

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ НОКТЮРНА: НЕ ТОТ НОМЕР!

Hotline Nocturne: Wrong Number.



Ролевой слешер

с элементами магопанка, пальн-нуара и электричества.

Спасибо за вдохновение:

Игра «Hotline Miami 2: Wrong Number»

Игра «Dishonored»

НРИ «Дороги духов» (Ghost Lines)

НРИ «Клинок во тьме (Blade in the dark)

Автор текста: Лазарь (vk.com/lazarus). Иллюстрации: Игра «Dishonored», НРИ «Дороги духов» (Ghost Lines), сайта DeviantArt и из других свободных источников. Не для коммерческого использования. Все иллюстрации принадлежат их авторам. Благодарим пользователей imaginaria.ru за помощь и советы.

Это - настольная ролевая игра с лёгкими правилами. Особенностью этой игры является её эклектичный стиль – он совмещает элементы постмодернистского фэнтези, тесла-панка, «вертикально ориентированного» психоделического боевика, добротного трэша и криминального, «пальпового» нуара. Твой мастер игры, именуемый тут Телефонистом, может изменять и дополнять этот мир, для интересной игры.



В древнюю эпоху, мрачные колдуны из города Авилон, доказали что человеческий дух способен влиять на мир. Они же дали «Первый Обет» - обещание, что будут служить Авилону и после своей смерти, после чего их души будут отпущены в царство Морриган, богини посмертного покоя. Колдуны приняли свою смерть, а их души были помещены в Черный Котел – вместилище духов, откуда Авилонцы начали черпать энергию. «Вторым обетом» было решено, что каждый павший гражданин будет отдавать свою душу Черному Котлу, наполняя улицы светом, дома – теплом, а оранжереи и сады – живительной силой. Вскоре, выяснилось что души, помещенные в Черный Котел, судя по всему, испытывают невообразимые мучения. Но, ради процветания и общей цели, некрожрецы и мрачные маги дали «Третий обет», сохраняющий их открытие в тайне.

Столетиями Авилон рос и развивался, превратившись в Империю, со столицей в городе Ноктурн. Прогресс, подстегнутый практически бесконечно возобновляемым источником энергии, привел к появлению поездов, автомобилей и цепелинов. Однако, сильные мира сего не смогли сдержать в тайне свой «Четвертый Обет» - часть души из Черного Котла не были отправлены к Морриган, они были вычерпаны до капли, а их энергия была потрачена на продление жизни и могущества правителей Авилон. Узнав об этом, богиня Морриган пришла в ярость и распахнула ворота своего царства. Бесчисленные духи, лишенные покоя и разума, хлынули в мир, уничтожая всех живых людей. И опустилась мгла.

Теперь, люди загнаны в города, которые берегут лишь тесла-установки, которые отпугивают диких духов разрядами молнии. Их инженеры и охотники на духов - «Искры».

Бывшие «слуги Авилон» - некроманты и некрожрецы правят своими наделами железной рукой и холодной жестокостью, а большинство населения отчаялись, потому что знают, что их страдания и рабство продолжится и после смерти. Надежды нет...

Вчера, по всему городу, некоторые жители получили странный звонок, после чего они будто обезумели - взяли в руки молотки, лопаты и палки и устроили бойню.

Звонок, предназначенный не им, а тебе...



Пронзительно дребезжит телефон.

Ты снимаешь трубку. Грубый мужской голос со странным акцентом говорит:

-Эээ...ты кто? – услышав ответ, он бормочет:

-Не тот номер! Почему у меня всегда не тот номер?!?! Какого пламени ты взял трубку?! И с чего это ты не рехнулся от нашего разговора, а? А... Ты из этих электрических шутов, да? «Искры» верно? Хм... Так вы следите за тесла-башнями, поездами и всем таким, верно? Оберегаете людей от диких духов, проклятия Морриган? Лазаешь по башням, вентиляции, канализации...

Несколько минут он молчит.

-И это не ценят, да? Ты всё равно отправишься в Черный Котел. Может быть навсегда. Тебе же обидно, да? Противно, что ты рискуешь жизнью, а всем плевать? Что ты просто раб, а потом просто топливо?

Он вновь бормочет что-то невнятно, а потом говорит:

- Вот что, мешочек с мясом и электричеством...если не хочешь очутиться в Черном Котле, ты оторвешь этот гребаный аппарат от стены и возьмешь записку. В ней номер телефона. Я хочу, что бы ты нашел что-нибудь тяжелое, вышел на улицу, добрался до западного парка третьей башни и разбил каждый череп, который ты встретишь. Ты не ослышался, искорка! Я хочу слышать о бойне в западном парке! Я пришлю тебе кого-нибудь в помощь. Как закончите – позвони по телефону, только не перепутай, клоун.

-Мы свергнем этих сукиных сынов. А потом решим, хех...как жить дальше...

Он добавляет, тихо и угрожающе...

-Не вздумай колебаться. Любой, кто не с нами – раб Ноктюрна.



Я дал тебе шесть костей – d4, d6, d8, d10, d12, d20.
Напряги мозги и скажи – какая из них будет за что отвечать.

УДАР – кинь эту кость, когда захочешь ударить призрака электрохлыстом, воткнуть в глазницу гончей кинжал или раскроить череп зомби электропилой.

ВЫСТРЕЛ – кинь эту кость, когда захочешь выстрелить в кого-то живого из гаусс-пистолета или гаусс-ружья или в кого-то мертвого из шокового гарпуна или лучемета.

БРОСОК – кинь эту кость, когда швыряешь во врага гранату, кинжал или топор или когда пытаешься зацепиться крюком за линию фуникулёра.

ФИНТ – кинь эту кость, когда будешь уклоняться от стрел или когда бросаешь себя с балкона на проходящий мимо электропоезд.

УЛОВКА – кинь эту кость, когда решишь сделать что-нибудь хитрое: поставить на дверь ловушку, взломать замок, обойти охранную цепь механизма или водить погрузчик.

ВДОХ – кинь эту кость, когда ты получил увечье. Посмотрим, сколько ты еще протянешь и быстро ли восстановишься.

Когда ты захочешь что-то сделать, кинь кость соответствующую действию. Чем больше выпало на кости – тем лучше. Если ты делаешь что-то, что не связано с другим персонажем, то тот, кто рассказывает историю, Телефонист, устанавливает сложность для броска, число, которое нужно преодолеть. Если ты делаешь что-то, что связано с другим персонажем, он тоже бросает кость на противодействие и результаты бросков сравниваются. Побеждает тот, чей результат больше.

Если тебе и теперь не понятно – загляни в часть «Бой и бойня» ниже.

Если ты считаешь себя лучше других, и думаешь, что твои дела не ограничатся бесконечным насилием, ты просто сумасшедший. Но, в таком случае, вот тебе еще шесть разных костей, распределяй их, как считаешь нужным.

СВЯЗИ – кинь эту кость, когда решишь позвонить хоть кому-нибудь, кто тебя не ненавидит и попросить помощи. Сильно сомневаюсь, что это сработает, хе-хе.

ЗНАНИЕ – кинь эту кость, когда решишь вспомнить времена, когда ты учился на бухгалтера, аптекаря или коновала. Облажаешься – будет не только плохо, но и стыдно.

РЕСУРС – кинь эту кость, когда решишь воспользоваться заначкой на черный день, поторговаться за новую батарейку или сыграть в покер.

КУЛЬТ – кинь эту кость, когда тебе взбредет в голову поучаствовать в оккультном ритуале, почитать руны, поесть мертвечины или выдать себя за некрожреца.

ВОЛЯ – кинь эту кость, что бы понять – готов ли ты пройти по дороге из трупов невинных к цели, и не захочешь ли ты пустить себе пулю в висок.

СЛОВО – кинь эту кость, когда тебе взбредет в голову с кем-то договориться по-хорошему.

Второй блок костей является опциональным, т.е. необязательным для игры.

Если ты захочешь задействовать СВЯЗИ, ЗНАНИЕ или РЕСУРС, спроси у своего Телефониста, позволит ли он это в данной ситуации и районе Ноктюрна. Получив разрешение и успешно пройдя проверку сложности ты получишь от Телефониста описание полученной информации.

КУЛЬТ и СЛОВО используется для социального взаимодействия. Когда ты хочешь добиться какого-то результата словами, спроси у Телефониста о сложности броска и расскажи ему, что именно ты хочешь произнести. Он может повышать сложность, если ему покажется, что ты бредишь или пьян.

Телефонист может попросить тебя бросить кость ВОЛЯ, если ты намерен убить дитя, обрушить жилой дом или проплыть по канализации.



Электрооборудование для Искр.

Тесла-ранец – это рюкзак с генератором электричества. Обычный ранец дает **4 заряда**, а восстанавливает их час. Хороший – дает больше, а регенерирует быстрее. Все шоковые, электрические и магнитные устройства работают на таких зарядах, используя 1 заряд на выстрел/за включение.

Тесла-пистолет – это дульнозарядное одноручное стрелковое оружие. Число стволов – от одного до трех. Магнитная энергия разгоняет пулю и выталкивает её из ствола. Перезарядка довольно длительна – механизму нужно время для нагнетания поля нужной частоты и полярности. 1 заряд ранца – 3 выстрела.

Тесла-ружье – это дульнозарядное двуручное стрелковое оружие с одним или двумя стволами. Магнитная энергия разгоняет дробь, выталкивая её из ствола. Перезарядка довольно длительна – механизму нужно время для нагнетания поля нужной частоты и полярности. 1 заряд ранца – 2 выстрела.

Лучемет – это крупный пистолет с антенной вместо дула, стреляющий молниями на несколько шагов. 1 заряд ранца – 1 выстрел (несколько молний).

Шоковая дубинка – это короткий складной шест с шаром на конце, при ударе посылающее в цель заряд электричества. Для живых это чревато параличом, припадками и переломами, для призраков – куда более серьезными повреждениями. 1 заряд ранца – 1 включение, около 4 минут работы. При выключении заряд теряется.

Шоковый жезл – это длинный складной шест с шарами на концах, при ударе посылающие в цель заряд электричества. Расходует больше энергии, но радиус поражения вдвое шире. 1 заряд ранца – 1 включение, около 2 минут работы. При выключении заряд теряется.

Магнитные манжеты – используя электростатический заряд, позволяют подтаскивать в руки владельца металлические предметы. Например, возвращают метательные ножи. 1 заряд ранца – 1 использование.

Электрохлыст – тоже, что дубинка, но в виде кнута.

Электропила – большой зазубренный диск, вращающийся под влиянием магнитного поля. Режет тонкий металл так же успешно, как кость и плоть. 1 заряд ранца – 1 включение, около 1 минуты работы. При выключении заряд теряется.

Электромолоток – большой пистолет, стреляющий клепками на близкое расстояние. Пробивает металл до 1 дюйма. 2 заряда – 1 выстрел.

Магнитные ботинки – не слишком удобные башмаки, для пробежек по наклонным крышам, крышам поездов и, при определенном навыке – по стенам. 1 заряд ранца – 1 включение, около 30 секунд работы. При выключении заряд теряется.

Магнитные перчатки – то же, что и башмаки, только для рук.

Магнитная лебедка – это заплечный гарпун, выстреливающий магнитный захват с лебедкой и, при необходимости, подтаскивающий владельца к месту крепления захвата. 1 заряд ранца – 1 использование. При увеличении массы, увеличивается расход тока.

Магнитная мина – при активации на краткий период притягивает к себе все металлические объекты со страшной силой. 3 заряда ранца – 1 включение.

Магнитный клеймор – это ловушка, при активации, с помощью магнитного поля, выбрасывающая из себя, несколько лезвий. 2 заряда ранца – 1 включение.

Магнитные ходули – это поножи, соединенные с ранцем, которые могут увеличить высоту прыжка на несколько метров. 1 заряд ранца – 1 включение.

Магнитный щит – это складная панель из металла, которая может отталкивать пули. 3 заряда ранца – 1 включение, около 30 секунд работы. При выключении заряд теряется.

Углеродный плащ – это длинная одежда из резины, кожи и полотна, которая защищает от избыточного электричества (-2 Тесла!).

Тесла – граната – при взрыве выдает яркую вспышку и несколько электрических дуг. 2 заряда ранца – 1 взрыв.

Регенератор – это электрическая аптечка, ускоряющая регенерацию тканей. Пациент при этом испытывает страшную боль и конвульсии. 3 заряда за использование.

Твой Телефонист может придумать и другие электрические штуки, которые помогают в бою.

Районы Ноктюрна:

- Северный Кадат, где правит Король, бывший некрожрец Морриган, фанатично желающий вернуть расположение Богини. В его городе царит параноидальный порядок, подкрепленный жестокими законами и частыми жертвоприношениями.
- Западный Астор, где правит Совет Старцев. Интриги и тайны некромантов опутывают их часть города, подобно нечестивой паутине.
- Южный Апфолл, где правит Семья Солёр, опираясь на армию «железных» солдат – одухотворенных машин, которые вот-вот вырвутся на свободу. Их район напоминает вечный карнавал, но под яркой краской царит излишества, извращения и безысходность.
- Восточный Сазон, где ордами безмозглых зомби правит Лорд Мух, который возвел жителей до статуса скота.



Силы Ноктюрна:

- Солдат – это зомби, мертвое тело без духа.
- Легионер – полу-мертвое тело, живой дух. Полицейские силы.
- Гвардеец – это голем, дух, заключенный в исполинский доспех.
- Кукла – раб, механизм в который вселили часть духа.
- Страж – живое тело, пол духа. Может стать призраком ненадолго.
- Гончая – мертвый, лысый пес, чующий смерть.
- Одержимый – одно живое тело, два духа. Безумный, но хитрый.
- Некромант – колдун, «собиратель душ».

Чем вооружены враги:

- Ножам
- Мечами
- Топорами
- Баграми
- Щитами и дубинами
- Гаусс-пистолетами
- Гаусс-ружьями
- Складными арбалетами и луками
- Кулаками, зубами и когтями

Ноктюрн, как место действия:

- Большая часть городских построек, создана из металлов.
- Основной стиль построек – готика и арт-деко.
- Из-за сложностей с расширением, город стремительно растет вверх.
- В городе десятки недостроенных зданий.
- Под городом – километры шахт и каналов.
- Освещены все центральные районы города.
- Призраки выделяют Тьму Морриган – ядовитый газ
- Все живые и разумные на улице носят газовые маски и противогазы.
- Вместо радио используются зомби, повторяющие за некро-диктором.
- Весь город опоясан сетью надземных монорельсовых дорог.
- По улицам верхнего города ходят трамваи и ездят такси.
- У трети горожан есть свои самоходные повозки.
- По улицам нижнего города ходят вагонетки на зомби-ручной тяге
- В городе нет живых животных, кроме крыс.
- Телефон изобрели недавно, но они уже повсюду.
- Большая часть электричества используется для барьеров от духов.
- По какой-то причине элита Ноктюрна очень любит театр...
- Большая часть населения живет бедно и часто недоедает.
- Нижний город – кипучий котел из нищих, психов и бандитов.
- В бедных кварталах дома топят углем или торфом.
- Средства ухода от реальности пользуются большим спросом.
- Статистически в городе пока больше живых, чем мертвых.
- Многие люди служат не за деньги, а за продление жизни.
- У элиты есть бутылочки с эссенцией духа, по сути - зелья лечения.
- Говорят, некоторые заслуживают смерть без попадания в Котел.
- Мало кто сейчас искренне поклоняется Морриган
- Тем не менее, каста некрожрецов всё еще существует.
- Некоторые из них искренние жертвы обстоятельств.
- Большинство нынешних колдунов – жалкие недоучки.
- Солнце в городе появляется лишь раз в году.
- Гончие чуют умершего или умирающего за три мили.
- Дикие духи безумны и кровожадны, но отнюдь не всегда глупы.
- Иногда отдельные барьеры выходят из строя и в город прорываются духи.
- Все души и тела погибших конфискуются государством.
- Иногда, жителям выдают консервы, хотя ферм в городе крайне мало.
- Все, кто получил «звонок» становятся очень жестокими и кровожадными.
- Говорят, голос в трубке – это дух машины.
-

Бой и бойня

Когда ты начнешь воевать с Ноктюрном, внимательно слушай что скажет тебе твой Телефонист. Он будет устанавливать правила для каждой ситуации.

Когда ты хочешь выбить плечом дверь или управлять механизмом, спроси у Телефониста – насколько это сложно. Выбить хлипкую деревянную дверцу совсем легко (сложность 3), а у фуникулера всего два рычага – вперед-назад и регулятор скорости (сложность 3). Для того, что бы у тебя получилось, результат твоего броска, должен быть выше сложности (3).

Однако, если дверь имеет стальные петли, Телефонист может сказать, что это – очень сложное действие и бросок должен превосходить сложность в 14. Понятное дело, если кость твоего УДАРА – d4, то вынести такую дверь плечом у тебя не получится при любом раскладе. Тоже самое и с механизмами. Сломать подъемник лифта совсем просто (3), а вот обойти сложные ловушки, которыми оборудованы сейфы некрожрецов уже гораздо сложнее (12) и опасней.

Ко всему прочему, Телефонист может увеличить сложность для любого действия, если ты ранен, устал, пьян, напуган или за тобой гонятся. Уровень увеличения сложности, полностью зависит от того, в насколько сложную войну втравил тебя Телефонист.

Когда ты хочешь кого-то атаковать, заяви об этом, опиши - как ты хочешь это сделать и кинь кость УДАР, СТРЕЛЬБА или БРОСОК соответственно. Если ты не убьешь его первым ударом, бой будет происходить в очередном порядке, каждый участник будет ходить вслед за предыдущим. Первыми ходят те, кто проявляет агрессию.

При атаке, сравниваются броски атакующего и атакуемого. Даже у плохого бойца (кость УДАР d4), есть шанс выбросить 4-ку и огреть дубиной по голове солдата (кость УДАР d8), который выкинул 3. Если же оба выкинули одинаковые числа, то решение остается за Телефонистом. Он может признать ход «ничейным» или решить, что незначительную победу получает тот, у кого больший результат по «разнице успеха», так как он сочтет нужным её трактовать.

Урон, нанесенный после атаки равен тому числу, что выпало на кубике + бонусы от оружия и твоих Престижей (см. ниже). Если по тебе попали, брось кость ВДОХ. Если результат броска больше результата броска атаки противника, то ты уцелел, отделавшись легкими ссадинами или незначительными ожогами.

Если урон (результат броска кости УДАР + бонус от оружия противника) больше твоего броска на 10 или меньше, то ты ранен. Пусть твой Телефонист решит, на что это влияет. Очевидно, переломы и раны ухудшают твои способности к насилию (дают штрафы к костям УДАР, БРОСОК, ФИНТ) и доставляют всяческий дискомфорт (повышается сложность для всех физических действий). Впрочем, Телефонист может придумать что-то своё, например, решить, что после удара током, у тебя сильно задрожат руки.

Если урон (результат броска кости УДАР + бонус от оружия противника) превосходит твой бросок более чем на 10 пунктов, то ты падаешь на землю, тяжело раненым. Больше ты не боец, по крайней мере, пока кто-то тебе не поможет.

Ранения заживляются лекарствами, регенератором, врачом или эссенцией духа.

В некоторых ситуациях, Телефонист может дать тебе бонус к броску. Например, если ты стоишь, а твой оппонент – нет, то атаковать его проще (+1). Но и наоборот – если у тебя сломана рука, любая атака будет исполняться намного хуже (-5).

Если ты уже заработал бонус от Телефониста (см. ниже), то ты можешь потратить его, что бы перебросить неудачный бросок кости.

Тесла-ранец, за спиной Искры, содержит 4 заряда электричества и регенерирует 1 заряд в час. Эта энергия используется для любого оборудования, согласно его описанию. При перегрузке или использовании оборудования нестандартно, может потребоваться больше энергии. Существуют ранцы, содержащие до 20 зарядов, регенерируемых за пару минут, но они довольно редки.

Бой в Ноктюрне можно описать двумя словами «Быстро!» и «Жестоко!». Телефонист может отказаться от всего, что мешает этим постулатам. Хитрый Телефонист знает, что «Не тот номер!» очень кровавая игра, а значит, бои должны быть скоротечными и жестокими. Поэтому, он может создать сильный дефицит электрзарядов, что бы подстегнуть иск к использованию импровизированного оружия. Нет смысла долго собирать оборудование: мало того, что гаусс-оружие использует драгоценные заряды ранца, так оно и перезаряжается больше полутора минут. Куда успешнее, яростнее и кровавей, выстрелив из ружья, броситься на оставшихся врагов с мечом, куском стекла или кочергой.

«Не тот номер!» - это вертикальный боевик. Благодаря магнитным ботинкам и перчаткам, лебедкам и тросам магнитных гарпунов, прыжковым ранцам, и прочих технологическим артефактам, полем сражения может быть не только пол, но и стены, и потолок. Возможность взлетать, цепляться за строительные краны и линии монорельсовой дороги, отталкиваться от стен магнитами, стаскивать предметы с помощью гарпуна, позволят тебе устроить действительно адреналиновую драку практически в любом месте Ноктюрна

Места, подходящие для бойни

- Грандиозная стройка нового отеля
- Фабрика консервов Ноктюрна
- Театр «Айроншлитц»
- Гранд-Ресторан «Кудесница»
- Городской трамвайный узел пересадки
- Центральный вокзал Ноктюрна
- Центр зомби-вещания
- Лагерь для интернированных горожан в Сазоне
- Пентхаусы некромантов в здании отеля «Астор Плаза»
- Фабрика Кукол Аппфолла
- Карнавальная площадь Аппфолла

Правильный номер!

Ты получишь от Телефониста бонус, если будешь выполнять особые условия. Выбирай!

Бонус А: Право перебросить любой следующий бросок.

Бонус В: Право понизить сложность для любой следующей заявки.

Бонус С: Посылку с новым оружием или тесла-ранцем.

Бонус D: В нужном тебе месте произойдет «звонок» и начнется кровавый хаос.

Звонок первый

- Убей врага, когда он этого не ожидает
- Убей врага, задушив его
- Убей врага, сломав ему шею
- Убей врага, куском стекла
- Убей врага, растоптав его
- Убей врага, обезглавив его
- Сломай что-то дорогое и ценное
- Убей врага с помощью огня или чего-то горячего

Звонок второй

- Убей двух врагов одновременно
- Убей врага строительным инвентарем
- Убей врага с помощью столового прибора
- Убей врага стулом, скамьей или столом
- Убей врага, находясь в прыжке или полете
- Убей врага, разделив его пополам
- Во время боя, вырви у врага глаза
- Во время боя, откуси у врага ухо
- Во время боя, вырви у врага позвоночник

Звонок третий

- Убей трех врагов подряд, в течение минуты
- Устрой пожар, в котором погибнут не менее трех человек
- Убей трех врагов, раздавив их чем-нибудь
- Сбрось троих врагов, подряд или одновременно, с высоты
- Сделай так, что бы враг умер от руки союзника
- Сделай так, что бы кровь врага забрызгала потолок
- Во время боя, используй для метания больше 5 бытовых предметов.
- Сделай так, что бы это место было разнесено во время боя!

Звонок четвертый

- Убей трех врагов подряд, их же оружием
- Убей трех врагов подряд, не позволив им вскрикнуть
- Убей трех врагов подряд голыми руками
- Убей пять врагов подряд только правой рукой, без оружия
- Заставь врага просить о пощаде, а потом убей его
- Сдери с врага кожу! Лучше – заживо!
- Сделай так, что бы во время боя был слышен хруст костей
- Обрушь лифт, башню, мост или целый этаж!

ПРЕСТИЖ МЯСНИКА

За каждую 20-ку трупов, что ты после себя оставил, возьми типаж престижа.

Арни – ты можешь стрелять из двух гаусс-двустволок сразу, по одной цели. Для атаки кинь кость **СТРЕЛЬБА** два раза.

Ву - ты можешь стрелять из двух гаусс-пистолетов одновременно по разным целям. Для атаки кинь кость **СТРЕЛЬБА** два раза.

Чак - удар ноги с разворота наносит страшный урон врагу. Добавь к результату броска кости **УДАР +5** очков, если ты бьешь врага ногой.

Дольф - безоружные атаки лишь добавляют синяков и ссадин, но не останавливают тебя. Если тебя бьют кулаками и ногами, ты не бросаешь кость **ВДОХ**.

Д. Чан - ты можешь мгновенно находить импровизированное оружие и эффективно использовать его. Добавь к результату броска кости **УДАР** или **БРОСОК +5** очков.

Клинт - если у тебя есть гаусс-пистолет ты в любом момент, даже если не твой ход, можешь выстрелить из него и получить **+5** к результату броска кости **ВЫСТРЕЛ**.

Антонио - ты умеешь маскировать оружие под что-то другое (например чехол от гитары) и использовать его, когда никто этого не ожидает, даже если это не твой ход.

Джонс - ты можешь обезоруживать врагов с помощью хлыста и подтаскивать их оружие себе всего за один ход.

Ламберт - ты исключительно хорош с острым оружием. Когда бьешь врага чем-то, напоминающем меч, добавь к броску **УДАР +5**.

Жан-Клод - ты можешь выполнять очень крутые акробатические трюки. При броске кости **ФИНТ** добавь **+5** к результату, если ты прыгаешь или бегаешь по стенам.

Сильвестр - ты можешь вырубать безоружного противника первым кулачным ударом, добавив к броску **УДАР +5** и использовать его как щит.

Сигал - ты можешь исключительно хорошо метать большие ножи – добавь к результату кости **БРОСОК +5**.

Б. Ли - ты можешь атаковать и защищаться сразу от двух атак ближнего боя. Для атаки без оружия или парирования руками брось кость **УДАР** два раза.

Харрис - ты снайпер, трусливая девчонка. Стреляя по кому-то издали, сложность броска понижена, а к результату броска кости **ВЫСТРЕЛ** добавляется **+5**.

Хоган - ты можешь бросать во врагов очень тяжелые штуки – электроплиты, большие бочки или даже парочку солдат.

Круз - ты можешь использовать гарпун и лебедку вместе с атакой или иным действием в свой ход.



Основные боевые характеристики врагов:

ОБЕЗУМЕВШИЙ	ЗОМБИ-СОЛДАТ	ЛЕГИОНЕР	ГВАРДЕЕЦ
УДАР: d6 ВЫСТРЕЛ: d4 БРОСОК: d6 ФИНТ: d6 УЛОВКА: - ВДОХ: d8	УДАР: d8 ВЫСТРЕЛ: d6 БРОСОК: d6 ФИНТ: d8 УЛОВКА: d4 ВДОХ: d8	УДАР: d8 ВЫСТРЕЛ: d10 БРОСОК: d10 ФИНТ: d10 УЛОВКА: d6 ВДОХ: d10	УДАР: d12 ВЫСТРЕЛ: d4 БРОСОК: d6 ФИНТ: d8 УЛОВКА: d6 ВДОХ: d20
КУЛЬТ: - ВОЛЯ: d20	КУЛЬТ: - ВОЛЯ: -	КУЛЬТ: d6 ВОЛЯ: d10	КУЛЬТ: d6 ВОЛЯ: d12
Зубы, когти Рукопашная атака	Меч Топор Булава Зубы, когти	Меч Арбалет Щит, кольчуга	Секира Меч Топор Тяжелый доспех
СТРАЖ	ДИКИЙ ДУХ	ОДЕРЖИМЫЙ	НЕКРОМАНТ
УДАР: d12 ВЫСТРЕЛ: d6 БРОСОК: d8 ФИНТ: d10 УЛОВКА: d6 ВДОХ: d12	УДАР: d8 ВЫСТРЕЛ: - БРОСОК: d6 ФИНТ: d12 УЛОВКА: - ВДОХ: d8	УДАР: d6 ВЫСТРЕЛ: d4 БРОСОК: d4 ФИНТ: d10 УЛОВКА: d4 ВДОХ: d10	УДАР: d4 ВЫСТРЕЛ: d4 БРОСОК: d20 (магия!) ФИНТ: d4 УЛОВКА: d ВДОХ: d10
КУЛЬТ: d6 ВОЛЯ: d12	КУЛЬТ: d4 ВОЛЯ: d10	КУЛЬТ: d20 ВОЛЯ: d12	КУЛЬТ: d20 ВОЛЯ: d12
Меч Метательный кинжал Легкий доспех	Зубы, когти Ядовитое дыхание	Зубы, когти Яд Ядовитое дыхание	Магия Кинжалы

Что может дикий дух:

- Становится невидимым ненадолго
- Проходить сквозь предметы, левитировать
- Поднимать мелкие предметы и бросать их
- Ненадолго становиться плотными, царапаться когтями и кусаться
- Очень громко выть
- Выдыхать облачко Тьмы Морриган – удушливого газа (ВДОХ -3)
- Вселяться в смертельно раненых
- Разговаривать. Со всеми вытекающими...

Что может некромант:

- Ослабить человека взглядом (УДАР -2, ФИНТ -2)
- Отравить человека касанием (ВДОХ -3, ФИНТ -3)
- Наслать на человека краткий морок или слепоту
- Наслать на человека краткую галлюцинацию
- Запутать человека в тенях (БРОСОК -3)
- Ненадолго раствориться в тенях
- Поднять мертвеца, как зомби
- Вызвать духа из мертвеца

УРОН ОРУЖИЯ

- Кулаки и ноги = броску кости УДАР
- Биты, клюшки, палки, дубинки = броску кости УДАР +1
- Топоры, мечи, секиры, мачете = броску кости УДАР +2
- Электропилы = броску кости УДАР +3 Тесла!
- Шоковые дубинки, хлысты и жезлы = броску кости УДАР +2 Тесла!
- Гаусс-пистолеты = броску кости ВЫСТРЕЛ
- Гаусс-ружья = броску кости ВЫСТРЕЛ +1
- Лучемет = броску кости ВЫСТРЕЛ +4 Тесла!
- Гранаты и клейморя = броску кости БРОСОК или УЛОВКА +4 Тесла!
- Луки и арбалеты = броску кости ВЫСТРЕЛ



ЧТО ПОСМОТРЕТЬ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ?

- «Рейд», 2011
- «Бегущий человек», 1987
- «Потрошители», 2010
- «Матрица», 1999
- «Темный город», 1998
- «Бойцовский клуб», 1999
- «Эквилибриум», 2002
- «V — значит вендетта», 2006
- Классические боевики 80-х – 90-х годов.
- Фильмы «категории Б» про якудзу, триаду или ниндзя