



Болжи - Убийцы

настольная ролевая игра об авантюристах, которые убивают всякое и забирают его добро

Третья редакция

Брент П. Ньюхолл

Добро пожаловать в «Бомжи-Убийцы», настольную ролевую игру об авантюристах, которые убивают всякое и забирают его добро.

Создание персонажа

Персонажа “Бомжей-Убийц” (не называйте его героем) заботят лишь четыре главные вещи:

- Убийство
- Избегание смерти
- Знание всякого
- Убалтывание кого угодно

Вы получаете 4 очка в одной из этих штук (и становитесь в ней весьма хороши), 2 очка в другой и по 1 очку в каждой из остальных.

Бомж-Убийца должен избегать четырех вторичных вещей:

- Магии
- Ловушек
- Ядов
- Ответственности перед законом

Вы получаете 4 очка в одной из этих штук, 2 очка в другой и по 1 очку в каждой из остальных.

Выберите свой класс. Каждый классовый навык можно использовать один раз в день.

Брутальный воин

Вы подходите прямо к своим жертвам и убиваете их мечом, булавой или голыми руками.

Выберите один классовый навык:

Убийственная ярость: Когда вы проводите успешную атаку, засчитайте её за два попадания.

Завалю тебя: Ваша атака попадает автоматически.

Терпи, казак: Когда вы получите повреждения, проигнорируйте их.

Нереальная тренировка: Во время одного броска на атаку, вместо того, чтобы добавить основную или вторичную характеристику, бросьте свою классовую кость и добавляйте этот результат.

Слепая удача: Перебросьте любой бросок, который вы провалили, кроме Убийства. Продолжайте до тех пор, пока не получите хотя бы равный сложности результат.

Ваша классовая кость – к8.

Коварный ублюдок

Вы крадётесь вокруг, убивая всех из теней

Выберите один классовый навык:

Удар в спину: Если вы атакуете кого-то первым, добавьте к своему броску на Убийство +2. Можно использовать несколько раз в день.

Охреть какой крутой: Во время одного броска не на атаку, вместо того, чтобы добавить основную или вторичную характеристику, бросьте свою классовую кость и используйте этот результат.

Нахер это всё: Вы мгновенно перемещаетесь на расстояние до 20 футов и никто этого не видит. Можно использовать, чтобы избежать получения урона.

Клинки повсюду: Одновременно атакуйте до трёх противников.

Загребущие руки: Вы крадёте предмет размером до небольшого яблока.

Ваша классовая кость – к6.

Безбашенный жрец

Вы заключили сделки с оккультными силами из-за пределов самой реальности. В обмен на способность трахать людям мозги, вы должны совершить несколько убийств тут и там.

Выберите один классовый навык:

Майндфак: Нанесите врагу два попадания. Если он умирает, его череп взрывается.

Аура боли: Бросьте свою классовую кость. Нанесите попадание количеству врагов в пределах 50 футов от вас, равному результату броска.

Магическое удушение: Попадите по врагу. Враг должен пройти спасбросок против 10 плюс ваша характеристика Магии, или упасть без сознания примерно на пять минут.

Активация импланта: Враг должен пройти спасбросок против Магии со сложностью 10 плюс ваша характеристика Магии. Если спасбросок провален, вы можете внедрить в его мозг команду из одного слова и слово-активатор. Когда это слово произнесено, враг немедленно исполнит команду.

Соблазнить: Враг должен пройти спасбросок против Магии со сложностью 10 плюс ваша характеристика Магии. Если враг проваливает спасбросок, он выполняет всё, что вы прикажете ему в следующие 10 минут. *Всё, что угодно.*

Ваша классовая кость – к6.

Безумный колдун

Вы призываете магическую энергию, вплетённую в саму природу реальности, чтобы взрывать всё вокруг. Это делает вас дёрганным.

Выберите один классовый навык:

Огромный шар чёрного огня: Запустите огромный огненный шар с кончиков ваших пальцев. Наносит два попадания.

Удар молнии: Бросьте свою классовую кость. Призовите молнию на количество врагов, равное результату броска. Молния атакует каждого из них.

Кулак ярости: В течение следующего часа вы генерируете призрачную руку размером примерно в два раза больше вашей. Она

обладает массой, но не может получать повреждения, и может поднимать и переносить вещи весом до 150 фунтов. Она может подниматься на высоту до 50 футов над землёй. Также она может бросать то, что несёт, прямо на землю. Она может двигаться достаточно быстро, чтобы считаться дистанционным оружием.

Призрачная голова: В течение следующего часа вы генерируете призрачную голову, которую можете перемещать на расстояние до 100 футов от себя. Вы можете видеть, слышать, чувствовать запахи и вкус этой головой, а также делать её видимой или невидимой по своему желанию. Она не получает повреждений.

Стена льда: Вы создаёте стену льда размером 20'x10'. Вы можете создать её поверх своих врагов, в этом случае они должны пройти спасбросок против 10 плюс ваша характеристика Магии, или застрять во льду и умереть. Стена льда обладает прочностью тяжёлой деревянной двери.

Кроме того, вы можете сотворить заклинание, действующее как оружие.

Ваша классовая кость – к4.

Ваши попадания

Каждый день в игре, когда группа просыпается, все игроки совершают Бросок Похмелья, бросая свою классовую кость. Результат равен количеству попаданий, которые персонаж может получить в этот день. Иногда путешествие просто вытягивает из вас все силы, а иногда вы чувствуете, что способны срать алмазами.

Это также означает, что вы можете восстановить все свои попадания (или даже получить больше!) в начале каждого дня, потому что вы – грёбанный накачанный Бомж-Убийца!

Как делать всякое

Бросьте к20 и добавьте подходящую основную характеристику (обычно это Убийство). Если вы бросаете вне боя – что, наверное, будет происходить нечасто, но какого чёрта – то пытаетесь получить больше 5 для чего-то простого, 10 для умеренного вызова и 15 для чего-то очень сложного.

Бой делится на раунды; каждое существо в бою (включая каждого бомжа-убийцу) получает один ход за раунд. Бросьте свою классовую кость, чтобы определить последовательность ходов; очередь монстра равна количеству попаданий, которые он может получить. Каждый раунд занимает примерно 10 секунд.

В бою добавляйте к своим броскам Убийство. Сложность будет зависеть от монстра. Если ваша атака достигает цели, вы попадаете по врагу. Подробнее смотрите в таблице.

Если у вас хватает мозгов расположиться так, чтобы получить преимущество – например, забраться на стол и спрыгнуть с него на врага – добавьте к броску 2.

В свой ход монстры могут пользоваться способностями, однако атакуют вас только тогда, когда вы промахиваетесь (смотри таблицу), даже если их больше. Однако если вместо того, чтобы убивать, вы пытаетесь трусливо избежать схватки с монстрами – они могут сами начать бой, атаковав вас первыми!

Действие	Бросок	Результат
Убийство	Больше цели	Попадание!
	Равно или на 1 меньше цели	Попадание, но ваш враг немедленно атакует вас (его цель равна 10+ вашей. Избежать смерти).
	-2 или меньше	Промах, и ваш враг немедленно вас атакует.
Избежать смерти	Больше цели	Вы не получаете попадания.
	Равно или на 1 меньше цели	Вы можете задержать попадание до момента, когда бой закончится.
	-2 или меньше	Вы получаете попадание.
Знать всякое	Больше цели	Вы знаете, что нужно делать.
	Равно или на 1 меньше цели	Вы знаете что-то, но не всё.
	-2 или меньше	Ыыыыыы.
Уболтать кого угодно	Больше цели	Вы совершенно уболтали свою цель.
	Равно или на 1 меньше цели	Они немного вам поверят, но очень подозрительны.
	-2 или меньше	Они совсем не купились (и теперь, вероятно, вам придётся их убить)

Спассти свою задницу

Иногда вы попадаете в настоящее дерьмо. Если вы вляпались в серьёзные неприятности, то должны пройти спасбросок. Бросьте к20 и добавьте подходящую второстепенную характеристику. Обычно вы бросаете против 10 или 15 (спросите Ведущего). Если результат больше цели, вам удаётся избежать проблемы.

Смерть

Если вы получили все свои попадания, вы умираете. Хреново быть вами. Создайте нового персонажа.

Зелья лечения

Магическое лечение охренеть как опасно. Думаете, крестьяне не воровали бы зелья каждую неделю, чтобы их выхлебал дедуля, если б могли? Ну, вам-то надо выживать и убивать, так что вас такие вещи не заботят. По крайней мере пока зелье, которое должно было закрыть зияющую рану, не расцветёт облаком яда.

Обычно зелья лечения исцеляют 1к4 попаданий. Однако для каждого зелья, которое вы используете в пределах одного дня, вы должны пройти спасбросок от Ядов против количества зелий лечения, которые вы использовали, умноженного на 3. То есть первое зелье лечения требует броска от Ядов против 3, второе – против 6, потом 9, 12 и так далее. Если бросок провален, бросьте 2к6 и сверьтесь с таблицей:

1-3	ВЗРЫВ! Нанесите 1к4 попаданий всем в пределах 50 футов.
4-6	Появляется облако ядовитого газа. Все в пределах 50 футов проходят спасбросок против Ядов (сложность 12). Все, кто проваливает бросок, теряют 2 очка в Убийстве и получают 1к4 попаданий. Убийство возвращается по 1 очку в день.
7-9	Яд заставляет вас блевать ярко-голубыми кусками. Вы теряете 3 очка в Убийстве и Избегании смерти. Восстанавливаются по 1 очку в день.
10-12	Зелье не действует. Никакого лечения. Хреново, ага?

Оружие

В плане нанесения повреждений всё оружие работает одинаково, но существует несколько широких классов: метательное (например, ножи), ручное (например, мечи) и дистанционное (например, луки). Можете считать, что у вас имеется неограниченное количество боеприпасов к оружию, потому что кому нравится следить за боеприпасами? Только психам.

Ломающееся оружие

С оружием есть проблема: его хватает ненадолго.

Когда вы наносите смертельный удар, бросьте к100. Если вы выбросили 10 или меньше, оружие, которым вы убили монстра, ломается или раскалывается. Оно бесполезно и ничего не стоит.

К счастью, вы об этом знаете, так что всегда носите с собой кучу оружия на своем поясе или в рюкзаке. Можно носить оружие общей стоимостью до 1000 золота.

Новое оружие стоит 100 золота. За каждые 100 золота, которые вы добавляете к стоимости покупки, можно уменьшить шанс того, что оружие сломается, на 1%. Таким образом, оружие за 500 золота сломается только на 1-6. Любое оружие ломается при результате броска 1, так что особого смысла в покупке оружия дороже 900 золота нет.

Бывшее в употреблении оружие, которое вы подбираете с трупа среднестатистического голодающего бандита, находится в худшем состоянии и сломается на 20 или меньше.

Метание оружия

Когда вы метаете оружие (или выпускаете стрелу) - вы его метаете. Его больше нет в ваших руках. Вы не можете использовать его снова, пока не подойдете туда, куда вы его бросили и не вытащите его из груди или куда вы там попали.

Сокровища и повышение уровня.

Каждый раз, когда вы убиваете монстра, с него падают сокровища. Неважно, даже если это пропитанная чумой землеройка, где-то у неё есть золото.

Монстры оцениваются по количеству попаданий, которое они могут получить. Это единственная характеристика монстров, если не считать их возможные специальные атаки и действия. Вероятно, вы столкнётесь со всякой странной хренью.

С монстров падает 1к20 золота за каждое попадание, которое он может получить. Так, с монстра, который может загноётся с трёх попаданий, после его смерти падает 3к20 золота. Разумеется, всё золото забирает тот, кто убивает этого треклятого монстра. Если только вы не хотите поспорить об этом, как какие-то купцы-белоручки, вместо того, чтобы убить ещё монстров.

Когда вы собираете 100 золота, вы переходите на 2 уровень. Выберите ещё один классовый навык, добавьте 1 к одной из ваших основных характеристик и 1 к одной из второстепенных характеристик. Добавьте 1 к вашему Броску Похмелья. Повторяйте всё это каждый раз, когда получаете новый уровень. Например, воин третьего уровня каждый день добавляет к Броску Похмелья 2, и владеет тремя классовыми навыками.

Требования по золоту удваиваются на каждом уровне, так что вам нужно собрать ещё 200 золота для третьего уровня, 400 для четвёртого, 800 для пятого и так далее.

Мир

Эй! Знаете земли за Горами Одиночества? Ага, страна, которая была отрезана магическим барьером пару сотен лет назад, когда она оказалась переполнена ящерами, драконами, ужасами со щупальцами и кучей всякой другой безумной херни? Барьеры только что исчезли. Время исследовать!

Проведение игр

Персонажи игроков – бомжи-убийцы. Они должны убивать много всякого и забирать его добро.

Начальные монстры должны иметь сложность около 7 идохнуть от 1 или 2 попаданий, чтобы бомжи-убийцы могли много убивать.

Но потом они должны встречаться с чем-то по-настоящему сложным и безумным. Оно должно быть чем-то большим, крутым и запоминающимся.

Вот несколько способностей монстров, которые могут доставить вашим бомжам-убийцам настоящие неприятности:

- Ядовитая аура, временно понижающая основные характеристики
- Кислотный плевок
- Изрыгание огня (которое поджигает всё вокруг)
- Старые добрые ржавчинные монстры
- Щупальца, притягивающие жертву к земле и не дающие двигаться
- Щупальца, хватающие оружие
- Вообще всякие там щупальца.

Монстры

Взрослая гигантская сколопендра

Попадания 1

Сложность попадания 8

Убийство +1 (мандибулы)

Парализующий яд: если враг укушен гигантской сколопендрой, на свой следующий ход он должен пройти бросок Избегания Яда на 8+, иначе он отравлен и не может двигаться (хотя по-прежнему может атаковать, общаться и т.п.). На свой следующий ход отравленное существо должно пройти бросок Избегания Яда на 10+ или упасть без сознания.

Охеренный взрослый дракон

Попадания 20

Сложность попадания 18

Убийство +9 Избегание смерти +7 Убалтывание +8
Избегание Магии +10

Огненное дыхание: Наносит 1к4 попаданий и поджигает цель.

Полёт: Дракон может летать с обычной скоростью.

Разрывающие когти: Наносит 1к2 попаданий.

Смена формы: Дракон принимает точный облик (включая одежду и оружие) любого гуманоида между 3 и 9 футами роста.

Скелет

Попадания 7

Сложность попадания 7

Избегание смерти -2 Знание всякого -10 Убалтывание -10

Бесшумный: Скелеты не издают звуков при любом движении, кроме атак.

Троль-воин

Попадания 2

Сложность попадания 10

Убийство +3 (дубина)

Лечится как Росомаха: Во время своего хода троль восстанавливает 1 попадание, которое он потерял в этом раунде в дополнение к любым другим своим действиям.

Автор и благодарности

Бомжи-Убийцы созданы Брентом П. Ньюхоллом с чудесной поддержкой Gamer Assembly, особенно Боба Смита. Под редакцией Джима Т.В. Вомбата.

Заглавная иллюстрация оригинальной книги – Хайрул Хишам, остальные иллюстрации – Питер Секлер.

Это третья редакция игры. Первая редакция содержала противоречивые правила о лечении. Вторая редакция не включала ничего о ходах во время боя и не содержала монстров. Те редакции – *отстой*. Эта редакция значительно круче.

Перевод на русский и реализация идей автора, которые он поленился записать в правила сам – Zoid ZZX (zoid@pnprpg.ru), визуальное оформление перевода – am_ (mb@pnprpg.ru), редактура – Jenny Ien (tristia11@gmail.com)

Эта игра распространяется под лицензией Creative Commons Attribution-ShareAlike license (CC BY-SA 3.0).