распределение статов обычно дается 15 очков; шестой уровень любого стата при создании персонажа требует 2 очка.

1. Выносливость

Запас HP

1	2	3	4	5	6
40	50	60	70	80	90

Ранения

Степень ранения, PeW	В чем выражается		Что следует		
1 - легкое	Осталось:	80%HP	+1 к PeX		
2 - среднее		60%HP	+2 к PeX	-2 к Скорости	
3 - тяжелое		40%HP	+3 к PeX	No move	Без лечения – смерть чз 4 хода
4 -контузия		25%HP	+4 к PeX	No move	Без лечения – смерть чз 2 хода

Лечение в полевых условиях

Вид медицинского воздействия	Действует при	Эффект	Шанс действия
- перевязка	PeW= 1,2,3,4	+10 к HP	1d6-PeW
- стимулятор	PeW= 1,2,3	Нейтрализует побочные эффекты ранения (раздел «Что следует»), кроме смерти	1d6-PeW
- волшебный шприц	PeW= 1,2,3	+5 HP каждый ход	1d8-PeW
- набор ТруЪ-медика	PeW= 1,2,3,4	+15 HP каждый ход	1d10-PeW

2. Скорость

Скорость	1	2	3	4	5	6
<i>Количество проходимых клеток:</i>	5	6	7	8	9	10
<i>Инициатива:</i>	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25
<i>Количество спасов</i>	0	1	1	1	1	2
<i>Спасбросок</i>	-	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d90+10

3. Сила (S)

- Влияет на ближний бой. Аналог убойной силы оружия.
- Высокие параметры силы часто требуются для ношения тяжелого оружия.

4. Навык ближнего боя (C)

- Влияет на ближний бой. Аналог меткости.

5. Меткость (M)

- Влияет на дальний бой. Аналог навыка ближнего боя.

Ближний бой

1) Первый бросок – на попадание:

$$1d(10 * C) - 5 * PeX - 5$$

где C – навык ближнего боя;

PeX – штраф на левую пятку ГМа. Спрашивать у ГМа.

- промахнуться в трезвом здоровом состоянии, как видите, нелегко (если вы – не офицер ЗС Милон Каналия).
- при особенно успешных бросках заглядывай в раздел [«Критические атаки»](#);
- можно задавать дополнительные параметры выстрела – например, «бью в сонную артерию», «бью в солнечное» и т.д. ГМ при этом задерет PeX до небес, не сомневайтесь.
- удары можно блокировать или уворачиваться (ни то, ни другое *не равносильно спасброску*) тем же броском, что и на меткость удара.
 - Сравниваем показатель супостата и свой.
 - Если ваш показатель меньше, то вы соснули и не можете даже контратаковать.
 - Если ваши показатели равны, засчитывайте себе 10 урона и смело контратакуйте;
 - Если ваш показатель больше на [1;8], то это блокировка. При блокировке засчитывайте себе 5 урона. Контратакуйте;
 - Иначе – уворот. Контратакуйте.
 - Если же вы не пытались увернуться от удара таким способом, то вы можете либо принять урон грудью, либо сделать *спасбросок*. В обоих случаях – контратакуйте.

2) Второй бросок – на урон при попадании.

$$1d(5 * (S)) + S$$

У вас есть что-то в руках? Все будет сильно зависеть от того, что в руках вашего врага. Да и руки ли у него вообще... Поэтому проблемы в данном случае будут решаться по мере поступления. В любом случае, чтобы хорошо бить, скажем, ножом, необходимо быть мастером ножевого боя. Подобная проблема может решаться разноуровневыми специальными перками, но их пока данная версия рулбука не предусматривает, потому что никому они не нужны.

Если же примерно прикинуть, то, скажем, нож, как не слишком тяжелое в освоении (для того, чтобы просто ткнуть, много ума не надо), не дает штрафа для навыка боя C и дает бонус к силе $S + 1$;

А вот меч, будучи достаточно тяжелым оружием, будет требовать $S > 2$, даст штраф к C «-2» и бонус к силе «+2». Несуществующая специальная перка «Мастер меча» 1го уровня снизит штраф к C до «-1», а 2го уровня – до нуля.

Но это все сентенции и отступления в сторону. Проблемы будут решаться по мере поступления.

Дальний бой

Подробнейшая инструкция для игрока:

1) Первый бросок – на попадание.

$$1d(10 * M) - 5 * PeS - 5 * PeX$$

где M – меткость. Разное оружие дает разный бонус к меткости. Смотреть в таблице [«Арсенала»](#);

PeS – штраф на расстояние. Смотреть по карте и таблице [«Арсенала»](#) для соответствующего оружия;

PeX – штраф на левую пятку ГМа. Спрашивать у ГМа.

- при особенно успешных бросках заглядывай в раздел [«Критические атаки»](#);
- можно задавать дополнительные параметры выстрела – например, «стреляю в руку», «стреляю в ногу» и т.д. ГМ при этом задерет PeX до небес, не сомневайтесь (при больших значениях M и малых расстояниях это не страшно).

Примечание – хедшоты только для критов.

2) Бросок – на урон при попадании

$$1d(10 * (D + 1)) + D$$

D – показатель мощности оружия => [«Арсенал»](#)

3) Бросок для **того, в кого стреляли**

$$1d(10 * Def)$$

Def – показатель крепкости бронника => [«Арсенал»](#)

Это значение брони **забирает на себя (урон броне)**. Вычитая его из нанесенного нам урона, мы получаем **урон телу**.

{если значение ролла 3) больше значения ролла 2), урона телу нет, урон броне = ролл 2)}

Критические атаки

Вид боя	При броске на	Условие	Описание	Эффекты (на выбор, с автоуспехом)
Ближний	- попадание	Критом считается бросок, где значение кубика (без модификаторов) принимает значения $[9C+1; 10C]$.	При $C=2$ это будут броски $[19,20]$. Как видите, в таком случае вероятность крита растет с C – от 5% до 8,3%. ХИНТ: Даже крит врага можно попытаться заблокировать или сбросить спасброском!	<ul style="list-style-type: none"> – вырубить; – запретить блокировку и спасбросок; – +10 урона; – выбить оружие
	- на урон	нет	Вы и так нанесли ему хороший урон.	-
Дальний	- попадание	Аналогично, $[9M+1; 10M]$	Снайперка увеличивает вероятность критов, но уменьшает шанс попадания.	<ul style="list-style-type: none"> – выбив максимум, бросьте $1dM - 2$ на хедшот. У кого $M < 3$, сосите лапу. – запретить спасбросок; – +15 к урону;
	- на урон	$[9D+1; 10(D+1)]$	Сносит броню врага, причем все HP брони, которые были, считаются за бросок защиты и вычитаются из броска атаки для вычисления урона телу. Звучит сложно, согласен, но это легко.	– вынос брони к хуям

Арсенал

Самый сложный раздел этого ролбука. Он не ставит собой целью описать каждый сраный лук со стрелами, но пытается сделать каждый тип вооружения и защиты чуть более индивидуальным. Патроны пока не запилены по причине абсолютного незнания автором матчасти.

1. Оружие

Вид	Убойная сила D	Запас ходов без подзарядки	Значения PeS	при дальностях	Дополнительно	Патроны
Травмат	1	2	1 2 3 4 5 6	0-5 10 20 25 35 50	-	-
Пистолет(револьвер)	2	6	1 2 3 4 5 6	0-5 20 40 75 125 200	-	-
Пистолет-пулемет	3	4	1 2 3 4 5 6	0-5 20 40 75 125 200	<ul style="list-style-type: none"> +1 к М район действия – прямоугольник 3x1 	-
Винтовка	4	6	1 2 3 4 5 6	5-30 80 0-5, 300 500 900 1200	-	-

Автомат	4	4	1 2 3 4 5 6	5-30 80 0-5, 300 500 900 1200	<ul style="list-style-type: none"> +1 к М, при $S < 3$, -1 к М район действия – прямоугольник 3x1 штраф к доп.параметрам 	-
Дробовик	5	1	1 2 3 4 5 6	50-5 10 20 25 35 50	<ul style="list-style-type: none"> +1 к М, район действия – квадрат 3x2 клетки доп.параметры не задаются 	-
Снайперская винтовка	5	6	1 2 3 4 5 6	50-500 800 1000 1200 20-50, 1500 0-20, 2000	<ul style="list-style-type: none"> -1 к М, только для $M > 3$ крыты [8М; 10М] бонус к доп.параметрам броня не действует 	-
Ручной пулемет	5	4	1 2 3 4 5 6	10-50 150 0-5, 300 500 800 1000	<ul style="list-style-type: none"> +1 к М, при $S < 4$, -1 к М район действия – прямоугольник 4x2 доп.параметры не задаются 	-
Стационарный пулемет	6	-	1 2 3 4 5 6	50-200 200 400 500 20-50, 750 0-20, 1000	<ul style="list-style-type: none"> +1 к М, район действия – прямоугольник 5x3 доп.параметры не задаются 	-
РПГ	6	1	1 2 3 4 5 6	50-500 800 1000 1200 20-50, 1500 0-20, 2000	<ul style="list-style-type: none"> -1 к М, только для $M > 3$ район действия – прямоугольник 5x3 крыты [5М; 10М] доп.параметры не задаются броня не действует 	-

2. Защита

Аналогично, планируется разработать специальные абилки и специальные виды бронежилетов под конкретные боеприпасы, но опять-таки, автор не знает матчасти.

Вид	Параметр защиты Def	Описание	НР брони
Кожанка с бляхами	1	Возможно, что пуля попадет в одну из блях и отразится. Лол.	10
Пластинка под свитер	2	-	25
Бронежилет полицейских	3	+10 к роллу защиты	50
Бронежилет силовиков	4	+10 к роллу защиты	55
Бронежилет военных	5	+15 к роллу защиты	60
Кольчуга из мифрила Фродо Бэггинса	6	+15 к роллу защиты	80

Взгляд в светлое будущее данного рулбука

