Форсоны – немногочисленная, но гордая и сильная раса, смысл жизни которых в том, чтобы форсить различные произведение искусства. И когда некоторая группка существ нагло попыталась избежать законного форса, форсоны решили, что такое прощать нельзя. Поэтому с этого времени, они будут посылать к лицеистам карательные отряды. Однако их можно изгнать, используя в заклинаниях их истинные имена. Обитателям лицея повезло, что форсоны ценят форс превыше жизни и вообще любят рисковать, заранее присылая свои зашифрованные имена.

Один раз в любой день лицеистам может быть мной (Мастером Историком Гнева Пустоты, Кононком Тимофеем) скинут документ с именами форсонов. Там будет несколько разделов, посвященных разным видам произведений искусства. В каждом из них – какое-то кол-во пунктов с зашифрованными в физических или просто научных понятиях представителями данного вида.  
В момент высылания мной документа, отряд форсонов (их кол-во и классы очевидно соответствуют зашифрованным именам) уже начинает свой путь к обитателям лицея. Через сутки они как раз прибудут на место и начнут резать оценки лицеистов.

Все противостояние с форсонами будет проводиться в стиле пошаговой стратегии с механикой очков действий (как, например, XCOM). На место каждый форсон прибудет уже с одним действием, и в течении следующих 6 суток каждые 24 часа будет накапливаться еще по действию.  
Однако, угадав имя форсона, вы сразу используете его в заклинании и изганяете форсона, тогда он перестает накапливать действия.  
*Во идее можно изгнать их еще до прибытия и тогда действий у них не будет – это ваш шанс.*  
Когда прошло 7 суток с момента высылания документа или когда все форсоны изгнаны приходит время узнать как они использовали накопленные действия.  
Кстати, форсон, которого не изгнали и он прожил все 7 суток получает никоторый опыт и таким уровнем может получать новые уровни. Тогда в следующий раз, некоторых из форсонов-новичков заменят их более опытные собратья.

Классы форсонов:

**Бард (музыка)**

**I**

“Побивание цепью” (1 действие)  
*Вспоминает, что он настоящий металлист, ибо один раз был на Нашествии, и бьет противника цепью, снятой с брюк. Однако, к сожалению, длинные волосы мешают целится*  
Наносит 1 ед. урона случайной отметке с вероятностью 75%.

“Баллада о борьбе” (1 действие)   
*Бард вдохновляет форсонов балладой В. Высоцкого на еще более яростную атаку*  
Повышает урон от всех способностей всех форсонов на 0.2

“Внезапная смерть”  
*Как и свои кумиры, многие известные музыканты, Бард может внезапно помереть от не очень естественной смерти.*  
После каждого использованного очка действия Бард с 5% вероятностью изгоняется сам.

**II**

“Чеканная монета”  
*Бард, исполняя заедающую в голову песенку, вынуждает платить ему чеканной монетой.*  
После каждого использованного очка действия увеличивает долг плиусиков на один.

“Бадибэг” (2 действия)   
*Заменяя лютню на карманного битмаря, Бард уничтожает в ноль репутацию противника на реп баттле. Однако если противник возьмет реванш, репутация будет восстановлена. Так же с каждой победой он тренирует свой скилл убивать на битах.*   
С вероятность в 50% стирает случайную самую большую оценку. Вернется она при изгнании лицеистами данного Барда (однако она будет уменьшена на 1 за каждый раз, когда он ушел неизгнанный). За каждую стертую оценку на счету шанс успешного применения способности увеличивается на 5%.

**III**

“Ооо, наша оборона” (1 действие) ///  
*Бард укрепляет оборону всего отряда, дабы лицейский мир не победил.*  
Повышает на 2% шанс пережить изгнание у всех форсонов при следующей атаке.

**Инсектоид (игры)**

**I**

“Атака клешнями” (1 действие)  
*Инсектоид пытается расправиться с противников своими острыми клешнями, но на то он и рак, что может тупо промахнутся.*Наносит случайной оценке 2 ед. урона с вероятностью 50%.

“Токсичность” (1 действие)  
*Настолько токсичный игрок, как Инсектоид, может с легкостью заливать все вокруг ядом.*Разливает по 7 случайным клеткам журнала яд, который наносит отметке в ней 1 ед. урона. Если отравленная клетка пустая, урон будет нанесен, когда там появится отметка.

“DLC” (2 действия)  
*Повторяя распространенный в играх феномен, Инсектоид превращает себя в дополнение, ждущее своего часа.*Не участвует далее в этой атаке и появляется при следующей со всеми оставшимися очками действий.

**II**

“Микротранзакции”  
*Инсектоид так привык к микротранзакциям в играх, что может донатить очки действий.*   
Передает одно действие другому форсону (то есть минус 1 действие у этого форсона, и плюс 1 у выбранного).

“Комбо”  
*Беря пример с файтингов, Инсектоид начинает комбинировать свои способности.*После трехкратного применения какой-либо способности, одно следующее ее применение не тратит очков действий.

**III**

“Багаюз”   
*Найдя дыру в игре, Инсектоид дюпает очки действий. Однако, админы не дремлют и могут забанить его.*С 50% вероятностью получает еще 4 очка действий, но при неудачи сразу же теряет все свои очки. Способность может быть использована только до траты накопленных действий.

**Самурай (аниме)**

**I**

“Выпад катаной” (1 действие)  
*Пускает в ход свою ультрозаточенную катану и, благодаря большим глазам, никогда не промахивается.*  
Наносит случайно оценке 1 ед. урона.

“Встреча цундоры”  
*Любая цундера в первый раз встречает гг мягко скажем не очень. А уж от Сенджогахары не стоит ждать ничего кроме степлера.*В начале игры наносит случайной оценке 1 ед. урона.

“Проект комплементации оценок” (1 действие) **//можно сделать больше рандома**  
Neon Genesis Forcelion, просто Neon Genesis Forcelion.  
У случайного существа одна отметка становится равна среднему баллу от всех отметок (с округлением \_.5 в меньшую сторону).

**II**

“Грузовик-сан” (2 действия)  
*Запускает в противников грузовик, который обычно переносит главных героев в фантазийные миры посредствам сбивания. Правда далеко не все попадают в миры, где вокруг вьется куча тянок и имбовых сверхпособностей.*Действует на все оценки в рандомном столбце. С 75% вероятностью уменьшает оценку на 1, с 25% увеличивает на 1.

“Killer Queen” (2 действие)  
*Самурай призывай свой станд, становится в бизарную позу и начинает вам втирать, что его зовут Йошикаге Кира. Ему 33 года. Его дом находится в северо-восточной части Морио…*Станд Самурая превращает оценку в бомбу. При изменении ее в любую сторону (или понижении, или повышении) всем оценкам вокруг наносится 1 ед. урона каждой.

**III**

“Превозмагание”  
*Осознав, что он является обычным форсонским школьником, начинает заниматься их любимым делом – превозмагать.*  
Невероятной силой воли, пафосом и героическим упорством получает еще одно действие после изгнания.

**Смотритель (фильмы, сериалы и мультфильмы)**

**I**

“Ужасная актерская игра” (1 действие)*Пытаясь повторить игру актеров, смотрителю делает это настолько плохо, что зрителям может стать физически плохо. Однако он может понять это и, в попытке исправится, начать так переигрывать, что просто грызть реквизит.*  
С вероятностью 75% наносит 1 ед. урона. Однако с вероятностью 17% наносится еще 2 ед. урона.

“БедСмотритель” (2 действия)*Смотритель пишет разгромную рецензию на оценку и сподвигает всех окружающих противников хейтить ее.*Отмечает своей критикой случайную отметку. Во время следующей атаки урон из соседних с ней клеточек приходится на нее (максимум 3 ед.)

“Ремейк” (2 действия)  
*Беря на вооружение опыт киноиндустрии, Смотритель клепает ремейк популярного произведения. А более всего форсоны любят смотреть на плохие отметки.*Выставляет случайному существу копию его случайной отметки, из тех, что меньше его среднего балла.

**II**

“Золотая Малина” (4 действия)  
*Присуждает противнику Золотую Малину. От существа с Золотой Малиной отворачиваются даже Целители. Однако получив Оскар, он может восстановить свою репутацию.*Выдает существу Золотую Малину. Он не сможет лечить свои оценки, пока не получит хоть одну десятку.

“Правильный свет” (3 действия)  
*«Свет, камера, мотор». Смотритель выставляет форсонам правильный свет, потому что, как видите, на первом месте стоит именно он.*  
Подсвечивает случайное существо. Теперь среди всех лицеистов, шанс попасть именно по нему будет выше (технически будут добавляться его фантомные копии в список рандома). А также, все попавшие в него способности будут наносить наиболее сильный эффект из возможных.

**III**

“Правильный перевод Гоблина”  
*Переведя свое истинное имя в стиле тупичка, Смотритель обезопасивает себя от его разгадывания.*Теперь для изгнания Смотрителя нужно угадать названия двух произведений данного вида.