

## Общие приёмы

### Резко встать

**Триггер:** ты **Сбит с ног**

Если ты оказался **Сбит с ног** и хочешь встать, попытайся пройти проверку Боевых искусств СЛ 15, чтобы встать на ноги без использования Действия.

**Провал:** при попытке Резко встать ты подвернул ногу и еле устоял. Это потратило всё твоё передвижение. Действие по прежнему доступно.

### Отскок

**Триггер:** тебя атаковали в ближнем бою

Если враг попытался тебя атаковать, и ты успешно увернулся от его атаки, можешь попробовать пройти проверку Боевых искусств СЛ 16, чтобы отпрыгнуть на 2 пространства в любом направлении от тебя.

Если у тебя есть активный **Ускоритель** (киберимплант) и ты попробуешь пройти проверку с модификатором -8, ты можешь в **Отскоке** нанести удар ногой Боевыми искусствами в подбородок (**голову**) цели.

## Капоэйра

Капоэйра — вид бесконтактного единоборства, завоевавший популярность во всем мире. Сегодня это комбинация из музыки, танца и боевых приемов — стала чем-то вроде популярного увлечения, позволяющего развить координацию, баланс, привести в порядок фигуру. Изначально капоэйра была жестоким искусством боя, созданным чернокожими рабами для противостояния белым плантаторам.

### Мартелу

**Триггер:** в прошлом раунде мастер Капоэйры уклонился от всех ударов ближнего боя, но не менее двух.

Ты можешь выбрать противника и нанести ему прямой удар голеностопом в боковую область **Головы** без штрафа -8.

**Провал:** ты **Сбит с ног**.

### Миа луа ди компассу

**Триггер:** в прошлом раунде мастер Капоэйры оказался **Сбит с ног**, рядом стоит противник.

Пройди проверку навыка Боевых искусств со СЛ 18. Если ты преуспел, ты встал на руки и круговым движением нанёс удар каждой ногой по всем противникам, которые находятся рядом с тобой (2 отдельных удара). Если нет, то ты просто встал на ноги.

**Провал:** ты всё еще **Сбит с ног**.

### Бенсу

**Триггер:** в прошлом раунде к мастеру Капоэйры подбежал новый противник и безуспешно попытался ударить в ближнем бою.

Выполни проверку Боевых искусств со СЛ 15. Если ты преуспел, то ты выполнил толчок вперед, выполненный всей стопой, нанеся урон и критическое повреждение «Перелом Ребра». Ты можешь попытаться превзойти проверку со штрафом -8, чтобы попасть противнику по голове, нанеся критическое повреждение «Сотрясение мозга»

**Провал:** ты **Сбит с ног**.

## Кендо

Кендо — современное японское боевое искусство фехтования на мечах. Ведёт свою историю от традиционных самурайских техник владения мечом, кендзюцу. Ставит целью формирование полноценной личности и твёрдого характера, закаляя волю и тело фехтовальщика. По большому счету техники кендо очень просты. Однако освоить их довольно трудно. Требуется катану или похожий острый длинный меч.

### Нуки ваза

**Триггер:** мастера Кендо впервые успешно атаковали ОББ в этом раунде, до броска урона

Даже если это не твой ход, пройди проверку Боевых искусств СЛ 17. Если ты преуспел, ты перемещаешься на пространство справа и наносишь один удар своим ОББ, не требующим проверки.

**Провал:** в тебя попали и ты **Сбит с ног**.

### Рензоку ваза

**Триггер:** мастер Кендо увернулся от двух ближних атак, а затем нанёс две успешные атаки ОББ со своего прошлого хода.

Теперь твоё ОББ имеет СКА в два раза больше, чем изначально. Нанеси новые доступные атаки. Правила проверок стандартные

**Провал:** при попытке быстрого фехтования одно из твоих оружия выпало и лежит на полу. Если оно было единственным, ты теперь безоружен.

### Учиотоси

**Триггер:** Бой затянулся (5 раундов) и мастера Кендо впервые за раунд пытаются атаковать ОББ, до броска урона

Даже если это не твой ход, пройди проверку Боевых искусств СЛ 21. Если ты преуспел, ты успеваешь нанести разрезающую атаку твоему противнику. Механически, ты нанёс удар сверху вниз всем своим оружием, попав в голову. **Работают все правила попадания по Голове**. Если этим ты опустил ПЗ противника до 0 — он мёртв и распилен пополам без Спасбросков.

**Провал:** ты подставился под удар, удар противника пришёлся тебе по Голове.

### Кодачи но Санбон-ме

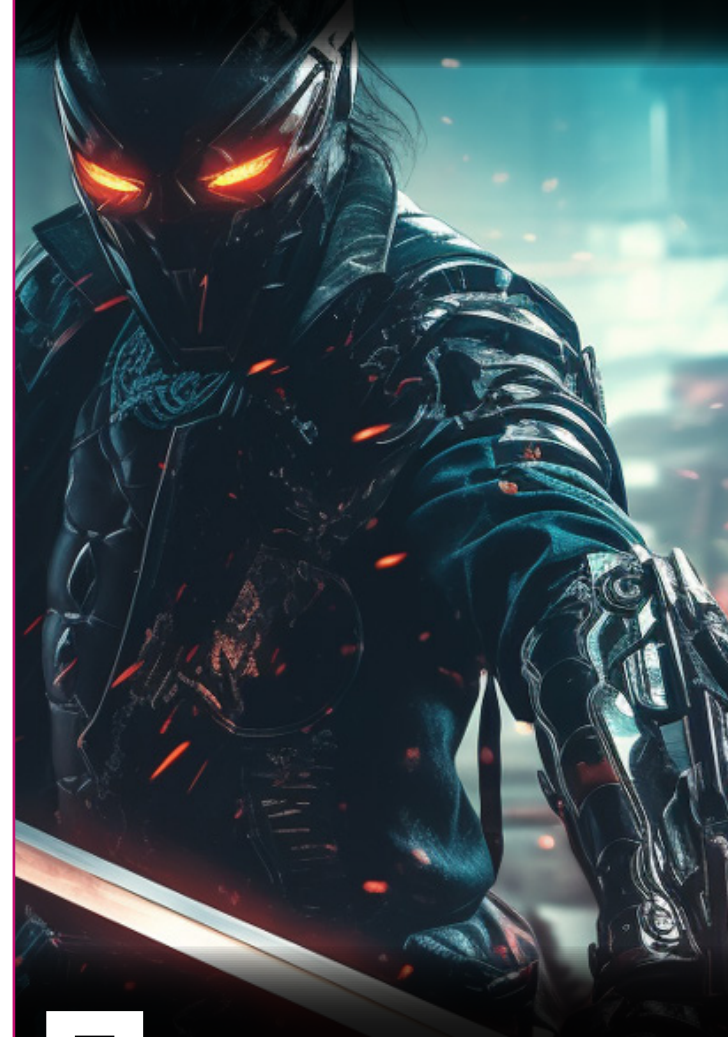
**Триггер:** мастер Кендо выходит на поле боя, приглашая противника атаковать его первым. Можно сделать 1 раз за бой в начале боя или по разрешению ГМа.

Если у мастера Кендо РЕА 8 или более, то любые попытки атаковать его сейчас при помощи ОДБ приводят к автоматическому уклонению. Любой противник, видящий это, в свой ход должен пройти проверку Спротивления Питкам СЛ 17. Первый проваливший проверку бросается на мастера Кендо с ОББ или кулаками. Любой из противников может выйти на бой с мастером Кендо без совершения проверки по своему желанию.

Когда ты вступаешь в такой бой, ты должен пройти проверку Уклонения от атаки Ближнего Боя противника с модификатором -8. Если ты преуспел, то одним выверенным движением ты обступаешь врага, наносишь колющий удар, полностью игнорируя его броню, протыкая его насквозь, и, помимо урона, нанося критические травмы «Иностранное тело» и «Перелом позвоночника» с бонусным уроном от обоих. Скорее всего, он умрёт. В любом случае, в свой следующий ход ты можешь только перемещаться, потратив действие, чтобы вытащить свою катану.

**Провал:** враг оказался проворнее и попал по тебе, пока ты был открыт, нанося урон, полностью игнорирующий твою броню.

# УЗЕ: CYBER



# ПАМЯТКА БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

## Ганката

Ганката требует использования 2 средних оружий ближнего или дальнего боя, но хотя бы 1 из них обязательно должно быть дальнобойным. Их вес и размер идеально балансируют борца, позволяя показывать смертельный танец с пушками. Все проверки в ближнем бою совершаются с проверкой по правилам боевых искусств, если не указано иное, даже для дальнобойного оружия. Также Ганката позволяет перезарядить оба оружия в 1 действие, давая автоуклонение от выстрелов в этот раунд, при условии, что магазины перед перезарядкой пусты.

### Уклониться от пули

**Триггер:** в мастера Ганкаты стреляют из Пистолета или ПП с расстояния менее 10 метров.

Можешь попытаться уклониться от пули, превзойдя проверку попадания атакующего навыком Боевого Искусства. Пуля не исчезает, а продолжает лететь дальше по прямой. Уклоняйтесь аккуратнее.

**Провал:** ты уклонился лицом (головой) в пулю.

### Кровавая каша

**Триггер:** мастер Ганкаты нанёс удар ОББ и хотя бы 1 урон достиг ПЗ.

Следующей атакой из среднего пистолета или ПП, преодолев проверку Уклонения, защищающегося с модификатором +3, ты нанесёшь урон выстрелом полностью минуя броню цели. Нестандартные боеприпасы сохраняют свои эффекты. Можно использовать Автоогнь для ПП, СЛ по таблице автоогня, но навыком Боевых искусств.

**Провал:** Вторая атака полностью игнорируется, а оружие забилось кровавыми осмётками и **заклинило**. Нужно потратить 1 ход на починку.

### Неожиданный выстрел

**Триггер:** мастера Ганкаты впервые в этом раунде атакуют в ближнем бою.

Если ты увернулся от этой атаки, то можешь выбрать любую видимую цель на дистанции 6 пространств, чтобы совершить выстрел, не требующий действия, но не в атакующего тебя врага. Проверка попадания проводится проверкой навыка Дальнего Боя по стандартной таблице сложности. Возможен только одиночный выстрел.

**Провал:** в пылу битвы ты не успел сообразить, кто из них друг, а кто враг и выстрелил в союзника. Выбери самостоятельно в какого. Если союзников в поле зрения нет, то ты выстрелил себе в ногу.

### Наездник

**Триггер:** бой затянулся (от 5 раундов). Можно повторить через ещё 1 минуту. Не был применён приём «Шквал огня»

Пройди проверку навыка Боевые Искусства со СЛ 21. При успешной проверке, ты тратишь всё своё перемещение, запрыгиваешь на голову цели и делаешь одновременный выстрел (броски с двух оружий суммируются в один, например 2 оружия по 3d6 становятся 1 выстрелом 6d6) из двух используемых оружий дальнего боя в голову противнику без модификатора -8. Попадание считается по стандартной таблице СЛ Оружия Дальнего Боя.

**Провал:** цель уклонилась, когда ты уже летел в неё и атаквала тебя. Получи урон от ее атаки без возможности уклонения, также ты теперь **Сбит с ног**.

## Шквал огня

**Триггер:** бой слишком затянулся (от 10 раундов), у мастера Ганкаты в руках 2 ПП. Можно повторить через ещё 1 минуту. Не был применён приём «Наездник»

Ты можешь совершить круговую атаку автоматическим огнём из 2х ПП одновременно. Урон получают все враги и укрытия в зоне видимости, в которые ты можешь попасть с пространства, на котором стоишь. Урон рассчитывается для всех одновременно по стандартной таблице автоматической атаки, но с использованием навыка Боевых искусств (Ганката). Этот приём требует полных магазинов ПП и расходует их полностью. После применения этого приёма можно переместиться максимум на 4 пространства, если позволяет СКО.

**Провал:** оба оружия заклинило в самый неподходящий момент. У тебя не осталось перемещений и действий. Ты стоишь на открытой площадке, без укрытия с двумя заклинившими оружием.

**Ты посмеишь, Что может быть хуже?**

## Сумо

Сумо — вид единоборств, в котором два здоровых борца выявляют сильнейшего. Современное профессиональное сумо сочетает в себе элементы спорта, единоборства, шоу, традиций и бизнеса. Сумо требует изначальных ТЕЛ 8 без киберимплантов и является очень медлительным искусством захватов и удушений.

### Йорикири

**Триггер:** мастера Сумо взяли в захват или попытались взять в захват.

Пройди проверку Боевых искусств СЛ 17. При успехе — это ты взял в захват этого соперника, не потратив действие. В следующем твоём ходу ты можешь кинуть взятого в захват соперника об пол или перевести его в состояние щита, но не начать душить.

**Провал:** противник смог взять тебя в захват, даже если изначально он провалил соревновательную проверку.

### Какэдзори

**Триггер:** в прошлом раунде, схваченный мастером Сумо противник попытался высвободиться из захвата.

Пройди проверку Боевых искусств со СЛ 16. Если ты преуспел, то соверши бросок противника через бедро, нанеся урон от Боевых искусств и твоё значение ТЕЛА. Ты можешь добавить модификатор -8 к этому действию, и, если преуспел, ты нанёс критическую травму «перелом позвоночника». При любой ситуации, враг получает урон, равный твоему ТЕЛУ и он **Сбит с ног**.

**Провал:** когда ты пытался бросить врага через бедро, он вывернулся и теперь ты **Сбит с ног**. А он нет.

### Иппондзори

**Триггер:** раз в раунд, противник атакует мастера Сумо кулаком или боевыми искусствами без использования оружия.

Пройди проверку Боевых искусств СЛ20. Если ты преуспел, ты хватаешь своими обеими руками его руку, протягиваешь дальше мимо себя, кидаешь на пол и прыгаешь ему на спину. Ты наносишь урон от Боевых искусств, враг **Сбит с ног**. Если ты добавишь к проверке модификатор -8, и преуспеешь, то ты нанёс ему Критическое повреждение «Перелом позвоночника». При любой из неудач, ты не смог схватить противника, и он нанёс тебе свой стандартный урон от атаки.

**Провал:** ты так сильно хотел схватить его, что рванул вперёд на его кулак. Любой урон, прошедший через ОС умножается на 2.

## Действия ближнего боя

### Захват

Этим действием ты можешь кого-нибудь схватить и держать, выхватить предмет, который держит противник, или вырваться из захвата. Чтобы схватить что-то потребуются свободная рука, которую нельзя будет использовать ни для чего другого во время Захвата.

Чтобы понять, удалось ли тебе Схватить цель, ты и твоя цель делаете спорную проверку по формуле:

**ЛВК + Ближний бой + 2d6.**

Если ты победил, ты можешь либо взять противника в Захват, либо свободной рукой выхватить у него предмет.

Если ты решил схватить противника вместо его снаряжения, вы оба теперь считаетесь находящимися в захвате и **получаете -2 ко всем Действиям** до тех пор, пока вы оба остаетесь в захвате.

Во время захвата Защищающийся не может использовать свои действия перемещения — его тащит атакующий при своём перемещении. Ни один персонаж в захвате не может использовать оружие, требующее использования двух рук, даже если у него более двух рук. Атакующий может прекратить захват в любой момент, не используя действие, но Защищающийся или любой другой персонаж должен использовать Действие, чтобы прервать тот же Захват против Атакующего, чтобы прервать его Захват. Это прекратит Захват для всех участников. Захват человека является необходимым условием для его удушения или броска.

### Удушение

Если во время Захвата ты Атакующий, то ты можешь использовать Действие, чтобы Задушить удерживаемого противника, нанося ему урон, равный твоему ТЕЛУ, который вычитается из его ПЗ. Если наносимый Удушением урон, опускает ПЗ противника до 0, то вместо этого у противника остаётся 1 ПЗ и он Теряет Сознание. Этот урон игнорирует броню Противника и не разрушает её. Кроме того, если ты душишь одну и ту же цель в течение 3 раундов, она Потеряет Сознание на 1d4 раундов независимо от общего количества ПЗ.

### Бросок

Бросок человека, которого ты взял в Захват, или предмета. Если в данный момент ты являешься атакующим в Захвате, ты можешь использовать Действие, чтобы бросить его на землю, нанося урон, равный твоему ТЕЛУ + 1d6 напрямую в его ПЗ. Этот урон игнорирует броню защитника и не ломает её.

Бросок цели завершает захват (освобождая вас обоих от штрафов, налагаемых тем, что вы оба находились в захвате), и оставляет оппонента **Сбитым с ног**: он не может перемещаться, пока не потратит Действие на то, чтобы **Встать**.