

# DEADLY LANDS CBT

0.3

DEADLY LANDS



## Содержание

Создание персонажа.....	3
Имя .....	3
Бог и вероисповедание .....	3
Список богов.....	3
Распределение статов.....	4
Срыв.....	5
Тягота.....	6
Профессия .....	7
Быт обречённого .....	8
Путешествия.....	9
Аномалии .....	9
Битвы с монстрами.....	9
Битвы с людьми.....	10
Исследование и зачистка Городов .....	10
Что такое Город? .....	10
Как зачищаются города?.....	10
В чем же основной смысл жизни обреченного.....	10
Основные роли персонажей .....	11
Второстепенные роли персонажей .....	11
Механики .....	12
Эффекты .....	20
Вес и объём.....	20
Огнестрельное оружие .....	21
Оружие ближнего боя .....	21
Модификации.....	21
Магия ПСИ.....	22
Каст заклятий .....	23
Устройства.....	25
Рынок товаров .....	26
Броня .....	27
Огнестрел .....	28
Ближний бой.....	29
Модификации.....	30
Испарители и патроны.....	31
Вещи для выживания.....	32
Автомобили .....	33





## Создание персонажа

Первое что понадобится вашему персонажу это – Имя.

### Имя

Имя может быть абсолютно любым как полным с фамилией и отчеством, так и просто кличкой, в таком хаотичном мире ваше имя не особо важно, но поможет тебе сохранить себя.

### Бог и вероисповедание

Следующим шагом будет выбор бога, в которого верит ваш персонаж и из какого народа он вышел. От этого зависят отношения между персонажами других народов, а также часть вашего стартового снаряжения. Выбрать бога и почитать его описание можно справа. Выбрав бога и народ запишите его в строку Бог на вашем листке персонажа. Запишите ваше стартовое снаряжение справа в рюкзак или разгрузку (если имеется) учитывая вес и объем вещей.

\*Прим. в Стартербуке на выбор дается один бог от каждого народа, в Корбуке выбор будет куда больше.

### Про Вес и Объем снаряжения

В данной системе учитывается вес и объём вещей, которые переносит персонаж. Для этого используется Сила персонажа, чтобы носить больше веса и рюкзаки с разгрузками, чтобы уместить больше вещей.

МАКС ОВ (Очков  
Веса) = 24 + 8 за  
каждую Силу

МАКС ОО (Очков  
Объёма) = рюкзак и  
разгрузка

## Список богов

Бог Гимн	Народ Скано
1хСтимулятор 2хРыночная провизия 1хПодстанция Пояс для инструментов	Бог доблести и чести, бог войны и стали. Верующие в данного бога поклонялись силе и отваге. Это давало войнам огромную энергию. Воинов под знаменем Гимна боялись и уважали.
Бог Удушья	Народ Азиянов
Специальная провизия Анализатор аномалий Бананка 3хБатарейка	Бог исследований и открытий. Исповедующие этого бога Азияны верят, что древние технологии позволят приблизиться к богу и понять мироздание.
Бог Покоритель	Народ Восхождения
1хСинтетический никотин 2хРыночная провизия 1хПодстанция Пояс для инструментов	Куль личности возглавляемый неким покорителем, который считает что уничтожение темного бога приведет к излечению данного мира
Священное дитя	Народ Объединения
12 безделушек	После смерти старого мира осталось немного выживших бессмертных, которые организовали закрытый город, где пытаются возродить свою старую расу и уничтожить первопричину ее уничтожения

## Распределение статусов

Выходя из города, ваш персонаж научился многому, но все потерял после срыва. Единственное что осталось с ним его самосознание и его тело. Статы – это термин означающий обобщение базовых характеристик вашего персонажа.

### СТАТЫ

**Сила** – Стат физической силы вашего персонажа - мускулистость, натренированность и т.д. За каждый уровень вложенный в силу персонаж получает 8 физического здоровья и 8 очков веса.

**Ловкость** – Стат отвечающий за скорость реакции и гибкость. За каждый уровень вы можете пробежать на 1м в ход больше.

**Зоркость** – Стат отвечающий за пространственное мышление и точность. За каждый уровень дальность эффективной стрельбы (помимо базовой) увеличивается на 5 м.

**Харизма** – Социальный стат отвечающий за умение разговаривать. Сам по себе кажется бесполезным, но по факту один из самых важных, так как умение разговаривать в смертных землях ценится куда сильнее мощного ствола и в большинстве случаев проще договориться, чем перерезать друг другу глотки.

**Знания** – Технический стат, отвечающий за умственные способности и знание технической стороны вещей. Позволяет пользоваться различными сложными устройствами, и чем сильнее этот стат, тем круче устройства вам доступны.

**Мысль** – Пси стат, отвечающий за чувствительность к энергии вокруг. За уровень увеличивается Психическое здоровье на 8.

**Поток** – Пси стат, отвечающий за концентрацию энергии внутри себя. За каждый уровень увеличивается количество карт в руке.

**Карма** – Стат обреченного, отвечающий за вашу удачу и силу веры. Это очень важный стат, без которого будет очень сложно выжить в хаотичном мире. НЕЛЬЗЯ ПРОКАЧАТЬ, ЗНАЧЕНИЕ ЗАВИСИТ ОТ МАКСИМАЛЬНОГО ЗНАЧЕНИЯ ДРУГОГО СТАТА.

Теперь распределите 10 уровней статусов между всеми статками, где только один стат может быть максимально 3 уровнем. Затем посмотрите на таблицу системы 12 и заполните остальные окошки статусов.

Знач. Кубика бл боя	модификаторы	Система 12
d4-2	0	0
d4	+1	1
d4	+2	2
d6	+3	3
d6	+4	4
d6	+5	5
d8	+6	6
d8	+7	7
d8	+8	8
d10	+9	9
d10	+10	10
d12	+11	11
d12	+12	12



## Срыв

Срывом является событие в жизни человека, которое привело к переполнению сознания темной энергией и человек больше не может мыслить, как прежде. Таких людей называют обреченными, единственное их желание становится добраться до источника всех бедствий и понять почему мир находится в таком состоянии. Все ученые этих земель ломают голову над природой данного феномена, единственную полноценную теорию предложил народ Объединения, в которой говорилось, что данный феномен вызван древней технологией их предков.

Вам на выбор дается несколько срывов, каждый по-своему влияет на персонажа. Срыв никогда не дает положительный эффект – это то, с чем приходится жить.

Название	Описание
Психоз на производстве	Во время приступа сорвался на рабочем месте принеся убытки обществу. Отношение со своим народом ухудшены (-2 на любые проверки, направленные на человека твоего народа)
Непреднамеренное убийство	Приступ, по итогу которого убил человека. Проверка Сис.12(ХРЗМ) при вступлении в бой с человеком нужно больше 6 чтобы начать бой, иначе с этим персонажем невозможно начать бой в течение 1 часа
Самоповреждение	Приступ, по итогу которого нанес себе непоправимые увечья. -6 макс. ФЗ
Сильное воздействие пси	Приступ из-за передозировки пси-энергии. -6 макс. ПЗ
Недлительная амнезия	После приступа получил небольшую амнезию. -1 уровень любого стата, кроме нулевых
Гуманитарный удар	В ходе приступа неосознанно стал ненавидеть точные науки. Невозможно пользоваться устройствами
Технический удар	В ходе приступа неосознанно стал презирать естественные науки. Невозможно пользоваться магией (приобретать стихии)
Культурное воспитание	В ходе приступа, воспитание родителей вбилося в голову. Невозможно пользоваться пушками и орудиями

### Тягота

Тягота — это упрощённое название для психологических проблем, получаемых в ходе срыва, такое происходит со всеми обречёнными. Побочный эффект от срыва, который пытались излечить уже долгое время, в конце концов смирившись с данным фактом. В конце концов данной проблемой обладают только обречённые, которые навсегда уходят из безопасного города и лечить таких уже нет смысла.

Вам на выбор предоставляется множество тягота, каждая имеет уникальный эффект, который кардинально меняет игровой процесс, выбирайте ее с умом. После чего впишите эффект от тяготы в специальную строку.

Название	Описание
Депрессия	Постсрывное расстройство присуще большинству обречённых плюс: питание раз в день минус: на проверку разговоров - 4
Шизофрения	Голоса тьмы проникли в твое сознание и теперь каждый день ты их слышишь в своей голове, но иногда они говорят занятные вещи Плюс: сбрасываешь неиспользованные карты, в следующий ход количество карт определяется кубиков d12 Минус: -0.25 на получение опыта ПОТК
Деменция	Повреждение когнитивной функции после нападения тьмы на ваше сознание привело к ухудшению мышления, но иногда полезно забыть свои провалы Плюс: можете 1 раз перебросить любой кубик Минус: за каждый такой переброс вы теряете 0.5 круга ЗНАН (Если круга не хватает вычти 10 ФЗ и ПЗ)
Аутизм	Повреждение вашего развития сделало очень сложным запоминание новой информации Плюс: Вы получаете удвоенный опыт Минус: Опыт можно получить только провалами
ПТСР	Атака тьмы пробудила и исказила ваши воспоминания в итоге одно из событий вашей жизни вызывает у вас приступы паники Выберите обоснованный страх и запишите его Плюс: иммунитет к обычному страху Минус: при взаимодействии с вашим страхом персонаж получает Усиленный страх



### Профессия

В разрушенном мире люди живут за куполами, которые защищают от темной энергии. Люди в таких куполах никогда не жили в комфортных условиях ведь вся их жизнь это стремление выжить. Когда ты рождаешься первым определяется не твое имя, а твоя профессия. Псионики и шаманы давно научились распознавать потенциал в детях, а также их степень чувствительности к темной энергии, благодаря чему уже в первые дни дитя назначали на определенную должность, а также говорили о примерном возрасте, когда произойдет срыв.

Вам на выбор предоставляется список профессий. В этом списке вы увидите название профессии, а также в каком народе она более распространённая. Также вместе с профессией вы получаете стартовое оружие при выходе за купол. Выберите одну профессию и впишите ее в поле профессии на вашем листе персонажа, затем запишите ваше оружие по своим местам.

профессия	вооружение	народ
Техновар	мини портфель, верстак, крафт пистолет и 5 патронов 22LR, комбинированный шлем и бронежилет, семейная реликвия (амулет)	Азьяны
Шахтер	Походный рюкзак, Колотушка, комбинированный шлем и бронежилет, семейная реликвия (Перстень)	Азьяны
Кузнец	2 об, Колотушка, комбинированный шлем и бронежилет, 2 куска сплавленного металла, мини портфель	Сканы
Шаман	Подписанный шлемак, свиток, лоскуток и тапки, лезвие, мини портфель	Сканы
Адвокат	мини портфель, крафт винтовка и 5 патронов 7.62x17, комбинированный шлем и бронежилет, 5 листов бумаги и ручка	Возрождение
Фермер	крафт ружье и 5 патронов 410кал, мини портфель и котелок (2\2)	Возрождение
Служитель	спальник Азьянов и 2 об, мини портфель	Объединение
Историк	информационный центр, мини портфель, лезвие, комбинированный шлем и ботинки	Объединение
Защитник купола	выброшен как расходник, в пути до города и борьбе за выживание нашел 1 ценный предмет	Все
Врачеватель	мини портфель, центр восстановления, комбинированный бронежилет	Все

### Быт обречённого

После выхода из родного города все обреченные идут в сторону ближайшего города обреченных, где они должны зарегистрироваться как вольно обречённый, это необходимо для того, чтобы в любой момент стража могла проверить не являешься ли ты допельгангером или копирующим монстром. После того как ты регистрируешься перед тобой открывается целый не исследованный мир смертных земель. Ты волен делать что угодно в этих землях, но помни о том, что твоему персонажу необходима провизия и место для сна. В городе ты можешь за вещицы обменять огромное множество различного снаряжения. Где достать вещицы? Выполняя задания торговцев, обезвреживай аномалии, зачищай локации от монстров. Для того чтобы тебе было проще, а торговцем легче торговать, всем обреченным присуждается ранг в зависимости от их заслуг. В самом начале у твоего персонажа будет 0 ранг и торговцы не захотят тебе продавать ничего кроме вещей 0 ранга, если хочешь поднять свой ранг прояви себя, принеси в город голову опасного чудища, выторгуй за счёт харизмы вещи 1 ранга, помоги обреченному рангом выше и т.д. Все эти действия помогут продвинуться по карьерной лестнице. Иной путь – это вступление в одну из множества фракций. Одни из таких фракций, например Грузовики, Прокладчики и т.д. Выполняя задания этих фракции будучи ее частью ваш ранг будет повышаться автоматически, открывая для вас также уникальных торговцев.

В списке справа можно посмотреть базовые услуги, которые предоставляются в любых населенных пунктах.

Название услуги	Описание	Города	Цена
Лечение ФЗ и ПЗ	Полностью восстанавливает ФЗ и ПЗ за 1 день лечения	Все кроме Объединения	1 ценный предмет
Возрождение	Воскрешает мертвого персонажа, который умер не раньше недели	Только Сканы	1 мифический предмет
Починка снаряжения	Починка одной единицы снаряжения	Только Азияны	2 обычных предмета
Модернизация артефакта	Удаление вредных свойств с артефакта или с человека под его воздействием	Только Восхождение	2 ценных предмета
Наводка на тайник мертвого Обреченного	Наводка на тайник, продается всем заинтересованным, есть риск соперников	Все	1 ценный предмет
Очистка от облучения	Очищает твоё снаряжение и твоё тело от радиации. Не очищает артефакты.	Все	2 безделушки
Наводка на тайник	Абсолютная случайная информация, тайник уже может быть ограблен	Только Восхождение	2 обычных предмета
Уникальный тайник	Информация в единичном количестве, выдается один раз	Только Объединение	3 ценных предмета
Тренировочная площадка	Получить 1 круг опыта для физического стата (сила, ловкость, зоркость)	Все	1 редкий предмет
Библиотека	Получить 1 круг опыта для умственного стата (харизма, знания)	Все	1 редкий предмет
ПСИ-лаборатория	Получить 1 круг опыта для пси стата (Поток, мысль)	Все	1 редкий предмет
Анализ и продажа артефактов	Пункт, выполняющий продажу артефактов	Все	X – продажа
			2 безделушки - анализ
Медитативный круг	Социальное место сбора сильных псиоников, позволяет восстановить круги кармы	Все	1 безделушка



## Путешествия

Карта мира разделена на разноцветные квадраты, каждый квадрат обозначает условную территорию, которую персонаж может пересечь за 6 часов. Также у территорий есть свой цвет, который обозначает опасность территории, например зеленый – не высокая опасность, а синий – максимальная опасность, также серым обозначаются самые крупные города.

Важно не забывать, что каждые 8 часов (если не сказано иначе) персонажу необходимо питаться, а также раз в день спать. В случае невыполнения данных требований персонаж будет получать негативные эффекты. Поэтому важно рассчитывать пищу заранее перед вылазкой.

Самый эффективный способ перемещения по миру – это автомобиль.

Карту земель можно найти на последних страницах.

## Аномалии

Аномалии – это частое проявление темной энергии, которое проникло в неодушевленный объект, будто дерево или холодильник. Каждая такая аномалия имеет свой ранг и опасность, а также элементную принадлежность. Каждая аномалия представляет собой микс открытых и закрытых карт. Открытыми картами являются видимые или уже опознанные ловушки. Закрытые карты самые опасные, потому что персонаж не знает где находится ловушка и насколько она опасна. Обезвреживать аномалии очень прибыльное и опасное занятие, каждая аномалия требует особый подход и имеет свой уникальный лут. Некоторые аномалии могут представлять собой целый торговый центр, который можно обезвредить, обезвредив самое сердце аномалии. Аномалии в большинстве случаев не заметны невооруженному глазу, поэтому, когда персонажи вляпаются в одну такую, то они начнут выбираться из середины аномалии (если это возможно). В случае, если персонаж отчетливо видит аномалию, то он может начать с любой стороны.

## Битвы с монстрами

Монстрами являются живые существа в которых проникла темная энергия, например маленький комар, в которого проникла темная энергия может стать огромным mosquito, который высосет всю кровь с человека за один ход. Но не все монстры являются агрессивными, иногда встречаются гуманоиды или существа, не желающие вреда человеку, но о таких существах только ходят легенды.

Бой начинается с броска Инициативы, который определяется кубиком d12 с суммой модификаторов ЛОВК и ЗОРК.

В бою у игрока имеется 3 действия – движение, основное действие, свободное (бонусное) действие.

Движение — это твое передвижение, которое равно 12м + 1м за каждую ЛОВК.

Основным действием может быть атака, каст заклинаний, использование предмета и т.д.

Бонусное действие или Свободное действие – это действие, которое может быть выполнено когда угодно в течение раунда, но только один раз и восстанавливается в начале раунда. Это действие тратится на критические моменты или для выполнения срочного действия, например достать из рюкзака вещь для основного действия.

У монстров имеется здоровье, несколько атак и ультимативная атака, которое тратит очки кармы монстра. Победить монстра можно двумя способами: убить и срезать части тела или побить и заключить в клетку. Последний способ самый сложный, так как для этого необходим умный техник и постоянный источник лечения, ведь процесс поимки долгий и невозможный для прерывания.

Победив монстра рангом выше вашего текущего, позволяет перейти на ранг выше при доказательстве оного.



## Основные действия

Атака – совершить атаку в ближнем бою, дальнем бою, заявить каст заклятия.

Защита – до конца раунда вы защищаетесь и не тратите бонусное действие на уклонения и защиту.

Заготовленное действие – заготовить текущее действие на определенные условия (в течение текущего раунда)

Рывок – позволяет пробежать в два раза больше за ход

Обмен на два бонусных действия – обменять основное действие на два бонусных и использовать их до конца раунда.

Упасть, встать, достать вещь из рюкзака, любое другое действие занимающее от 6 до 15 секунд.

## Бонусное действие

Бонусным действием может быть использование предметов из разгрузки, выполнение определенного навыка, уклонение, защита.

Защитой является блок руками или предметом, если урон превосходит защиту в два раза то броня ломается и весь оставшийся урон проходит, иначе ломается броня по правилу ближнего боя.

Уклонение простая проверка соревнование между зоркостью противника и ловкостью уклоняемого.

## Битвы с людьми

Иногда бывают ситуации, когда битва между двумя обреченными неизбежна и тогда битва проходит также как и битва с монстром, но в качестве противника выступает уже человек и расправиться с человеком уже можно, как угодно, вас ограничивает только фантазия и разрешение Гм-а.

## Исследование и зачистка Городов

### Что такое Город?

Города – самое опасное явление в мире смертных земель. По сути, городами являются сгустки темной энергии невероятной концентрации, которые проникли в почву под городами или любимыми другими ранее жилых пунктов. Такое количество темной энергии может сотворить просто невероятные последствия. Примером может являться город мышей, который был зачищен сотней смелых обреченных, по рассказам одного из них, попав в город они резко стали маленькими, а их оружие

превратилось в иголки и спички, а сами они стали мышами, на которых охотились огромные коты.

## Как зачищаются города?

Города зачищаются уничтожением сердца города. Уничтожить его можно по-разному и у каждого города всегда свой подход. Одно лишь известно – зачистка города очень опасное занятие и любой обреченный что смог обезвредить город будет почитаем и любим среди мирных обреченных.

## В чем же основной смысл жизни обреченного

Все очень просто – зачистка самого опасного города. Самым опасным городом является эпицентр – место, в котором был совершен первый всплеск темной энергии, который привел к уничтожению и откату человечества на тысячи лет. На данный момент остров на котором расположились остатки человечества не могут исследовать другие материки, так как весь остров окружен концентрированной темной энергией. Единственный способ избавиться от нее это уничтожить эпицентр. Что будет дальше никто не знает, но мысль о переменах вдохновляет храбрых обреченных продолжать бороться.

## Получение кругов и прокачка уровня статов

В СЗ нет уровней персонажа, есть только его основные статы. Сила персонажа определяется уровнем его статов. Статы прокачиваются за круги опыта. У каждого стата есть 12 пустых кругов, в каждом из которых 4 слота. Каждый раз когда персонаж использует стат для проверок или выполнения действия требующего бросок кубика, в зависимости от успеха получает частичку опыта в соответствующий стат. Чтобы повысить уровень необходимо получить количество полностью заполненных кругов равной тому уровню на который переходит уровень стата.

Например, для повышения со 2 уровня стата на 3 уровень необходимо 3 круга. А уже с 3 на 4 необходимо 4 круга. **Нельзя перескакивать через уровни, нужно прокачивать уровень последовательно.**

## Количество кругов за проверку

За успешное повседневное действие – атака, защита, прицельная стрельба, каст заклятий. Начисляется за успех 0.25 круга. Успешная сложная проверка – 0.5 круга. Успешная проверка критически важная для всей команды или от которой зависит ход истории – 1 круг.



## Основные роли персонажей

Основных ролей персонажей в команде всего четыре. Эти роли условные и не являются обязательными для успешной игры. Данные роли подойдут для новичков и для тех кто хочет быстро создать стабильную команду.

Первая роль – Агрессор. Агрессор в основном боец ближнего боя, который перетягивает злобу противника на себя и старается не умирать, пока остальные союзники расправляются с открытыми противниками. У агрессора основным статом является сила – это и большее здоровье, и урон в ближнем бою.

Вторая роль – Чистильщик. Роль чистильщика зачистка множества целей с низким уровнем здоровья. Приоритетным арсеналом чистильщика является пушки дальнего боя с уроном по площади или магия, наносящая урон по зоне. Основные статы для прокачки чистильщика это или зоркость для увеличения дальности попадания пушек или мысль для усиления магии.

Третья роль – Ликвидатор. Роль ликвидатора точечное уничтожение крупных целей. На выбор ликвидатору приходится огромный арсенал пушек и магии, а также некоторые типы оборудования. Главное для ликвидатора внести как можно больше урона за один ход одной цели, желательно оставляя после этого длительные эффекты.

Четвертая роль – Защитник. Роль защитника поддержка союзников и контролирование агрессии противников. В арсенале защитника различная магия, восстанавливающая здоровье и оглушающая противников, а также устройства щитов и распылителей. Основной стат защитника — это поток, если персонаж владеет магией для увеличения карт в руке и расширения разнообразия магии или знания для использования сложных вспомогательных устройств.

## Второстепенные роли персонажей

Второстепенные роли персонажей в команде также четыре. Эти роли помогут определить направление вашего персонажа и примерные статы, которые необходимо развивать. Эти роли также не обязательны и не должны быть первоопределяющим для вашего персонажа.

Первая роль – Переносчик. Переносчиком является персонаж с высокой силой и огромным рюкзаком, который в одиночку сможет переносить снаряжение для всех членов группы и даже больше. Основной стат такой роли – сила. Сила повышает возможный переносимый вес. В добавок к этому переносчик должен иметь при себе массивный рюкзак, в котором сможет переносить все свое и чужое добро.

Вторая роль – Фрайер. Фрайер персонаж с подвешенным языком, чья основная роль торговля и переговоры. Основной стат персонажа – харизма. Она повысит шанс успешных переговоров. Такому персонажу также может помочь различная магия для переговоров или артефакты, повышающие харизму.

Третья роль – Умник. Умник персонаж с предрасположенностью к технологиям. Такой персонаж использует технологии для выгоды команды, а основным статом является харизма и карма. Харизма позволяет пользоваться сложными устройствами, а высокая карма поможет чаще успешно выполнять проверки устройств.

Четвертая роль – Чародей. Чародей персонаж отдавшей свою жизнь магии пси. Его основными стататами являются мысль и поток. Основная задача такого персонажа использовать магию на благо команды и анализировать темную магию, чтобы не угодить в сложную ситуацию.

### Классы и навыки без синергии

По достижению 4 уровня в двух статах можно получить класс персонажа. Условиями для получения класса могут быть различные, а могут и не быть.

Классами можно назвать профессию в мире смертных земель, но не такую привычную как за куполами.

**У каждого персонажа может быть 4 пассивных и 2 активных навыка.** Выбирая путь класса, вы получаете вплоть до 12 уровня статов 3 пассивных и 2 активных навыка, которые могут быть прокачиваемыми и не прокачиваемыми. Прокачиваются навыки кругами статов, которые являются основными для класса.

Как можно заметить на выбор игроку с классом остается одна пассивка. Этот слот можно заполнить навыком без синергии подходящего под ваши основные статы класса.

Также если вы не хотите играть с классом. То можете использовать любые навыки без синергии и записывать их в навыки, если у вас подходящий уровень стата и хватает кругов стата.

#### Навыки без синергии

стоимость	<b>стат сила</b>
4	За каждый уровень силы вы дополнительно получаете +4 ФЗ
6	За каждый уровень силы вы получаете +4 Очков Веса
8	За каждые два уровня вы получаете +1 на любые проверки этого стата
10	Натуральная ФБ на все части тела равная (Ур.Силы\4) в меньшую сторону
12	Позволяет переводить круги Силы в другие статы 2 к 1
стоимость	<b>стат ловкость</b>
4	За каждые два уровня вы пробегаете на 1 метр больше
6	Совершаете рывок бонусным действием
8	За каждые два уровня вы получаете +1 на любые проверки этого стата
10	Добавляет +3 на проверки уклонения
12	Позволяет переводить круги в другие статы 2 к 1
стоимость	<b>стат зоркость</b>
4	Заместо 5м дальности вы получаете 6м
6	Вы замечаете больше чем обычный человек +1 предмет лута (если можно)
8	За каждые два уровня вы получаете +1 на любые проверки этого стата
10	Удваивает эффективную дальность (максимум 2 км)
12	Позволяет переводить круги в другие статы 2 к 1



стоимость	<b>стат харизма</b>
4	Добавляет +3 на проверки переговоров
6	Добавляет +3 на проверки торговли
8	За каждые два уровня вы получаете +1 на любые проверки этого стата
10	Позволяет один раз перебросить проверку
12	Позволяет переводить круги в другие статы 2 к 1
стоимость	<b>стат знания</b>
4	Выберите 1 устройство 0-1 ранга, оно больше не требует энергии (перезарядка 3 хода)
6	Выберите 1 устройство 2 ранга, оно больше не требует энергии (перезарядка 3 хода)
8	За каждые два уровня вы получаете +1 на любые проверки этого стата
10	выберите 1 любое устройство, оно теперь не требует энергии (перезарядка 3 хода)
12	Позволяет переводить круги в другие статы 2 к 1
стоимость	<b>стат мысль</b>
4	За каждый уровень стата вы дополнительно получаете +4 ПЗ
6	За каждый уровень стата вы получаете +1 доп урон магией
8	За каждые два уровня вы получаете +1 на любые проверки этого стата
10	Натуральная ПБ на все части тела равная (Ур.Мысли\4) в меньшую сторону
12	Позволяет переводить круги в другие статы 2 к 1
стоимость	<b>стат поток</b>
4	Каждые 4 уровня стата, позволяет поменять одну карту в фазу взятия карт другая карта идет в сброс
6	позволяет уменьшить макс количество карт в руке макс. 5 за каждую макс карту сложность джокера уменьшается на 1
8	За каждые два уровня вы получаете +1 на любые проверки этого стата
10	Позволяет использовать джокера бонусным действием
12	Позволяет переводить круги в другие статы 2 к 1
стоимость	<b>стат карма</b>
4	карму можно использовать для проверок от смерти
6	Каждые 3 уровня дает +1 к добавочным кубам
8	За каждые два уровня вы получаете +1 на любые проверки этого стата
10	за каждый уровень уменьшает количество дней для восстановления кармы на 1
12	карма тратит половину круга для повышения кубика

## Классы

### Зоолог (ЗНАН + ПОТОК)

**Условие:** подружиться с враждебным существом и сделать его своим другом

**Описание:** Зоологи очень нишевый тип магов, чьё сочувствие монстрам помогло им научиться заключать контракты с душами монстров. Ходят слухи что на территориях Азьянов есть небольшой клан Зоологов, где они проводят время со своими питомцами

Монстр, становясь фамильяром теряет часть своей силы. Все статьи монстра уменьшаются в два раза, но не меньше 1.



	описание	прокачка 1	прокачка 2	прокачка 3
4 уровень Пассивный навык	теперь вы можете использовать контейнеры артефактов для хранения ваших дружелюбных монстров, их можно называть фамильярами или компаньонами. Находясь в контейнере фамильяры спят и нужно потратить бонусное действие чтобы его выпустить.	2\2 круга Теперь монстр в контейнере может с вами общаться и помогать с проверками не требующих физических действий	4\4 круга Ваш фамильяр находясь в контейнере теперь будет витать вокруг вас в виде физиологического образа и может помогать вам с любыми проверками	ВНИМАНИЕ этот навык будет работать только если ваш фамильяр хочет находиться в контейнере и будет ходить рядом с вами.
6 уровень Активный навык	Позволяет использовать часть силы, принадлежащей монстру за основное действие. Стоимость использование способности фамильяра равна 3 картам. Вы можете использовать две стандартные атаки монстра.	2\2 круга За 4 карты вы также можете использовать сильную стандартную атаку. (если такая имеется)	4\4 круга За 5 карт и карму можно использовать одну особую атаку монстра, после чего если монстр находится в контейнере ему нужно 3 хода на отдых.	8\8 кругов если способность не является атакой она требует бонусного действия, особые атаки стоимостью 1 кармы бесплатны, а атаки 2 кармы и выше стоят в два раза дешевле
8 уровень Пассивный навык	Если монстр заключит с вами контракт душ, то вы можете приказывать ему различные действия в любой момент. Во время боя это занимает бонусное действие. Вы можете приказать сделать передвижение, атаковать, применить способность.			



10 уровень Пассивный навык	Теперь вы научились делать обряд очищения, после завершения которого душа монстра освобождается. а на его месте остается предмет из которого произошёл монстр. Этот обряд занимает 1 день и требует 5 камней энергии различной мощности в зависимости от силы монстра	4\4 круга Освобождая монстра, вы получаете по 1 кругу за каждый уровень стата монстра	6\6 кругов Освобождая монстра, вы можете попробовать выучить одну из способностей монстра в качестве заклятия. (Базовый шанс 90% за каждый уровень кармы монстра шанс уменьшается на 5 процентов)	ВНИМАНИЕ обряд можно провести только если монстр согласен на это и хочет освобождения
12 уровень Активный навык	В мастерстве обучившись контролировать монстров теперь вы можете модифицировать вашего монстра. За основное действие вы можете или увеличить монстра в 2 раза на 10 минут или уменьшить монстра в 4 раза на 1 день. В бою этот прием потребует разыграть 8 карт.			

**Пугач (ХАРИЗМА + СИЛА) ХБ**

**Условие:** Запугай живое существо

**Описание:** В сильном теле сильный голос. Пугач воинственный класс, чья суть заключается в запугивание противника и держание в этом состоянии. Пугачи редкий класс, чаще всего встречающийся у Сканоу.



4 Уровень	6 Уровень	8 Уровень	10 Уровень	12 Уровень
пассивка	активка	пассивка	пассивка	активка
Атакуя существо в ближнем бою, атакованное существо будет атаковать только вас до тех пор, пока вы не умрете или не будете обездвижены.	Выберите до (Хар\3) целей в радиусе 20 метров. Вы совершаете мощный клич, который накладывает на любых существ стандартный испуг.	Существо, которое видит вас впервые проходит проверку Харизмы со сложностью равной вашей сумме ХАР+СИЛ. При провале существо получает стандартный испуг и навык сработает повторно в течение часа. При успехе этот навык больше на него не действует.	Нанеся урон в ближнем бою атакованное существо должно пройти проверку Харизмы со сложностью равной вашей Силе, при провале противник получает Стандартный испуг.	Данный навык работает раз в день. Активировав его ваше ФЗ не может опуститься до 0 пока есть хотя бы одно существо в состоянии испуга, а ваше ПЗ не может опуститься ниже 0 пока нет ни одного противника в испуге. Данный навык работает в течение часа.



## Маг крови (Сила + Мысль)

Условие: вступить в культ крови

Описание: Презираемые во всех народах культ крови.

Беспощадные монстры, которые используют свою кровь, чтобы убивать все живое.



	4	6	10	12
	пассивка	активка Выбери одну из форм другие покупаются за 6\6	пассивка	активка
Описание	Теперь вы не можете использовать магию карт пси. Ваша сила исходит из крови. Теперь вы мастерски контролируете свою кровь и можете перегонять ее в своем теле как угодно.	Вы можете призвать свою первую форму оружия крови. Для этого вам необходимо совершить порез любым действием после чего бонусным действием призвать клинок крови. Клинок крови требует 16 Макс. ФЗ. Данный клинок наносит урон равный МысльD6. Прочность такого клинка равна 16 и ломается на 1 за каждую 1 выпавшую на кубиках атаки. Дальность атаки такого клинка равна 5 метрам, но ее можно увеличить на 5 за каждую мысль потраченную из кубиков урона. Остаток прочности можно конвертировать бонусным действием обратно в ФЗ, оружие при этом исчезает.	Позволяет восстанавливать ФЗ вытягивая кровь из живых существ, а также восстанавливать другим существам ФЗ используя свою кровь (1к1) макс 16 за ход и если цель хочет этого или без сознания	Облик крови. На три хода вы теряете свою физическую оболочку и становитесь кровавым существом, атаки по кровавому существу не наносят никакого урона, только вашей физической оболочке. В облике крови вы можете использовать атаки всех трех форм оружия, не тратя бонусное действие на их призыв. Клинок наносит d8. Щит в три раза больше. Урон снаряда умножается на (Мысль\2)
прокачка 1		Вторая форма оружия крови Щит крови. Щит крови призывается таким же способом как клинок, но его особенность в защите. За каждую единицу ФЗ вы призываете Щит прочностью в два раза больше потраченного ФЗ. Данный щит защищает все тело обладателя и тратиться каждый раз получая урон. Остаток щита можно вернуть обратно в виде ФЗ. ВНИМАНИЕ Данный щит защищает только от физических атак.		
прокачка 2		Третья форма Снаряд Крови. Данная опасная форма наносит урон исходя из текущего ФЗ. Создавая снаряд его характеристики следующие. Дальность Снаряда = 2м за каждую единицу ФЗ. Урон Снаряда = (Макс.ФЗ - текущее ФЗ) x (Мысль \3)		

**Дьявол скорости (Сила + Ловкость)**

**Условие:** использовать только короткие клинки до 4 уровня статов класса

**Описание:** Дьявол скорости может вооружаться только клинками весом макс. 2. Особое ответвление боевых искусств, завязанное на скорости реакции и быстрых атаках. Разработана одним из историков Объединения благодаря старым запискам из разрушенного монастыря предтеч



	4 пассивка	6 активка	8 пассивка	10 пассивка	12 активка
Описание	Каждый уровень ловкости дает 2м скорости передвижения вместо 1м	Комбинируя в свой ход передвижение и бонусное действие персонаж мгновенно передвигается на максимальное передвижение совершая фазовый рывок, нет необходимости в земле под ногами	каждый раз совершая рывок ваш персонаж накапливает очки вихря их максимальное значение равно 3 и за каждое очко вихря можно заявлять уклонение на любую атаку, от которой можно уклониться передвижением	Каждый раз успешно уворачиваясь за очки вихря можно провести быстрый рывок нанеся на 1 кубик меньше урона чем в базовом фазовом рывке, но не меньше 1, после атаки вы возвращаетесь рывком на изначальную позицию	Основное действие. Накопив три очка вихря, вы разгоняетесь до огромной скорости на следующие 3 хода в этой форме вы не накапливаете очки вихря. Затем в радиусе 50 метров вы можете в свой ход за каждые 5 метров передвижения доступные вам совершать фазовый рывок к любому противнику в этом радиусе, в конце рывков вы можете выбрать любую точку в этом радиусе, где хотите оказаться
прокачка 1	8\8 3м вместо 2м	4\4 совершив рывок вы можете нанести один кубик урона оружием ближнего боя, не потратив никакого действия		8\8 за дополнительное сверху очко вихря вы можете нанести урон выпавший на кубиках всем противникам в радиусе 10 метров	
прокачка 2	12\12 4м вместо 3м	6\6 совершив рывок вы наносите до 2 кубиков урона			
прокачка 3	—	8\8 совершив рывок вы наносите до 3 кубиков урона			
прокачка 4	—	2\2 если хотя бы на одном кубике урона из трех выпало макс. Значение выбиваешь оружие из рук противника			



## Проповедник (Харизма + Карма)

**Условие:** Персонаж связан с религией

**Описание:** Тот, чье слово спасает души, и успокаивает сердца. На зло отзывается добром, а на добро благословением. Безграничное сочувствие и вера в освобождение.



	4 пассивка	6 активка	8 пассивка	10 пассивка	12 активка
Описание	Своими разговорами проповедник успокаивает людей и восстанавливает им 5 ПЗ за час на отдыхе	В бою потратив основным действием очко кармы отменяет агрессию противника от себя, до тех пор, пока не атакует	Помогая людям, вы восстанавливаете 0.25 кармы или больше в зависимости от слов Гма	Теперь вы используете карму как модификатор заклятий вместо мысли	Раз в день, помолившись вашему богу вы можете попросить у бога что угодно, но за все нужно платить, если плата за желание соответствует желанию, то желание свершается
прокачка 1	4\4 Сила слова восстанавливает теперь 10 ПЗ в час	8\8 Отменяет агрессию от всех противников от себя		10\10 Если заклятие лечащего назначения, то модификатором является сумма кармы и мысли	
прокачка 2	4\4 Восстанавливает 15 ПЗ в час	12\12 Отменяет агрессию всех существ ко всем союзникам и себе за 3 очка кармы			
прокачка 3	12\12 Потратив 1 очко кармы можно удвоить значение силы слова (Складывается)				

## Механики

### Эффекты

Эффектами являются состояния, которые накладываются на персонажа при различных условиях. В игре имеется 2 вида состояний обычные и усиленные. Чтобы избавиться от эффекта достаточно потратить весь ход на погашения эффекта, а для усиленного 2 хода. Некоторые устройства, магия и способности позволяют избавиться от эффектов намного быстрее.

Список эффектов и их эффект можно посмотреть справа.

### Вес и объём

Вес и объём имеется у каждого предмета в игре. Каждый персонаж имеет вес, который он может переносить на себе и этот вес условно называется очками веса. Изначально персонаж имеет 24 очка веса. За каждую единицу стата сила персонаж получает дополнительные 8 очков веса. Вес предмета не учитывается только если он располагается у персонажа в руках и весит меньше 15. Вещи занимают объём, кроме брони и орудия в руках. Остальные вещи необходимо хранить в разгрузках или рюкзаках. Каждая разгрузка имеет количество слотов с определенным количеством очков объёма, которое может поместиться в каждый слот. В рюкзаки можно складывать предметы пока хватает очков объёма. Плюс разгрузки в том, что достать предмет в бою из разгрузки не занимает действия.

МАКС ОВ (Очков  
Веса) = 24 + 8 за  
каждую Силу

МАКС ОО (Очков  
Объёма) = рюкзак и  
разгрузка

Состояние	Эффект	Усиленный эффект
перевес (на 5 и 10 оч.об. больше)	-5 м в ход	невозможность двигаться
Недоедание	-3 на любые проверки	-9 на любые проверки
устал	-3 на любые проверки	-9 на любые проверки
кровотечение	4 урона ФЗ в ход	8 вместо 4
оглушение	-2 на проверки	не двигаешься и -4 на проверки
обездвижен или парализован	не двигаешься	пропуск хода
накрыт	проверка силы(6) или пропуск хода	проверка силы(12) или пропуск хода
отравлен	макс фз -10 не меньше 1	макс фз -20 не меньше 1
кислота	-1 состояние брони в ход	-2 состояние брони в ход
покрыт стихией	урон от стихии 4 в начале хода	урон от стихии 8 в начале хода
облучен	-5 ФЗ и ПЗ/день	-15 ФЗ и ПЗ/день
Сильное психическое влияние (страх, испуг и тп)	-4 на любые проверки	-8 на любые проверки

### Огнестрельное оружие

В смертных землях огнестрел самый популярный тип вооружения. Для того чтобы пользоваться огнестрелом необходимо купить ствол, магазин к нему (если требуется) и патроны конкретного калибра. Каждый ствол имеет свою эффективную дальность поражения, на расстоянии которой урон всегда равен номинальному калибра. **Каждая единица в стат зоркость дает дополнительные 5 метров эффективной дальности** всем типам огнестрела.

У большинства огнестрела есть своя проблема, которую можно решить определенным действием. **Проблема происходит, когда на одном из кубиков урона выпадает 1.**

Если игрок хочет совершить выстрел на дистанцию, превышающую эффективную, то урон уменьшается на один кубик за каждое количество метров эффективной дальности.

Пример: Рыночный пистолет имеет эффективную дальность 20 метров. Если игрок хочет совершить выстрел в противника находящегося от него в 25 метрах, то урон уменьшается на 1 кубик, то есть 0d10, что означает что противник урон не получит.

Другой пример: Рыночная двустволка имеет урон 2d4, а персонаж владеющей ей имеет стат зоркости 4. Значит двустволка имеет 30 метров эффективной дальности, а значит персонаж может нанести урон противнику в размере 1d4 находящегося на расстояние от 31 до 59 метров.

### Оружие ближнего боя

Оружие ближнего боя не имеет конкретного урона, а напрямую зависит от силы персонажа. Соотношение силы к урону кубика можно посмотреть ниже.

Сила	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Знач. кубика бл боя	d4 -2	d 4	d 4	d 6	d 6	d 6	d 8	d 8	d 8	d1 0	d1 0	d1 2	d1 2

Каждое орудие имеет свое количество атак в ход и кол-во кубиков урона, которое оно наносит. У каждого орудия имеется своя прочность, по истечению которой орудие необходимо починить.

**На 0 ранге орудия прочность теряется при выпадении на кубике от 1 до 4. На 1 ранге 1 до 3. На 2 от 1 до 2. На 3 ранге при 1.**

Если в атаках в ход указано **0 (х)** это означает что **урон определяется количеством ходов, которых игрок потратит на замах.** В скобочках указано сколько максимум ходов можно замахиваться.

Например: если орудие имеет в атаках в ход 0 (2), то это означает, что персонаж может держать замах до 2 ходов, чтобы на следующий ход нанести урон, помноженный на 2.

### Модификации

Огнестрел и орудия могут быть модернизированы. Количество слотов под модернизации указан у каждого ствола. **Невозможно ставить модификации на одно и тоже место дважды.**

Например: на ствол нацепить гранатомет и рукоять (если только гм разрешит)



### Магия ПСИ

За долгие годы обучения концентрации пси человечество научилось применять частички энергии витающих в пространстве для концентрации в виде различной магии.

Магия в СЗ реализуется при помощи карт ПСИ, которые игрок берет в начале хода.

В начале игрок определяет свой первый базовый элемент, от которого он будет черпать ПСИ. На выбор дается 1 из 6 элементов:

**Огонь** – Энергия тепла черпаемая из лучей солнца и тепла души человека. Владелец данного элемента начинает чувствовать волны энергии исходящей от солнца и тел существ.

**Воздух** – Энергия спокойствия и ветра. Владелец данного элемента может почувствовать энергию исходящей из воздуха и ветра.

**Земля** – Энергия твердости и земли. Владелец данного элемента становится целым с поверхностью и может чувствовать потоки энергии исходящей из-под его ног.

**Вода** – Энергия течения и воды. Владелец данной энергии чувствует энергию исходящей из источников воды и любых других жидкостей.

**Позитив** – Энергия добра и мира. Устаревшая энергия, которая осталась после исчезновения старого бога. Все еще витает на пустошах и наполняет силой множество обреченных.

**Негатив** – Энергия тьмы и зла. Пришла вместе с новым богом, который уничтожил планету. Ее очень много на пустошах и ее почитатели сильно превозносят данную энергию.

Выбрав начальный элемент запишите его в слот для элементов и присвойте этому элементу определенную масть из карточной колоды и соберите свою первую колоду из 13 карт. **ВАЖНО! В колоде должен быть только 1 джокер.**

Далее получите в распоряжение свое первое базовое заклятие.

На следующей странице вы узнаете как применять заклятия и прокачивать магию.

Название заклятия	Эффект заклятия	Эффект за каждую дополнительную карту	Дальность заклятия
Горелка	1d8 урон огнем по определенной части тела	+1d8	15м
Воздушный поток	Толкает любой объект в противоположном от мага направлении на расстояние до 5 метров.	+5 метров	1м
Сжатие твердыни	Уничтожает 1 единицу прочности любой брони на выбранной магом части тела сжимая ее	+1 единицу брони	5м
Шар воды	Отмывает любое состояние базового уровня	+1 цель	10м
Благословение	восстановить 1d8 фз и пз союзнику	+1 цель или +1 кубик	15м
Проклятие	Создает мину d4 наносящую 8 пси-урона по голове сквозь шлем	+1 мина или +4 урона	50м

### Каст заклятий

Изначально у мага есть колода карт и базовое заклятие. Каждый ход маг **добирает карты из колоды до значения равного статусу Поток.**

На каст базового заклятия тратится основное действие и его сила напрямую зависит от количества карт вложенных в каст.

Если закончились карты в колоде, то персонаж может использовать джокера чтобы сложить все карты из стопок сброса и руки в новую колоду. **Для этого необходимо кинуть кубик d12 и выбросить больше 6. На действие восстановления колоды тратиться основное действие.**

В дальнейшем маг может покупать различные книги заклинаний урон от которых зависит от статуса мысль.

На 4, 8 и 12 уровне статуса Поток персонаж получает дополнительный элемент.



Ниже указаны стартовые заклятия которые можно приобрести на 0 и 1 рангах

Название (качество)	Стоимость каста	Эффект	Дальность заклятия
огненный всплеск (0 - базовое)	2 карты огня > 8	(проверка Ловкости 6+(мысль)) Наносит (мысль)d8 урона огнем по ногам и накладывает базовое огненное покрытие стихии	10м
воздушный щит (0 - базовое)	2 карты воздуха > 8	Бонусным действием создает в руке воздушный щит на 1 ход который заблокирует мысльd8 урона	0м
каменная подача (0 - базовое)	2 карты земли > 8	(проверка Ловкости 6+(мысль)) Наносит (мысль)d8 физ урона по телу и накладывает базовое обездвиживание	5м
водяное лезвие (0 - базовое)	2 карты воды > 8	Создает в руке водяное лезвие, которое наносит 6 урона водой и может быть использовано мысль раз	0м
вспышка (0 - базовое)	2 карты позитива > 8	Бонусным действие накладывает базовое оглушение	2м
темная сеть (0 - базовое)	2 карты негатива > 8	(проверка Ловкости 6+(мысль)) Накладывает сильное покрытие тьмой	10м
огненный всплеск (1 - улучшенное базовое)	3 карты огня > 9	(проверка Ловкости 8+(мысль)) Наносит (мысль)d8+1 урона огнем по ногам и накладывает базовое огненное покрытие стихии	10м
воздушный щит (1 - улучшенное базовое)	3 карты воздуха > 9	Бонусным действием создает в руке воздушный щит на 2 хода который заблокирует мысльd8 урона	0м
каменная подача (1 - улучшенное базовое)	3 карты земли > 9	(проверка Ловкости 8+(мысль)) Наносит (мысль)d8+1 физ урона по телу и накладывает базовое обездвиживание	5м
водяное лезвие (1 - улучшенное базовое)	3 карты воды > 9	Создает в руке водяное лезвие, которое наносит 12 урона водой и может быть использовано мысль раз	0м
вспышка (1 - улучшенное базовое)	3 карты позитива > 9	Бонусным действие накладывает оглушение на 2 цели	5м
темная сеть (1 - улучшенное базовое)	3 карты негатива > 9	(проверка Ловкости 8+(мысль)) Накладывает сильное покрытие тьмой в радиусе 5 метров	10м

## Устройства

В мире СЗ устройства пользуются огромной популярностью за их огромную полезность. В основном производством данных технологий занимаются Азьяны в своих бункерах. **Для пользования устройствами необходим стат Знаний.**

У каждого устройства есть свое требование к знаниям. Каждое устройство имеет определенное количество зарядов, которые можно тратить на одно из двух эффектов. Некоторые эффекты также требуют определенный уровень знаний. После истощения устройства его необходимо перезарядить бонусным действием, различными источниками питания будто батарейки или энергокристаллы. Некоторые устройства питаются от аккумуляторов.

Справа приведен список устройств.

название	1 свойство	2свойство	цена	заряды	вес объем	питание	требования
анализатор аномалий	+ модификатор знаний на проверку обезвреживания (1)	(знания 4) +перевернуть карту в радиусе 2 карт (2 заряда)	2 бе	5 зарядов	1\2	1 батар	1 знания
Центр восстановления	+5 ФЗ и ПЗ союзнику или себе расстояние 15 м (1 заряд)	Снять отрицательный обычный эффект расстояние 15 м (1 заряд)	2 бе	2 заряда	4\4	аккум	1 знания
Анализатор артефактов	узнать радиактивность (1)	(3 знан) описание артефакта (2)	2 об	4 заряда	1\2	1 батар	2 знания
Ловушка монстров	попытка поимки (1)	заключение в клетку (3)	1 редкое	6 зарядов	6\7	2 батарейки	3 знания
ПСИ-пушка	зарядить 1 (1)	Выстрел - урон = заряд x d12	Ружье и 1 редк	3 заряда	4\5	1 энергокристалл	4 знания
верстак	починка	крафт	3 бе	нет	8\6 (8\12)	нет	1 знания
информационный центр	Повышение уровня (1 заряд)	Информация о мире (2 заряда)	2 об	4 заряда	3\3	1 батар	2 знания
излучатель щита	+4 ФБ и ПБ всем частям тела в радиусе 10 м (1 в ход)	(7 знан) бонусным действием дать союзнику всепоглощающий щит в радиусе 10 м на 1 удар (2)	2 редк	3 заряда	4\5	2 энергокристалл а	5 знания

## Карма

Карма является статом комбинирующим представление о удаче, веры и силы воли. Благодаря карме можно решить любую проблему в критические моменты жизни.

Уровень стага карма зависит от максимального уровня любого другого стага, уровень кармы говорит о кубике (по значению кубика ближнего боя) и максимальном количестве кругов, которые восстанавливаются за 14 дней отдыха.

Например, если сила максимально прокаченный стат и равен 4, то карма равна 4.

За раз можно тратить неограниченное количество кругов для усиления кубика для проверок.

Карма восстанавливается при отдыхе в городе на протяжении 14 дней, если отдыхать меньше, то восстановиться та часть, которую ты успел отдохнуть

Например, Макс карма 4, а у тебя сейчас 0 кругов стага отдохнув 7 дней восстановишь 2 круга (то есть 50% от максимума)



## Рынок товаров

В населенных пунктах персонажи могут торговаться валютой для покупки различных вещей. Список всех вещей что можно приобрести вы найдете ниже.

### Броня

Плетенный шлем	4 фз голова	1 бе	2(2)	да	0
Подписанный шлемак	4 пз голова	1 бе	2(2)	да	0
Комбинированный шлем	3 фз и пз голова	2 бе	2(2)	нет	0
Плетенный нагрудник	4 фз тело	1 бе	2(2)	да	0
Подписанный свиток	4 пз тело	1 бе	2(2)	да	0
Комбинированный бронежилет	3 фз и пз тело	2 бе	2(2)	нет	0
Плетенные перчатки	4 фз руки	1 бе	2(2)	да	0
Подписанный лоскуток	4 пз руки	1 бе	2(2)	да	0
Комбинированные перчатки	3 фз и пз руки	2 бе	2(2)	нет	0
Плетенные ботинки	4 фз ноги	1 бе	2(2)	да	0
Подписанные тапки	4 пз ноги	1 бе	2(2)	да	0
Комбинированные галоши	3 фз и пз ноги	2 бе	2(2)	нет	0
Плетенный шлем	6 фз голова	1 об	2(2)	да	1
Подписанный шлемак	6 пз голова	1 об	2(2)	да	1
Комбинированный шлем	5 фз и пз голова	2 об	2(2)	нет	1
Плетенный нагрудник	6 фз тело	1 об	2(2)	да	1
Подписанный свиток	6 пз тело	1 об	2(2)	да	1
Комбинированный бронежилет	5 фз и пз тело	2 об	2(2)	нет	1
Плетенные перчатки	6 фз руки	1 об	2(2)	да	1
Подписанный лоскуток	6 пз руки	1 об	2(2)	да	1
Комбинированные перчатки	5 фз и пз руки	2 об	2(2)	нет	1
Плетенные ботинки	6 фз ноги	1 об	2(2)	да	1
Подписанные тапки	6 пз ноги	1 об	2(2)	да	1
Комбинированные галоши	5 фз и пз ноги	2 об	2(2)	нет	1

### Огнестрел

Название	Калибр	Урон	проблема	ранг	дальность	в,о	магазин	цена	выстрелы в ход	Слотов
крафт пистолет	L22	1d8	отсутствуют	0	10	2\2	нет (бонусное действие)	крафт	1	0
крафт винтовка	7.62x17	1d10	отсутствуют	0	25	4\5	нет (бонусное действие)	крафт	1	0
крафт ружье	410кал	2d4	отсутствуют	0	5	3\4	нет (бонусное действие)	крафт	1	0

Название	Калибр	Урон	проблема	ранг	дальность	в,о	магазин	цена	выстрелы в ход	Слотов
рыночный пистолет	L22	1d8	бонусное действие	1	20	2\2	7	2 об	1	1
рыночная винтовка	7.62x17	1d10	бонусное действие	1	50	4\5	5	3 об	1	1
рыночная двустволка	410кал	2d4	нет	1 (Сила > 5)	10 (2)	3\4	нет (бонусное действие)	2 об	1 (2)	1
Боевой пистолет	9мм	2d6	Бонусное действие	1	50	2\2	13	2 це	1	1
Укороченная винтовка	9мм	2d6	Бонусное действие	1	100	3\4	15	3 це	2	1

патроны 10 шт		магазины
0 ранга	2 бе	1 бе
1 ранга	2 об	2 бе
2 ранга	2 це	1 об

## Ближний бой

ломается при	
0 ранг	1234
1 ранг	123
2 ранг	12
3 ранг	1

название	атаквход	колво кубов	ранг	прочность	во	стоимость	Слот
лезвие	2	1	0	10	1\1	крафт	0
биток	1	2	0	12	4\4	крафт	0
колотушка	0 (1)	3	0	13	5\3	крафт	0
поношенный нож	2	2	1	11	1\1	1 об	1
бита	1	4	1	13	3\4	2 об	1
каменная киянка	0 (1)	5	1	15	5\3	2 об	0
Самодельный меч	1	5	1	10	3\4	крафт	0
“Ржавый гвоздь”	1	1	1*	15	1\1	Уник	2

\* Каждая атака накладывает эффект кровотечения при дубле на кубиках эффект усиливается



### Модификации

модификация	свойство	слот	ранг	стоимость
штык	атака в бл бою бонусным действием	1 слот	1	1 об
прицел из трущоб	+2 на проверки стрельбы	1 слот	1	1 об
замена деталей на облегченные	-2 вес	1 слот	1	1 об
кармашек	маленький кармашек позволяет носить в нем любую вещь объёмом до 2 ее применение стоит бонусного действия	1 слот	1	1 це
антиклиновая система	любая проблема, требующая основного действия требует бонусного	1 слот	1	2 це

### Испарители и картриджи

описание	эффект	вес. объ ем	цена
Подстанция	Затяжка(1 ресурс катриджа)	1(1)	26е
агрегатор	Затяжка(3 ресурса картр.)	1(2)	20б
Стимулятор	(3 ресурса) Если ФЗ>5, восстановить 1d8	1(1)	1це
Синтетический никотин	(3 ресурса) Восстановить 1d12 ПЗ	1(1)	1це
Темнин	(1 ресурс) +2 к любым проверкам ФИЗ статов и ПСИ статов на 4 хода	1(1)	2це
Чистин	(2 ресурс) Восстанавливает d4 ячеек ПСИ	1(1)	1ре
Бойцовский стимулятор	(5 ресурс) в следующий 1 ход можно совершить еще одну атаку	1(1)	1ре
Взгляд вороха	(1 ресурс) следующий выстрел гарантировано поразит цель на расстояние вплоть до 5 км	1(1)	1ми
"Последний путь" или пепеха	(1 ресурс)Позволяет будучи с 0 фз или пз продолжить бой, но по окончанию эффекта вырабатывается сильная зависимость от препарата (-8 на любые проверки) Продается у Восхождения	1(1)	10б
Алко-пых	(3 ресурс) Изготавливаемый Азьянами синтетический алкоголь заправляемый в картридж. Позволяет отдохнуть культурно (-2 м в ход от Опьянения)	1(1)	20б
Приподнятый язык	(1 ресурс) Смесь разработанная Грузовиками, чтобы продавать свой товар. Дает модификатор на проверку торговли +4.	1(1)	1це
Паленный картридж	(1 ресурс) Ненавистный картридж разработанный умниками из бандитской фракции с целью уничтожения обреченных. При затяжке срабатывает фитиль, который мгновенно активирует взрывчатку наносящую 70 физического урона в место с которого совершена затяжка)	1(1)	(16е - 1це)

**Вещи для выживания**

Название	Эффект	В/О	Стоимость
Набор всего необходимого для выживания	Позволяет устроить лагерь	2(4)	1 обычных
Спальник	Позволяет спать там, где нет кровати. Можно прикрепить к рюкзаку.	4(9)	1 обычный
Спальник Азьянов	Помимо эффектов обычного спальника имеет исцеляющие свойства. Человек положенный внутрь спальника не сможет умереть от внешних условий	8(11)	1 редк
Канистра	Заправляет авто на одну канистру	3(5)	1 редк



**Автомобили**

Название	Часов на одну клетку	Сколько часов на одной канистре/сколько всего канистр бензина в бачке	Вместимость для лута в очках объёма	Сидячие места	Прочность	Починка	Стоимость
Леговик 100	1 час	8(2)	250	5(+ 20 оо)	100	20 ПРЧ(9)	2 лег
Калкан	2 час	9(1)	150	4(+20 оо)	55	35 ПРЧ(8)	4 ми
Железяка	3 часа	9(1)	60	3(+20 оо)	35	15 ПРЧ(6)	4 ре