

# DEADLY LANDS CBT 0.4

DEADLY LANDS





Забывшие во времени, потерянные в бесконечном цикле страданий, последний оплот человечества.

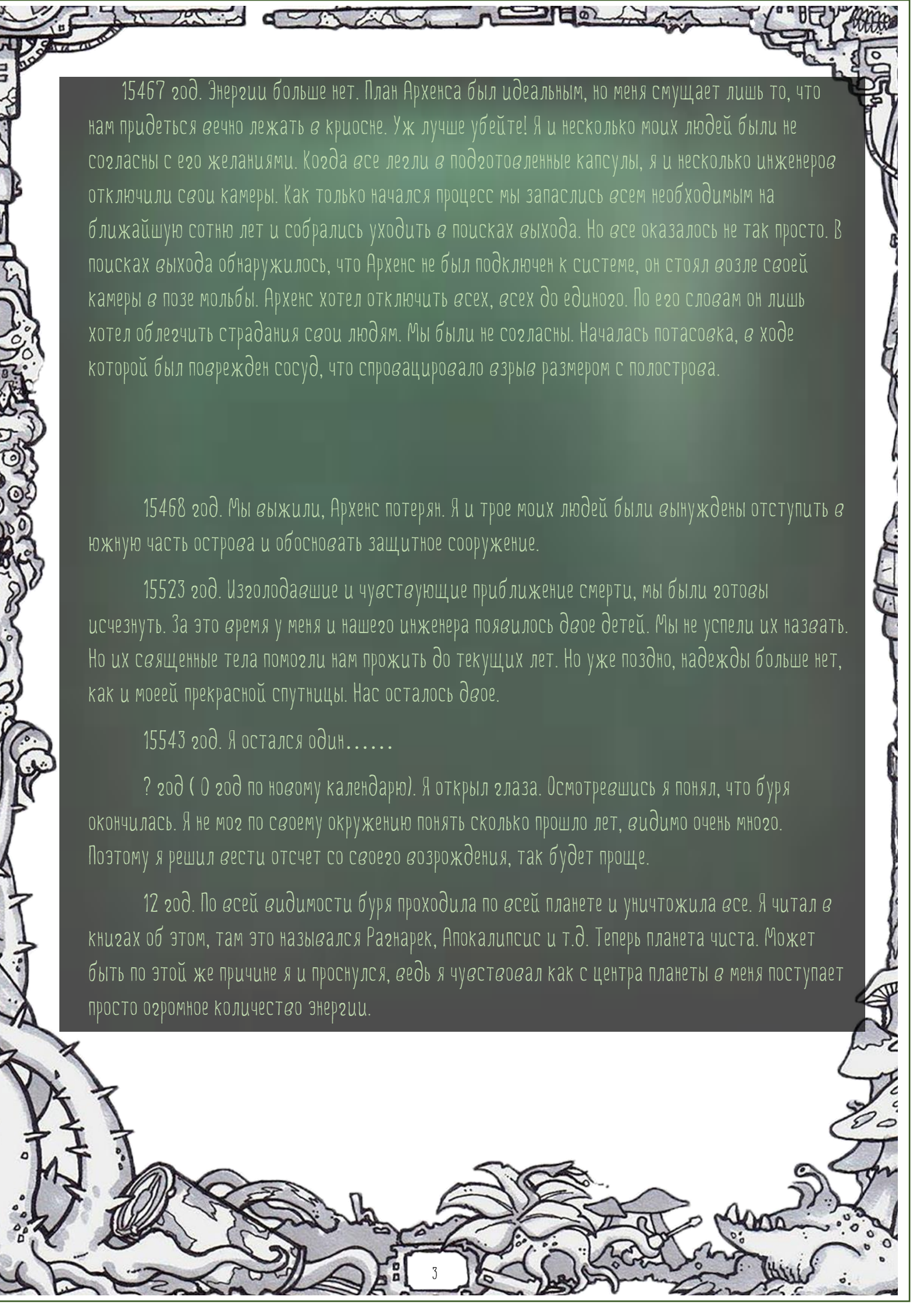
Шел уже по моим подсчетам 16773 год с моего воскрешения. Я и не знал что смогу так долго держать это в себе. Ну, пожалуй стоит начать с самого начала.

В 14544 году меня и мою команду отправили на этот остров в поисках нового источника энергии. Все шло успешно. В нашей команде было порядка 15000 человек, всего команд было десять. По достижению точки назначения начались масштабные раскопки и сборы энергетических ресурсов.

Этот процесс продолжался до тех пор пока наш главнокомандующий не начал организовывать свою организацию. Те кто не хотел вступать туда говорили о его безумных планах по отделению от главной ветви семьи. По итогу люди разделились на два лагеря — те кто были за, и те кто против.

Началась локальная шпионская игра, во время которой люди совсем позабыли о глобальной цели — спасти человечество. И в момент когда связь с основным континентом пропала, люди начали что-то подозревать. Лидер уже состоявшегося культа, генерал Роберт, приказал строить защитные сооружения от надвигающейся энергетической бури. Стройка была быстро завершена и все оставшееся, как нам казалось человечество было надежно сохранено в огромной цитадели.

15234 год. Буря все еще шла. Запасы энергии подходили к концу, что означало что всем нам придется погибнуть. Роберт уже стал полноценным лидером культа, в котором находились почти все члены операции. Он даже успел сменить свое имя на Священное дитя Архенс III. Насчет психологического состояния людей могу сказать, что всем тогда пробило башню, толи изза постоянного воздействия энергии, толи изза банального заключения на тысячелетия.



15467 год. Энергии больше нет. План Архенса был идеальным, но меня смущает лишь то, что нам придется вечно лежать в криосне. Уж лучше убейте! Я и несколько моих людей были не согласны с его желаниями. Когда все легли в подготовленные капсулы, я и несколько инженеров отключили свои камеры. Как только начался процесс мы запаслись всем необходимым на ближайшую сотню лет и собрались уходить в поисках выхода. Но все оказалось не так просто. В поисках выхода обнаружилось, что Архенс не был подключен к системе, он стоял возле своей камеры в позе мольбы. Архенс хотел отключить всех, всех до единого. По его словам он лишь хотел облегчить страдания свои людям. Мы были не согласны. Началась потасовка, в ходе которой был поврежден сосуд, что спровоцировало взрыв размером с полострова.

15468 год. Мы выжили, Архенс потерян. Я и трое моих людей были вынуждены отступить в южную часть острова и обосновать защитное сооружение.

15523 год. Изголодавшие и чувствующие приближение смерти, мы были готовы исчезнуть. За это время у меня и нашего инженера появилось двое детей. Мы не успели их назвать. Но их священные тела помогли нам прожить до текущих лет. Но уже поздно, надежды больше нет, как и моей прекрасной спутницы. Нас осталось двое.

15543 год. Я остался один.....

? год ( 0 год по новому календарю). Я открыл глаза. Осмотревшись я понял, что буря окончилась. Я не мог по своему окружению понять сколько прошло лет, видимо очень много. Поэтому я решил вести отсчет со своего возрождения, так будет проще.

12 год. По всей видимости буря проходила по всей планете и уничтожила все. Я читал в книгах об этом, там это назывался Разнарек, Апокалипсис и т.д. Теперь планета чиста. Может быть по этой же причине я и проснулся, ведь я чувствовал как с центра планеты в меня поступает просто огромное количество энергии.



13 год. Мне не выбраться. Остров окутан тьмой. Буквально, огромный купол темного дыма. Я пытался переплыть, но чуть не погиб. Необходимы технологии.

25 год. Место взрыва опасно. Я никогда не видел таких существ. Слишком опасно.

32 год. Выкопав огромную яму я кажется понял, что это за место. Последняя обитель предтеч. По старому календарю предтечи обитали здесь примерно в -12000 годах, то есть примерно 30-40 тысяч лет назад.

45 год. Их технологии просты, но интересны. Я смог построить энергососуд. Наконец я не буду один.

46 год. Пробравшись с боем к центру я смог достать два тела, по прибытию на базу я их воскресил. Вместе мы планируем воскресить наш род.

### [ЗАПИСЬ УТЕРЯНА]

16773 год. Меня зовут Отец! И наша цель уничтожить центр бед. Это необходимо для выживания нашего рода! Это цель всех нас и всех обреченных! Слава объединению, слава!

## Вступление

Мир Смертных Земель вдохновлен мирами вселенных Боевого молота, Сталкера Стругацких и GSC, а также Безумного Макса и других апокалиптических вселенных.

Игроки отыгрывают персонажей, которые пережили тяжелую психологическую травму, которая была закреплена проникновением темной энергии. Таких людей называют **Обреченные** и главная задача таких людей выйти из зоны комфорта городов и помочь другим Обреченным уничтожить центр происшествия — место, в котором произошел огромный взрыв, который послужил началом появления ужасных монстров и аномалий, содержащих в себе уникальные предметы силы (в простонародье артефакты)

У данной вселенной открытый лор и никто вас не заставляет играть во вселенной, придуманной автором, вы в праве вести свою игру как вы хотите, используя материалы, предоставленные вам в данной книге.

Что же давайте посмотрим, что содержит в себе данная книга.

**Что из себя представляет данная книга?**

Данная книга является кратким сборником базовых механик и всем необходимым, чтобы провести свою первую игру.

Большую часть контента вы сможете найти на нашем сайте или тематических группах.

Также данная система очень толерантна к любым проявлениям пользовательского творчества и контента. Любой контент сделанный игроком имеет право на жизнь и шанс попасть в реестр основного контента. Если у вас есть идеи или готовый пользовательский материал не стесняйтесь писать лично разработчику.

В данной книге вы найдете:

- Как создать обреченного
- Игровые механики
- Чем заняться в мире
- Снаряжение обреченного
- Классы и способности

В следующей главе вы найдете краткое описание каждой главы этой книги.

**Что находится в данной книге?**

Данная книга поделена на 8 глав, каждая из которых поможет вам успешно провести игру. Ниже вы найдете краткое содержание и описание каждой из этих глав.

**Глава Первая. Создание вашего Обреченного**

В данной главе описываются боги в которых может уверовать ваш обреченный. Распределяются базовые уровни статов вашего персонажа. Определяется срыв и тягота, а также профессия вашего персонажа.



## Глава Вторая. Характеристики Обреченного

Здесь вы узнаете о всех возможных стагах и характеристиках вашего персонажа. К ним относятся сила персонажа, его здоровье, скорость и т.д.

### Глава Третья. Базовые навыки

По мере походов вашего персонажа он будет приобретать новые навыки – способности, которые помогают во множестве различных ситуаций. В данной главе описываются базовые навыки, которые игрок может получить, просто улучшая свои стагы. Также здесь будет рассказано о том, как прокачивать ваши навыки и стагы.

### Глава Четвертая. Классы Обреченных

В СЗ классы представляют собой профессии в мире Обреченных и получаются при выполнении определенных условий. Классы предоставляют игроку заранее подготовленные навыки, которые можно комбинировать с базовыми.

## Глава Пятая. Снаряжение Обреченного

В данной главе описывается все снаряжение и некоторые ресурсы, которые можно повстречать в мире СЗ. Стоит упомянуть, что данная секция абсолютно не сбалансирована, поэтому содержимое может меняться очень часто, следить ли за изменениями дело ваше, но в создание *убер-комплеты* вините не разработчиков (я серьезно!)

### Глава Шестая. Путешествия по пустошам

В данной главе будет описаны все механики, которые вам пригодятся для передвижений по пустошам. Бои, обезвреживания аномалий, питание и лечение, а также услуги городов и некоторые фракции, в которые можно вступить.

### Глава Седьмая. Магия ПСИ

В данной главе вы узнаете все о магии в мире СЗ. Как начать заниматься магией. Как ее прокачивать. Где достать заклятия и многое другое.

### Глава Восьмая. Лор и истории

В данной главе вы узнаете о том, как устроен мир игры, а также несколько ваншотов для ваших первых игр.



# ГЛАВА ПЕРВАЯ.

## СОЗДАНИЕ ВАШЕГО ОБРЕЧЕННОГО

*А, тот парень, его Курлан звали, ну до того момента как кукухой поехал, в обреченных заделался. Говорила ведь ему мать не бегать с топором по дому, вот и отрубил брату голову, ну как бы случайно. Я всегда маньяком его считал с малых лет его взгляд в дрожь бросал, воот...*

– Станислав, глава Лесорубов Сканов



Любой персонаж в Смертных Землях (Дальше для сокращения СЗ) начинается с его создания. Персонажами являются люди среднего возраста. Всех персонажей в СЗ поражает одинаковое явление – Срыв. **Срыв** – это энергетическое явление, которое меняет человеческое сознание под сильным психическим давлением. В большинстве случаев, если человек совершает преступление или случайно заставляет сердце биться невероятно быстро, то темная энергия потихоньку проникает в сердце человека.

Хоть пастыри городов пытаются сдерживать напор энергии от обычных людей, рано или поздно человек станет обреченным. Только лишь чистые сердцем и душой люди, которые никогда и не подумают проявлять страшные эмоции могут дожить до старости.

Создание персонажа разделено на шесть шагов, которые можно выполнять в последовательном или в случайном порядке. В каждом шаге описывается та или иная часть вашего персонажа, поэтому не рекомендую пропускать шаги. Также, с позволения ГМ-а игрок волен придумывать свои собственные особенности, на все воля творчества!

Краткое содержание шагов:

Шаг 1. Имя, город и вера персонажа

Шаг 2. Распределение начальных уровней  
статов

Шаг 3. Выбери Срыв персонажа

Шаг 4. Выбери Тяготу персонажа

Шаг 5. Выбери Профессию персонажа

Шаг 6. Определи роль персонажа в мире  
(по желанию)



## Шаг 1. Имя, город и вера персонажа

Первое что ты придумаешь своему персонажу это – Имя. Имя может быть абсолютно любым. Имя своему персонажу дает твоя мать или устройство скрещивания. В этом плане тебя никто не ограничивает, помни только лишь то, что твой персонаж, становясь обреченным теряет свое имя и знать его должен только ты и самые близкие тебе люди.

В пустошах никто не использует имена, а просто разговаривают на вы и ты. Только лишь Обреченные, которые проявляют себя в каких-либо заслугах получают **клички или титулы** – это и является их именами. Клички и титулы распространяются по миру как горячие сплетни, поэтому просто исчезнув с радаров на год не поможет избавиться от этого.

После выбора имени, вы должны выбрать город, выходец которого является ваш Обреченный. Всего в мире СЗ есть четыре города, каждый из которых обитает одним из четырех народов.

*Например, Обреченный, которого мать назвала Валин потерял свое имя став Обреченным, но однажды обезумев от голода украл двух Ворокуриц<sup>1</sup> прямо с огорода местного мясника, за что получил прозвище Петушок. Теперь эта позорная кличка будет вместе с ним до конца дней.*

<sup>1</sup> Ворокурицы – биологическая помесь ворон и куриц, такая биологическая котлета очень быстра в размножение, но отвратительна на вкус. Самый распространённый белок в пустошах



### СПИСОК НАРОДОВ В ПУСТОШАХ

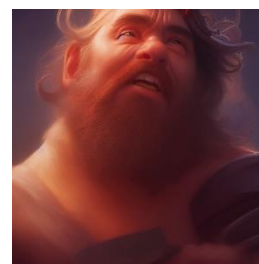
#### Первый народ – народ Объединения.

После смерти старого мира осталось немного выживших бессмертных, которые организовали закрытый город, где пытаются возродить свою старую расу и уничтожить первопричину ее уничтожения. Этот город не пускает никого внутрь, оттуда лишь иногда выходят Обреченные. Их технологии очень продвинутые, а солдаты смертоносны. Те, кто с ними общался лично, говорят, что они абсолютно ничего не чувствуют, у них отсутствуют эмоции, а к не подобным себе относятся с презрением, хоть и никогда не нападают первыми.



#### Второй народ – народ Сканов.

Смелые и сильные войны. Их народ отличается особым мастерством боя. Они обожают сражаться. Те, кто проходит обряд посвящения становится Обреченным специально по достижению 21 года, затем его отправляют в бой выполнять глобальную цель. Выходцы Сканов в большинстве случаев становятся brave наёмниками, которые помогают обществу Обреченных оставаться защищенными в перевалочных пунктах.





### Третий народ – народ Азянов.

Народ подземных ученых-копателей. Очень продвинутый народ, живущий в самой южной части острова. Их огромный подземный город обустроен новыми технологиями, которые были переделаны из старых технологий. Азяны славятся своими полезными устройствами и снаряжением. Народ Азянов очень разговорчив и любит поспорить на любые темы. Большая проблема Азянов – это огромное потребление энергии городом, ведь их город находится под землей, где при раскопках люди потребляют огромное количество темной энергии. Поэтому в пустошах примерно 45 процентов всех Обреченных Азяны.



### Последний народ – народ Возрождения.

Куль личности, возглавляемый неким покорителем, который считает, что уничтожение темного бога приведет к излечению данного мира. Единственный город, не защищенный куполом. Населяют город Обреченное общество. Город покидают не по причине становления Обреченным, а если человек перестаёт быть полезным Покорителю. Большинство выходцев Возрождения, потерявшие волю люди, которые по итогу или организуют свою собственную группу культистов, или сами вступают в уже организованную группу культистов-бандитов.



Не все люди возрождения становятся культистами, некоторые пытаются с править с положением и в итоге знания, полученные в городе, применяют для разведения превосходных товаров снабжения, в том числе Ворокуриц, Трупных сигар, а также Бродожижу.

Осмотрев все эти народы не торопись с выбором, ведь выбрав народ, ты автоматически принимаешь веру, связанную с этим народом. Нет ни одного человека, который бы не верил во что-то, это первое и главное правило выживание в этом мире, те люди, которые потеряли свою веру, умирают быстрее чем от пули, хоть и не физически, но куда более болезненной смертью.

## СПИСОК БОГОВ

**Бог Гимн.** Бог доблести и чести в которого верят люди из **народа Сканов**, бог войны и стали. Верующие в данного бога поклонялись силе и отваге. Это давало войнам огромную энергию. Воинов под знаменем Гимна боялись и уважали. Те, кто верил в этого бога получает стартовое снаряжение при выходе из города:

- Стимулятор
- 2 x Рыночная провизия
- Подстанция
- Пояс для инструментов



**Бог Удушье.** Бог исследований и открытий. Исповедующие этого бога **Азьяны** верят, что древние технологии позволят приблизиться к богу и понять мироздание. Те, кто верил в этого бога получает стартовое снаряжение при выходе из города:

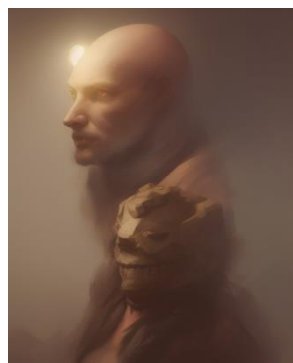
- Специальная провизия
- Анализатор аномалий
- Бананка
- 3 x Батарейка

**Бог Покоритель.** **Култ личности,** возглавляемый неким покорителем, который считает, что уничтожение темного бога приведет к излечению данного мира. Те, кто верил в этого бога получает стартовое снаряжение при выходе из города:

- Синтетический никотин
- 2 x Рыночная провизия
- Подстанция
- Пояс для инструментов

**Священное дитя.** После смерти старого мира осталось немного выживших бессмертных, которые организовали закрытый город, где пытаются возродить свою старую расу и уничтожить первопричину ее уничтожения. Те, кто верил в этого бога получает стартовое снаряжение при выходе из города:

- 12 безделушек



## Шаг 2. Распределение начальных уровней статов

У персонажа появилось имя и дом, который он покинул. Теперь расскажи, насколько силен был твой персонаж в различных областях. Для этого используются 6 основных статов:

- **Сила** – Стат физической силы вашего персонажа - мускулистость, натренированность и т.д.
- **Ловкость** – Стат отвечающий за скорость реакции и гибкость.
- **Зоркость** – Стат отвечающий за пространственное мышление и точность.
- **Харизма** – Социальный стат отвечающий за умение разговаривать.
- **Знания** – Технический стат, отвечающий за умственные способности и знание технической стороны вещей.
- **Мысль** – Пси стат, отвечающий за чувствительность к энергии вокруг.
- **Поток** – Пси стат, отвечающий за концентрацию энергии внутри себя.

Также есть третий стат – **Карма**. Стат, уровень которого говорит о силе веры и удачи персонажа.

Данная система называется Система 12, подробнее о ней будет написано в главе про Характеристики.

На выбор игроку предоставляется 10 уровней. У игрока может быть лишь один стат равный 3. Все остальные статы должны быть меньше 3 вплоть до 0.

Теперь рассмотрим каждый стат отдельно.





## Стат Сила (**СИЛ** или **СИЛА**)

Данный стат отображает силу вашего персонажа.

На 0 уровне стата ваша сила минимальна, а для даже самых базовых нагрузок необходимо постараться.

С 1 по 2 уровень ваша сила на уровне хиленького человека.

С 3 по 5 уровень ваша сила среднестатистического человека.

С 6 по 8 ваш персонаж считается крепким малым, на уровне тренированного солдата.

С 9 по 10 ваш персонаж действительно силен и может спокойно вырвать деревянную дверь с петель.

С 11 по 12 вы – монстр, в теории сможет поднять машину руками и бросить на метр.

За каждый уровень в этом стате максимальное Физическое Здоровье (ФЗ) возрастает на 8 очков. Базовое ФЗ равняется 16.

Максимальный переносимый вес за уровень на 8 ОВ (Очки веса – ОВ).

Также ваша сила напрямую влияет на урон от атак. Об этом можете узнать в секции с боями.

### Про Вес и Объем снаряжения

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

## Стат Ловкость (**ЛОВ** или **ЛОВК**)

Данный стат отображает скорость, реакцию тела и соответственно ловкость вашего персонажа.

На 0 уровне стата ваша ловкость минимальна, представьте, что у вас ноги старого деда.

С 1 по 2 уровень ваша ловкость на уровне бревна. Ходит медленно, не может уклониться даже если бы хотел.

С 3 по 5 уровень ваша ловкость среднестатистического человека.

С 6 по 8 ваш персонаж считается проворным, на уровне начинающего атлета.

С 9 по 10 ваш персонаж действительно ловок и может спокойно увернуться от обычной атаки.

С 11 по 12 вы – монстр, в теории сможет уклониться от пули.

За каждый уровень в этом стате максимальное передвижение за ход возрастает на 1. Изначально у вас 12м передвижения.

Также Бонус этого стата добавляется к проверке Инициативы.

МАКС ОВ (Очков Веса) = $24 + 8$ за каждую Силу
МАКС ОО (Очков Объёма) = рюкзак и разгрузка

## Стат Зоркость (ЗОРК или ЗОР)

Данный стат отображает скорость реакции, внимательность вашего персонажа.

На 0 уровне стата ваша реакция и внимательность минимальна, вас и в ловушку с коробкой и палкой можно поймать.

С 1 по 2 уровень ваша реакция мала. Реагирует с небольшим запозданием. Сможет распознать ловушку, которую видит.

С 3 по 5 уровень ваша реакция и внимательность среднестатистического человека.

С 6 по 8 ваш персонаж считается метким, на уровне энтузиаста.

С 9 по 10 ваш персонаж точный и видит ловушку издали. Может попасть в дальнюю цель.

С 11 по 12 вы – монстр, в теории сможет попасть в белку в глаз с расстояния 2000 метров.

За каждый уровень в этом стате с любого огнестрела не прицельная дальность увеличивается на 5.

Также Бонус этого стата добавляется к проверке Инициативы.

### Инициатива

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

$$\text{Инициатива} = D12 + \text{ЛОВК} + \text{ЗОРК}$$

## Стат Знания (ЗНАН или ЗНА)

Данный стат означает степень эрудиции, интеллекта, а также способность обращения с различными устройствами.

На 0 уровне стата вы туп как крышечка и вы толком даже не понимаете в каком мире находитесь, может оно и к лучшему, самая сложная для вас проблема — это смыть туалет или включить свет.

С 1 по 2 уровень ваш интеллект на уровне начальной школы. Может обращаться с базовыми устройствами. Знает базовую информацию о мире.

С 3 по 5 уровень ваш интеллект и эрудиция среднестатистического человека. Обращаетесь с распространенными устройствами, а также знаете немного истории и распространенную информацию о мире.

С 6 по 8 ваш персонаж считается умником. Вы знаете многие нюансы истории, а также можете в дедукцию и не стандартное мышление.

С 9 по 10 ваш персонаж эрудит. Он знает очень много информации и прочел множество книг. Персонаж на уровне хороших ученых Азьянов.

С 11 по 12 вы – монстр, если про вас узнают Азьяны, не соглашайтесь с ними работать (ужасные условия труда).

Данный стат не повышает напрямую никакие характеристики персонажа, но необходим для успешного выживания на пустошах.



## Стат Харизма (ХРЗМ или ХРЗ)

Данный стат полностью социальный, он указывает на успешность ваших переговоров с людьми и любыми другими существами способных вас слышать.

На 0 уровне стата вы не умеете внятно коммуницировать, ваш навык разговора на уровне детсадовца.

С 1 по 2 уровень ваши навыки коммуникации на уровне глуповатого человека, вы можете общаться, но не можете использовать умные обороты или базовую психологию.

С 3 по 5 уровень ваш интеллект и эрудиция среднестатистического человека. Общаетесь самым обычным образом, читаете сарказмы и элементарный язык тела.

С 6 по 8 ваш персонаж хорош в переговорах, хорошо торгуется и использует базовую психологию.

С 9 по 10 ваш персонаж имеет превосходную харизму. Знает продвинутую психологию и может переубедить даже самые упертые личности.

С 11 по 12 вы – монстр, вашей харизмой можно собирать армию интересов, а также продавать ваши вещи по цене больше в три раза.

Данный стат не повышает напрямую никакие характеристики персонажа, но необходим для успешного выживания на пустошах.

## Стат Мысль (МЫСЛ или МСЛ)

Данный стат отвечает за способность персонажа к воплощению энергии, накопившейся в человеке. Каждый человек черпает энергию сам того, не понимая из окружающей среды. А вот за количество воплощаемой энергии как раз и отвечает данный стат.

На 0 уровне стата вы не умеете воплощать энергию.

С 1 по 2 уровень ваших навыков хватает на концентрацию энергии с фаланги вашего пальца.

С 3 по 5 уровень концентрация на уровне целой ладони.

С 6 по 8 ваш персонаж концентрирует энергию с целой конечности.

С 9 по 10 ваш персонаж концентрирует энергию всего тела.

С 11 по 12 вы – монстр, напрямую воплощает энергию, собранную с окружающей среды и сразу большое количество, может создать огненный шар размером с автомобиль.

За каждый уровень стата увеличивается Психическое здоровье (ПЗ) на 8. Базовое ПЗ равняется 16.

## Стат Поток (ПОТК или ПТК)

Данный стат отвечает за способность персонажа к сохранению и концентрации энергии, накопившейся в человеке. Каждый человек черпает энергию сам того, не понимая из окружающей среды. А вот за размер так называемого бака энергии как раз и отвечает данный стат.

На 0 уровне стага вы не умеете сохранять энергию, она проходит вас насквозь, также вы не можете чувствовать наличие этой самой энергии. Может оно и к лучшему.

С 1 по 2 уровень ваш бачок размером с чашечку. Ваш персонаж сильно напрягается, пытаясь перегонять энергию в теле

С 3 по 5 уровень ваш бачок размером с бутылку. С некоторыми усилиями накапливает энергию

С 6 по 8 ваш бачок размером с баклагу. Приложив мыслительный процесс концентрирует энергию в различных частях тела

С 9 по 10 ваш бачок размером с бочку. Без усилий может моментально управлять энергией в теле.

С 11 по 12 вы – монстр, ваш бачок огромная цистерна, а также вы можете спокойно скрывать свою энергию от чужих чувств.

Данный стат не повышает напрямую никакие характеристики персонажа, но необходим для успешного выживания на пустошах.

За каждый уровень увеличивается количество карт ПСИ в руке на 1 (о картах читай в секции Магия ПСИ)

Каждый три уровня начиная с первого позволяет приобретать один элемент.

## Стат Карма (КАРМ или КРМ)

Данный стат не прокачивается игроком и его уровень зависит от максимального уровня любого другого стага. Например, если уровень ЛОВК равен 8 и это максимальный стат среди любого другого, то уровень стага КАРМ равен 8.

Этот стат используется только для проверок веры и удачи.



## Шаг 3. Выбери Срыв персонажа

В определенный момент жизни человека в городе, его сосуд переполняется энергией и в этот момент, если человек совершит действие, от которого произойдет необычайное учащение пульса или психологического воздействия сосуд рвется и происходит Срыв.

Выше уже было упомянуто, что срыв – это явление данного мира, которое меняет сознание человека, а также его тело и мышление. Человек в состоянии пост-срыва уже не может вести обычную человеческую жизнь, ведь в его голове происходят странные процессы, и никто не знает какой вред такой человек сможет нанести.

Решение отправлять Обреченных вне города, было принято объединением глав городов с целью выполнения общих целей и обеспечения здоровья последнего оплота человечества. С решением совета не был лишь согласен предводитель культа Возрождения.

Далее будут приведены и описаны некоторые срывы и их последствия. Я, как автор, всегда буду рад вашим собственным срывам, которые смогут пополнить коллекцию страданий Обреченных.

### **Психоз на производстве**

Во время приступа сорвался на рабочем месте принеся убытки обществу. Отношение со своим народом ухудшены (Любой патриотичный представитель данного народа будет агрессивно к вам относиться)

### **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 на выбор начальных статусов.

### **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

## Шаг 4. Выбери Тяготу персонажа

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.

### Депрессия

Пост срывное расстройство присуще большинству обречённых. Любая провизия дает в два раза больше дней пропитания, но из-за плохого настроения вы не можете общаться в компании больше двух людей.

### Шизофрения

Голоса тьмы проникли в твоё сознание и теперь каждый день ты их слышишь в своей голове, но иногда они говорят занятные вещи. Сбрасываешь неиспользованные карты ПСИ, а в следующий ход количество карт определяется кубиком d12. Из-за этого вы не получаете опыт за провалы проверок ПОТК.

### Деменция

Повреждение когнитивной функции после нападения тьмы на ваше сознание привело к ухудшению мышления, но иногда полезно забыть свои провалы. Можете 1 раз перебросить любой кубик. За каждый такой переброс вы теряете 0.25 круга ЗНАН (Если круга не хватает вычти 10 ФЗ и ПЗ)

### Аутизм

Повреждение вашего развития сделало очень сложным запоминание новой информации. Вы получаете удвоенный опыт, но опыт можно получить только провалами. Провалы дают 0.5 круга.

### 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. Иммуниет к обычному страху. При взаимодействии с вашим страхом персонаж получает Усиленный страх



## Шаг 5. Выбери Профессию персонажа

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 распространена. Также вместе с профессией вы получаете стартовое вооружение при выходе за купол. Выберите одну профессию и впишите ее в поле профессии на вашем листе персонажа, затем запишите ваше вооружение по своим местам.

### **Техновар Азьян**

- 3 ценных предмета
- Базовая одежда
- Семейный кулон

### **Шахтер Азьян**

- 3 ценных предмета
- Базовая одежда
- Семейный кулон

### **Кузнец Скан**

- Бутылка самогона
- Базовая одежда
- Семейная реликвия
- 6 пластин металла

### **Шаман Скан**

- Бутылка самогона
- Базовая одежда
- Семейная реликвия
- Набор трав и икона

### **Адвокат Возрождение**

- мини портфель
- 2 ценных предмета
- Строгая одежда
- 5 листов бумаги и ручка

### **Фермер Возрождение**

- мини портфель
- котелок (2\2)
- Мешочек земли
- Грязная одежда

### **Служитель Объединение**

- Белая форма
- 3 обычных предмета
- Крест
- мини портфель

### **Историк Объединение**

- Обычная одежда
- мини портфель
- Энциклопедия мира
- 3 обычных предмета

### **Защитник купола Сканы и Объединение**

- выброшен как расходник, в пути до города нашел 1 редкий предмет и обрывки одежды

### **Врачеватель Всех народов**

- Костюм медика
- Набор первой помощи
- 2 обычных предмета

## Шаг 6. Определи роль персонажа в мире (по желанию)

### 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.

### 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 отдавший 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.



## Глава Вторая.

### Характеристики Обреченного

Была недавно вылазка в мусорку, хотел – пособирать механического барахла. Местный скупщик предлагал за кило камешек занятный. На такое задание позвал местного Переносчика Цистерной его звали. Ну так этот чертила 60 кило металлолома даже без усилий на горбу своем таскал. Я прифигел с такого, честно. Я сам-то всего пару железяк еле дотащил... Ну, в общем больше я за такое говно не берусь, ну его нафиг...

– Кинорезчик, местный Обреченный 2 ранга



#### Что вы здесь найдете?

В данной главе вы найдете описание и применение большинства характеристик вашего персонажа. Можно считать данную главу продолжением предыдущей главы.

Список всех характеристик, описание которых вы здесь найдете:

- Физическое и Психическое здоровье
- Физическая и Психическая броня
- Урон в ближнем бою
- Скорость передвижения
- Состояния персонажа
- Голод
- Инициатива
- Вес и Объем переносимого груза

#### Физическое и Психическое здоровье

В мире СЗ Обреченным следует следить не только за физическим здоровьем, но и психическим. Для повышения выживаемости стоит задуматься над прокачкой Силы персонажа для увеличения ФЗ (+8 за уровень) и прокачкой Мысли персонажа для увеличения ПЗ (+8 за уровень).

Также для быстрого повышения выживаемости покупайте различную броню. Броня будет описана ниже.

Если ФЗ или ПЗ опустится до 0, то персонаж теряет сознание, в таком состоянии персонаж будет получать урон по второй шкале здоровья пока не умрет. Урон увеличивается по системе 12 (урон силы в ближнем бою) каждый раунд начиная с урона 0 Силы. Если обе шкалы опустились до 0, то персонаж умирает.

Если восстановить шкалу, которая опустилась до 0 хотя бы на 1, то персонаж не умрет. Необходимо восстановить каждую шкалу до половины после падения в бессознательное состояние до того, как можно будет вступить в бой.

Смерть персонажа не всегда означает, что он погиб навсегда. Всех погибших людей могут воскресить определенных местах, но на это дается ограниченное время. Про место, где могут воскресить читай в секции услуг.

#### Физическая и Психическая броня

Важной составляющей снаряжения Обреченного является его броня.

Персонаж может приобрести по одному элементу брони на одну из четырех частей тела. Этими частями тела являются:

- Голова 
- Тело 
- Ноги 
- Руки 

Важно правильно выбрать подходящий тип брони исходя из ваших слабостей и нужд.

Покупая броню вам нужно знать несколько заковыристых моменты.

Первое, каждая броня имеет Физическую (ФБ) и Психическую (ПБ) броню. Физическая броня защищает только от физических атак, а Психическая от ПСИ атак. Поэтому, покупая броню стоит задуматься купить тот тип брони, который сможет восполнить недостаток ФЗ или ПЗ.

Система 12 (уровень)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
модификаторы	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12
Знач. кубика ближнего боя	d4- 2	d4	d4	d6	d6	d6	d8	d8	d8	d10	d10	d12	d12

Второе, каждая броня имеет свой вес и объем, а также прочность. Вес брони вычитывается из вашего числа ОВ (Очков Веса), а объём учитывается только при нахождении брони в рюкзаках. Прочность брони является само число ФБ или ПБ, в реальном бою оно очень быстро сокращается.

Третье, не всю броню можно чинить после поломки, а те элементы, которые можно стоят немного дороже и защищают меньше.

И Четвертое, Голову защищай максимально, ведь в нее урона больше на 2 кубика. Руки защищай от физических атак, ведь если их оттяпают не сможешь нормально воевать. Ноги защищай от ПСИ атак, ведь множество атак чаще всего бьют в тело и ноги. Тело защищай максимально от любого урона, ведь все атаки навскидку попадают именно в тело. В общем старайся держать сумму ФБ и ПБ высокой, ведь защита от атак в ближнем бою использует именно сумму ФБ или ПБ.

## Урон в ближнем бою

Урон в ближнем бою высчитывается по правилам отличным от любых других типов вооружения. Урон высчитывается исходя из оружия, которым пользуется обреченным и уровня силы. У каждого орудия есть две характеристики, за атаки – количество атак в ход и количество кубиков урона. Тип кубика определяется исходя из уровня силы по таблице Системы 12. Её можно увидеть ниже.

Приведем пример обычной атаки. Персонаж атакует орудием с одной атакой. Эта атака имеет три кубика. У персонажа 3 Силы и его кубик урона D6. По итогу обычная атака нанесет 3d6. Общая броня ФБ противника равняется 8, это означает что игроку нужно выкинуть на кубиках больше 8 для нанесения урона. Персонаж атакует в сумме нанося 12 урона, это пробивает броню нанося ФЗ противника 4 урона, и ломает все части брони на 4 ФБ.

## Урон в дальнем бою

Урон в дальнем бою высчитывается из калибра, которым пользуется ствол. По стандарту оружие наносит урон в тело при стрельбе навскидку на эффективную дальность без проверок. Броня полностью гасит урон кубика урона (их может быть несколько, например 3d6) если значение выпавшего кубика меньше значения брони. Если значение выше или равно показателю брони, то броня полностью ломается, гася урон от этого кубика и всех других в этой атаке. Следующие же атаки нанесут урон уже по ФЗ или ПЗ (в зависимости от пушки)



### Скорость передвижения

Скорость передвижения указывает на количество метров, которые твой персонаж может пересечь за 1 ход, а также указывает на скорость перемещения по глобальной карте.

Скорость вашего персонажа определяется исходя из уровня ловкости.

Скорость перемещения по глобальной карте исходит из персонажа с наименьшей скоростью передвижения в вашей команде.

Преодолеть 1 клетку на карте можно за один день ходьбы (24 часа) со скоростью 12 м. Таким образом, со скоростью 18 м преодолеть клетку можно за 18 часов.

Скорость в метрах 12 м. + 1 м. за уровень <b>ЛОВК</b>
-------------------------------------------------------------

### Состояния персонажа

Состоянием персонажа может быть любой эффект, который негативно влияет на персонажа и является продолжительным.

В данной системе уже расписано достаточное количество основных состояний. Все состояния могут быть обычными и улучшенными. Для избавления от обычного состояния необходимо выполнить логичное основное действие, например для избавления от обычного кровотечения можно потратить действие на перевязку.

Улучшенное состояние при выполнении действия по избавлению понижает состояние до обычного и на следующий ход, если вас до этого не атаковали и не тревожили, можно залечить обычное состояние уже бонусным действием.

Список базовых состояний предоставлен ниже.

### Перевес

При переноске вещей тяжелее позволяемого ОВ на 5 очков накладывается обычное состояние – передвижение на 10 метров в ход меньше, а при перегрузе в 10 очков персонаж не может двигаться.

### Недоедание

При пропуске дня пищи накладывается обычное состояние, которое не позволяет вам совершать рывки и бонусные проверки, совершаемые не в свой ход. На пятом дне без пищи вы начинаете получать по 3 урона ФЗ и ПЗ каждый час.

### Устал

День без сна накладывает стандартное состояние, не позволяющее вам получать опыт за провалы, а на второй день без сна вы перестаете получать опыт.

### Кровотечение

Стандартное состояние наносит вам 4 ФЗ в ход, а улучшенное 8 ФЗ в ход. Опасное состояние в начальных этапах. Лечится обычное перевязкой.

### Сильное психическое влияние (страх, испуг)

Обычное состояние сложность проверок выше для вас, улучшенное состояние для успешной проверки необходимо успешное выбрасывание двух кубиков вместо одного (аналог помехи днд)

### Оглушение

Стандартное состояние, при котором вы больше не можете атаковать навскидку, а при улучшенном атаковать вовсе. Лечится концентрацией (Поток или Сила) или при помощи вашего ПСИ мага.

### **Обездвижен**

Стандартное состояние – вы не можете передвигаться и совершать действия, улучшенное состояние буквально превращает вас в камень, при нахождении в этом состоянии вы получаете урон по системе 12 повышая урон каждый ход.

### **Накрыт**

Стандартное состояние закапывает вас, давя на вас сильным весом, каждый ход вы получаете урон по системе 12, а при улучшенном каждый ход урон перепрыгивает через один уровень системы 12. Спаситься можно, пройдя проверку силы или попросив помощь союзника. Опасное состояние в начале игры.

### **Отравлен**

Стандартное состояние заставляет вас каждый ход тратить основное действие на рвоту, улучшенное заставляет вас пропускать ход. Лечится специальными средствами или пока вы не потратите действие на прочистку желудка, но за это вы получите обычное недоедание.

### **Кислота**

Обычное состояние -1 ФБ или ПБ всей брони в ход, улучшенное состояние удваивает эффект -2 состояние брони в ход. Решается промывкой любой другой жидкостью или катанием по земле.

### **Покрыт стихией**

Обычное состояние покрытие стихии внешних частей тела, а улучшенное уже и непосредственно само тело подвергается. Эффект от этого состояния не постоянный и меняется исходя из ситуации и по желанию Гма.

### **Облучен**

Обычное облучение -5 ФЗ и ПЗ/день, улучшенное облучение в три раза больше -15 ФЗ и ПЗ/день

### **Голод**

Обреченный, не голодай! Каждый персонаж нуждается в пропитании. Каждые 8 часов необходимо употреблять пищу. Для этих целей в продаже есть различные наборы провизии. Также наборы провизии после употребления во время отдыха восстанавливают определенное количество ФЗ и ПЗ в час отдыха. Этот эффект работает до следующего приема пищи.

### **Инициатива**

В начале битвы все существа бросают куб инициативы результат которого определяет порядок ходов. У каждого игрока есть основное, бонусное, свободное действие и движение.

Бонусное действие необходимо для защиты от сильных действий противника, например увернуться или защититься, в противном случае, если у вас не будет бонусного действия, вы не сможете никак себе помочь не в свой ход. Стоит упомянуть что основное действие можно разменять на два бонусных. Подробнее про действия в секции с боями.



## Вес и Объем переносимого груза

Все ваши находки и вещи необходимо носить в рюкзаках и разгрузках. Каждый предмет занимает определённый вес (Очки Веса) и объем (Очки Объема)

Каждый предмет валюты занимает 1 вес и 1 объем (1\1). Вес и объем предметов, носимых на руках, не учитывается, за исключением ситуаций, когда нужно перетащить тяжелый предмет (для этого используется правило перетаскивания).

У каждого игрока может быть одна разгрузка и один рюкзак. Каждый **рюкзак** имеет определенное количество Очков Объема. Исключением для рюкзаков может быть только некоторые предметы, которые можно прикрепить к лямкам рюкзака и тогда они не будут тратить очки объема, только Очки Веса. Вещи в рюкзаке в бою доставать довольно долго. Для этого используется свободное действие для снятия рюкзака и основное действие для доставания предмета.

Для ускорения доставания предметов используются **разгрузки**. Каждая разгрузка имеет количество и размер слотов. Например, разгрузка может иметь два слота по одному объему, это означает что в такую разгрузку можно положить два предмета объемом не больше одного. С разгрузки достать предмет занимает только свободное действие.

## Глава Третья. Базовые навыки

*Я вижу больше, чем любой зрячий, и меньше зла чем любой младенец. Слепота не является проблемой, а является путем силы. Все те, кто познают этот путь обретут силу и увидят мир так, как его задумал бог.*

*– Алкаш Викторович, легендарный Обреченный Возрождения 3 ранга*



### Что описывает данная глава?

В данной главе вы найдете описание всех на данный момент базовых навыков, а также прокачку этих навыков и статов. По большей части здесь описывается именно что основы прокачки вашего персонажа.

### Что такое базовые навыки?

Базовые навыки представляют собой способности, которые приобретает Обреченный по мере своих приключений в мире СЗ. Базовые навыки имеются у каждого стата и напрямую зависят от уровня стата.

У каждый персонаж может изучить максимум шесть навыков: четыре пассивных навыка и два активных навыка. Если персонаж изучает класс, то от класса ему автоматически выдается 5 навыков, которые можно заменить на базовые. Исходя из всего вышеописанного персонаж, который использует все навыки класса, может выбрать себе один базовый навык. Базовые навыки можно сменить, потратив один день обучения в городе или на привале. Каждый базовый навык можно получить на определенном уровне стата.

Далее будут описаны все текущие базовые навыки для каждого стата.

### Базовые навыки стата **Сила**

#### Пассивный навык 4 уровня. Стальная кожа.

Используя специальные дыхательные техники, разработанные Сканами, персонаж обучается укреплять свою кожу. За каждый уровень силы вы дополнительно получаете +6 ФЗ

#### Пассивный навык 6 уровня. Сильная спина.

Научившись идеально распределять вес, вы научились переносить огромный веса. За каждый уровень силы вы получаете +10 Очков Веса

#### Активный навык 8 уровня. Хладнокровность.

Персонаж перестал ощущать беспокойство в пылу сражения. Бросок ловкости точной атаки в ближнем бою можно перебросить. Эта способность тратит бонусное действие.

#### Пассивный навык 10 уровня. Усиленные мышцы.

Техника Сканоов позволяющая усилить внутренности человека. Каждые два уровня все ваши части тела получают 1 добавочное ФБ помимо основной брони. Это добавочное ФБ действует всегда, но не защищает основную броню от поломки.

#### Пассивный навык 12 уровня. Сильная мотивация.

Вы достигли максимум своей Силы, научившись всему вас переполняет мотивация научиться всему остальному. Возможность на отдыхе переводить 2 круга Силы в один круг другого стата.



## Базовые навыки стата **Ловкость**

### Пассивный навык 4 уровня. Подвижность

Отучившись уклоняться от атак мастера, вы можете читать атаки противника и лучше уклоняться. Во время проверки Ловкости для уклонения от атаки вы можете перебросить кубик.

### Пассивный навык 6 уровня. Ловкость ног.

Усердные тренировки бега не прошли даром и теперь вы совершаете спринт куда быстрее. Возможность совершать рывок бонусным действием.

### Активный навык 8 уровня. Профессиональный вор.

Тренировки воровства по окончании которых вы знаете все азы воровства. Для проверки воровства используется два кубика, результатом можно выбрать любые кубики. При успешном результате двух кубиков, вы получаете в два раза больше ворованного. При отказе от результата обоих кубиков, вы не можете использовать данную способность до конца дня, во время которого все, у кого вы воровали будут подозревать вас в краже. О механике воровства вы можете узнать в главе про путешествия.

### Пассивный навык 10 уровня. Обучение паркуру.

Турники, стенки и пивас. Вы теперь крутой чувак и можете карабкаться как мартышка. Удвоенное значение проверки ловкости определяет количество метров, на которое вы можете залезть.

### Пассивный навык 12 уровня. Быстрое обучение.

Вы достигли максимум своей Ловкости, научившись всему вас переполняет мотивация научиться всему остальному. Возможность на отдыхе переводить 2 круга Ловкости в один круг другого стата.

## Базовые навыки стата **Зоркость**

### Пассивный навык 4 уровня. Улучшенный осмотр

Проведя время расследуя документы, дел с преступлений вы лучше определяете подозрительные места. Заявляя поиск ловушек или осмотр, вы к проверке добавляете кубик d8.

### Пассивный навык 6 уровня. Точная разделка.

Обучаясь разделке на местной ферме, вы научились идеально разделять существ. Убивая существо, вы получаете на одну карту лута больше.

### Активный навык 8 уровня. Ворошиловский выстрел.

Долгое обучение стрельбы в тире научило вас совершать выстрел на огромную дистанцию. Раз в бой можно совершить выстрел навскидку из оружия на расстояние, втрое превышающее базовое.

### Пассивный навык 10 уровня. Аккуратная стрельба.

Обучение оружейного энтузиаста. Вы знаете оружие в идеале и умеете обращаться с любыми его образцами. Возможность стрелять из любого оружия, а также три раза за бой может отменить получение проблемы оружия.

### Пассивный навык 12 уровня. Быстрое обучение.

Вы достигли максимум своей Зоркости, научившись всему вас переполняет мотивация научиться всему остальному. Возможность на отдыхе переводить 2 круга Зоркости в один круг другого стата.

## Базовые навыки стата **Харизма**

### Пассивный навык 4 уровня. Лжец Лжец Лжец

Оттачивание навыков лжи позволило вам врать намного лучше. Любые проверки, связанные с ложью или скрыванием информации можно перебросить или отменить результат с минимум последствий.

### Пассивный навык 6 уровня. Искусство переговоров.

Прочитав множество книг по психологии, вы можете воспользоваться парочку приемчиков. Если ваш стат Знания больше 4, то вы можете использовать половину бонуса стата для любых проверок переговоров как добавочный бонус к проверке.

### Активный навык 8 уровня. Мастер торговли.

Вы преисполнились торговли общаясь с бабками на рынке органов. Теперь у вас без проверки покупают предметы на 10% дороже, а с проверкой можно увеличить цену на 50%, эта способность работает раз в день.

### Пассивный навык 10 уровня. Знание барахольщика.

Узнав все возможные пути покупок, вы полностью изучили рынок товаров. Больше нет необходимости искать нужный вам товар, теперь вы всегда знаете где и как найти нужный товар.

### Пассивный навык 12 уровня. Быстрое обучение.

Вы достигли максимум своей Харизма, научившись всему вас переполняет мотивация научиться всему остальному. Возможность на отдыхе переводить 2 круга Харизма в один круг другого стата.

## Базовые навыки стата **Знания**

### Пассивный навык 4 уровня. Энциклопедия монстров

Книга о монстрах и их обитание написанная Зоологом. Знаете слабые места всех монстров.

### Пассивный навык 6 уровня. Детальная карта.

Проведение собственного расследования и составления идеальной карты местности. Составил детальную карту территории с 0 по 2 ранг. Перемещение по этим местам уменьшает появление случайных событий и ускоряет поиск пути в два раза.

### Активный навык 8 уровня. Книга инженера.

Прочитав книгу инженера, вы теперь знаете и умеете чинить продвинутые объекты. Починка и взаимодействие со сложными механизмами не требует проверок. Этот навык можно использовать три раза после чего необходимо перечитывать книгу для подкрепления знаний.

### Пассивный навык 10 уровня. Книга разработчика и изобретателя.

Вам хватает знаний и теперь вы можете изобретать. Прочитав сборник изобретений, вы можете при помощи проверки знаний изобрести предмет, который позволит вам ГМ. После успешной проверки вы должны найти человека, который сможет вам построить или собрать ваше изобретение. Насчет сборки изобретений читай в соответствующей главе путешествий.

### Пассивный навык 12 уровня. Быстрое обучение.

Вы достигли максимум своих Знаний, научившись всему вас переполняет мотивация научиться всему остальному. Возможность на отдыхе переводить 2 круга Знаний в один круг другого стата.



## Базовые навыки стата **Мысль**

### Пассивный навык 4 уровня. Ментальная тренировка

Проведя много времени просматривая записи сомнительного содержания, вы усилили свою психологическую защиту. За каждый уровень мысли вы дополнительно получаете +6 ФЗ

### Пассивный навык 6 уровня. Пси волоконная книга.

Изучил повсеместный навык, позволяющий вам завести книгу, сотканную из ПСИ потока. В этой книге бесконечное количество страниц и вы можете писать в ней используя силу мысли. Сосредоточив ваши мысли, можно спроецировать ее из руки и показать другим людям. Если заменить этот навык на другой, то книга пропадет, а ее записи сотрутся.

### Активный навык 8 уровня. Ментальный барьер.

Старая, но очень эффективная техника защиты сознания, используемая партизанами и бандитами. Тратишь один час в день на подготовку заклатья, после чего вы абсолютно спокойны на весь день, получая иммунитет к вербальным атакам. Данное заклятие спадает после получение ПСИ урона по голове.

### Пассивный навык 10 уровня. Полнота мысли.

Вы полностью освоили мастерство ПСИ ткачества и теперь ваши мысли концентрируются куда лучше. Вы убираете из колоды все двойки и тройки.

### Пассивный навык 12 уровня. Быстрое обучение.

Вы достигли максимум своей Мысли, научившись всему вас переполняет мотивация научиться всему остальному. Возможность на отдыхе переводить 2 круга Мысли в один круг другого стата.

## Базовые навыки стата **Поток**

### Пассивный навык 4 уровня. Глубокие раздумья

Долгие тренировки потока теперь позволяют обладателю использовать второй поток для разнообразия энергии. Позволяет поменять получаемую руку в начале хода, старые идут в сброс

### Пассивный навык 6 уровня. Сдвиг.

Способность менять состояние мозга при помощи вливания и модифицирования энергии прямо в мозг. Позволяет мгновенно избавляться от различных не серьезных состояний таких как опьянение, икота, чихота и т.п.

### Активный навык 8 уровня. Вливание.

Переливание модифицированной энергии может привести к различным эффектам и мастерство данного навыка считается искусством. Раз в день можно влить энергию куда угодно и привести пример эффекта этого вливания. Для этого выберите элемент вливания, отберите из колоды все карты соответствующей масти и вытащите одну карту, значение на карте будет означать насколько точно ваша задумка была реализована.

### Пассивный навык 10 уровня. Чтение эмоций.

Обучившись в идеале распознавать типы энергии персонаж обучается распознавать эмоции любого существа на расстоянии до 50 метров.

### Пассивный навык 12 уровня.

Вы достигли максимум своего Потока, научившись всему вас переполняет мотивация научиться всему остальному. Возможность на отдыхе переводить 2 круга Потока в один круг другого стата.

## Базовые навыки стата Карма

### Пассивный навык 4 уровня. Защита бога

Бог тебя любит и помогает при смертельных ранах. Можно использовать значение куба кармы для снижения урона смерти.

### Пассивный навык 6 уровня. Набожность

Посвятив себя богу вам нужно времени для восстановления веры. В два раза быстрее восстанавливаются круги кармы.

### Активный навык 8 уровня. Образ бога

Потратив основное действие и имея при себе икону вашего бога, может поклониться ему, чтобы восстановить 4 круга кармы. После такого икона расщепляется в знак принятия мольбы.

### Пассивный навык 10 уровня. Сила бога

Тратит для круга кармы только половину круга.

### Пассивный навык 12 уровня. Избранный богом

Ваша вера превосходит обычного человека и теперь вы избранный. Раз в день может потратить 8 кругов чтобы возродиться с полным ФЗ и ПЗ.

## Как прокачивать статы?

Теперь, когда вы знаете все про базовый способности пора обсудить статы и круги статов.

Кругами статов можно назвать мотивацию вашего персонажа к углубленному изучению и тренировке ваших характеристик. Чем больше у вас кругов, тем больше мотивация стать лучше. Это обуславливается тем, что все Обреченные очень ленивые создания, а еще больше потерянные. Чтобы Обреченный захотел обучаться ему необходимо больше действовать, условно применять статы.

Теперь поговорим подробнее про механику. У каждого стата есть 12 кругов, каждый круг делится на четыре части – четвертинки. Каждый раз, когда персонаж проходит проверку какого-либо стата начисляется какое-то количество кругов. Какое количество кругов будет получено, описано в главе с приключениями ниже связи с различными стилями повествования.

Чтобы **повысить уровень стата** необходимо следующее:

- Количество полных кругов равно следующему по порядку уровню
- Находиться в данный момент в городе
- Количество дней равному уровню, который вы хотите получить

### После повышения уровня стата круги тратятся.

Многие **способности классов** прокачиваются при помощи кругов стата. Прокачка таких способностей также требует вышеописанных требований.

Пример, Обреченный хочет прокачать Силу со второго уровня на третий. Ему необходимо иметь три круга стата Сила, а также быть в городе на протяжении трех дней. Чтобы уже повысить на четвертый уровень ему понадобится четыре круга и четыре дня в городе.



## Глава Четвертая. Классы Обреченных

*В этом месте кого только не встретишь, как никак на границе находимся. Например, там в углу сидит разговаривающий с монстрами, а там сидит лекарь божественный, в том углу наемники сидят, поговаривают они по воздуху перемещаются, но я лично не видел...*

*- Бармен на окраине*



### Про что данная глава?

В мире СЗ огромное количество профессий Обреченных. Их называют классы. В данной главе будут описаны механики, связанные с классами, а также все на данный момент классы и их способы получения. Для упрощенного поиска нужного класса можно воспользоваться содержанием главы снизу.

### Как получить класс?

Каждый класс имеет два основных стата. От этих двух статов будет полностью зависеть прокачка класса.

Получение класса возможно при выполнении двух условий:

- Наличие четвертого уровня двух основных статов данного класса
- Выполнение условия получения

### Основные механики классов

Каждый класс имеет 3 пассивных навыка и 2 активных навыка. Это значит, что прокачка только одного класса оставляет вам на выбор один свободный пассивный навык.

### Мультиклассировка.

По достижению 8 уровня двух основных статов класса можно поменять любой навык 4 или 6 уровня вашего класса на любой другой навык 4 или 6 уровня соответственно при выполнении условий получения класса (для второго класса)

Таким образом можно поменять только два навыка основного класса и только навыки 4 или 6 уровня.

### Прокачка и получение навыков класса.

На 4 уровне обоих основных статов Обреченный получает свой первый навык бесплатно. Следующий же навык будет на 6 уровне и будет стоить эквивалентно уровню количество кругов обоих основных классов статов.

*Например, для получения навыка класса 6 уровня Персонажу необходимо иметь 6 уровень одного стата и 6 уровень другого стата, а также потратить 6 кругов одного и другого стата. На 8 уровне эти цифры возрастают до 8 соответственно.*

Некоторые навыки можно прокачивать. Для прокачки необходимо потратить конкретное число кругов обоих или одного основного стата. Все навыки прокачиваются последовательно.

### Список классов

Зоолог (ЗНАН + ПОТК)

Пугач (ХРЗМ + СИЛА) ХБ

Маг крови (СИЛА + МЫСЛ)

Дьявол скорости (СИЛА + ЛОВК)

Проповедник (ХРЗМ + КАРМ)

Призрачный техник (ЛОВК + ПОТК)

Член ястребов (ЗОРК + ЛОВК)



## Зоолог (ЗНАН + ПОТК)

**Условие получения:** 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

### Свойства класса:

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

### Пассивный навык 4 уровня. Дом для друга

Теперь вы можете использовать контейнеры артефактов для хранения ваших дружелюбных монстров, их можно называть фамильярами или компаньонами, но большинство зоологов называют их друзьями. Находясь в контейнере фамильяры спят и нужно потратить бонусное действие чтобы его выпустить.

#### Прокачка 1 (2\2 круга)

Теперь монстр в контейнере может с вами общаться и помогать с проверками не требующих физических действий (бонус статов монстра добавляется к вашим проверкам)

#### Прокачка 2 (4\4 круга)

Ваш фамильяр находясь в контейнере теперь будет витать вокруг вас в виде физиологического образа и может помогать вам с любыми проверками (бонус статов монстра добавляется к вашим проверкам)

**ВНИМАНИЕ.** Этот навык будет работать только если ваш фамильяр в хороших отношениях с вами и не хочет сидеть в своем доме.

### Активный навык 12 уровня. Поддержка друга

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.

### Активный навык 6 уровня. Помощь друга

Позволяет использовать часть силы, принадлежащей монстру за основное действие. Стоимость использование способности фамильяра равна 3 картам. Вы можете использовать одну из двух стандартных атак монстра.

#### Прокачка 1 (2\2 круга)

За 4 карты вы также можете использовать сильную стандартную атаку. (если такая имеется)

#### Прокачка 2 (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.

#### Прокачка 3 (8\8 круга)

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

### Пассивный навык 8 уровня. Связь с другом

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.

### Пассивный навык 10 уровня. Освобождение

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

#### Прокачка 1 (4\4 круга)

Освобождая монстра, вы получаете по 1 кругу в соответствующий стат за каждый уровень стата монстра

#### Прокачка 2 (6\6 круга)

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



# Пугач (ХРЗМ + СИЛА) ХБ

**Условие получения:** Запугай живое существо

**Описание:** В сильном теле сильный голос. Пугач воинственный класс, чья суть заключается в запугивание противника и получение от этого силы. Пугачи редкий класс, чаще всего встречающийся у Сканов.

## **Пассивный навык 4 уровня. Ужасающий удар**

Атакуя существо в ближнем бою, вы накладываете на противника обычный страх, а атакованное существо будет атаковать только вас до тех пор, пока вы не умрете или не будете обездвижены.

## **Активный навык 6 уровня. Ужасающий взор**

Выберите до (Хар\3) целей в радиусе 20 метров. Вы совершаете мощный клич, который накладывает на любых существ стандартный страх.

## **Пассивный навык 8 уровня. Аура страха**

Существо, которое видит вас впервые проходит проверку Харизмы со сложностью равной вашей сумме ХАР+СИЛ. При провале существо получает стандартный страх и навык сработает повторно в течение часа. При успехе этот навык больше на него не действует.

## **Пассивный навык 10 уровня. Пожирание страха**

Каждый раз накладывая на противника страх вы восстанавливаете 4 ПЗ. Улучшенный страх восстанавливает вам в два раза больше ПЗ.

## **Прокачка 1 (4\4 круга)**

Данный навык теперь восстанавливает 6 ПЗ.

## **Прокачка 2 (6\6 круга)**

Данный навык теперь восстанавливает 8 ПЗ.

## **Активный навык 12 уровня. Владыка страха**

Активировав его ваше ФЗ и ПЗ не может опуститься до 0 пока есть хотя бы одно существо в состоянии страха. Данный навык работает в течение часа и восстанавливается на долгом отдыхе.



# Маг крови (СИЛА + МЫСЛ)

**Условие получения:** вступить в культ крови.

**Описание:** Презираемые во всех народах культ крови. Беспощадные монстры, которые используют свою кровь, чтобы убивать все живое. Культ крови верит в силу и крови и желают показать ее всем людям. Используют свои силы для призыва древних существ для пролития невинной крови. Обожают смотреть на муки и страдания.

## Пассивный навык 4 уровня. Энергия крови

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. Можете выпустить кровь и делать из нее фигурки и любые творческие применения. Если для применения крови нужна проверка используется стат **ПОТК**.

## Активный навык 6 уровня. Орудие крови

Научившись контролировать поток крови, вы учитесь воплощать орудие из крови. Выберите одно орудие, следующее орудие можно будет открыть, потратив 6\6 кругов. Для воплощения вам необходимо совершить порез любым действием после чего бонусным действием призвать орудие.

**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. Остаток прочности можно конвертировать бонусным действием обратно в ФЗ (1 ФЗ за каждую оставшуюся), орудие при этом исчезает.

**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 тратится каждый раз получая урон. Остаток щита можно вернуть обратно в виде ФЗ.

**ВНИМАНИЕ** Данный щит защищает только от физических атак.

**Снаряд Крови.** Данная опасная форма наносит урон исходя из текущего ФЗ. Создавая снаряд его характеристики следующие. Для создания снаряда необходимо минимум 16 ФЗ.

Дальность Снаряда = 2м за каждую единицу потраченного ФЗ.

Урон Снаряда = (Макс. ФЗ - текущее ФЗ) x (Мысль \3)

## Активная навык 8 уровня. Кровяной насос

Основным действием позволяет восстанавливать ФЗ вытягивая кровь из живых существ, а также восстанавливать другим существам ФЗ используя свою кровь (1к1) за ход и, если цель хочет этого или без сознания.

## Активный навык 12 уровня. Облик крови

На три хода вы теряете свою физическую оболочку и становитесь кровяным существом, атаки по кровяному существу не наносят никакого урона, только вашей физической оболочке. В облике крови вы можете использовать атаки всех трех форм орудия, не тратя бонусное действие на их призыв. Клинок наносит d8. Щит в три раза больше. Урон снаряда умножается на (Мысль\2). После применения данного навыка вы не можете его использовать в течение недели.

## Прокачка 1 (10\10 круга)

Теперь этот навык восстанавливается через три дня.

## Прокачка 2 (12\12 круга)

Теперь этот навык восстанавливается через полдня.





## Дьявол скорости (СИЛА + ЛОВК)

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

**Описание:** особое ответвление боевых искусств, завязанное на скорости реакции и быстрых атаках. Разработана одним из историков Объединения благодаря старым запискам из разрушенного монастыря предтечей

**Свойство:** Дьявол скорости может вооружаться только клинками весом макс. 2

### Пассивный навык 4 уровня.

Каждый уровень ловкости дает 2м скорости передвижения вместо 1м

#### Прокачка 1 (5\5 круга)

3м вместо 2м

#### Прокачка 2 (7\7 круга)

4м вместо 3м

### Активный навык 6 уровня.

Комбинируя в свой ход передвижение и бонусное действие персонаж мгновенно передвигается на максимальное передвижение совершая фазовый рывок, нет необходимости в земле под ногами

#### Прокачка 1 (4\4 круга)

Совершив рывок, вы можете нанести один кубик урона оружием ближнего боя, не потратив никакого действие

#### Прокачка 2 (6\6 круга)

Совершив рывок, вы наносите до 2 кубиков урона

#### Прокачка 3 (8\8 круга)

Совершив рывок, вы наносите до 3 кубиков урона

#### Прокачка 4 (2\2 круга)

Если хотя бы на одном кубике урона из трех выпало макс. Значение выбиваешь оружие из рук противника

### Пассивный навык 8 уровня.

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

### Пассивный навык 10 уровня.

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

### Прокачка 1 (8\8 круга)

За дополнительное сверху очко вихря вы можете нанести урон, выпавший на кубиках всем противникам в радиусе 10 метров

### Активный навык 12 уровня.

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



## Проповедник (ХРЗМ + КАРМ)

**Условие получения:** персонаж посвящает себя богу и церкви.

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

### Пассивный навык 4 уровня.

Своими разговорами проповедник успокаивает людей и восстанавливает им 5 ПЗ за час на отдыхе

#### Прокачка 1 (4\4 круга)

Сила слова восстанавливает теперь 10 ПЗ в час

#### Прокачка 2 (4\4 круга)

Восстанавливает 15 ПЗ в час

#### Прокачка 3 (7\7 круга)

Потратив 1 очко кармы можно удвоить значение силы слова (Складывается)

### Активный навык 6 уровня.

В бою потратив основным действием очко кармы отменяет агрессию противника от себя, до тех пор, пока не атакует

#### Прокачка 1 (8\8 круга)

Отменяет агрессию от всех противников от себя

#### Прокачка 2 (12\12 круга)

Отменяет агрессию всех существ ко всем союзникам и себе за 3 очка кармы

### Пассивный навык 8 уровня.

Помогая людям, вы восстанавливаете 0.25 кармы или больше в зависимости от решения Гма

### Пассивный навык 10 уровня.

Теперь вы используете карму как модификатор заклятий вместо мысли

#### Прокачка 1 (10\10 круга)

Если заклятие лечащего назначения, то модификатором является сумма кармы и мысли

### Активный навык 12 уровня.

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





# Призрачный техник (ЛОВК + ПОТК)

**Условие получения:** Уникальный класс Азяянов, доступ к нему можно получить, обучившись у мастера

**Описание:** классом обладают только некоторые Азяяны. Призрачный техник имеет целый арсенал ментальной техники

## Пассивный навык 4 уровня.

Теперь вы можете употреблять кристаллы энергии для призыва различной фантомной техники. За один кристалл вы получаете 1 призыв.

## Прокачка 1 (4\4 круга)

За один кристаллы теперь вы получаете 2 очка призыва. Очки сбрасываются при отдыхе

## Прокачка 2 (8\8 круга)

Теперь 3 очка призыва за кристалл

## Активный навык 6 уровня.

Призвать технику для атаки противника путем сброса или наезда. После атаки техника исчезает. На атаку тратится одно очко призыва. Первая атака - наезд (сложность наезда 10 + ЛОВК) автомобиля 3d6 всем противника по прямой 50м.

## Прокачка 1 (6\6 круга)

Вторая атака - сброс укладчика (сложность уклонения 10 + ЛОВК) точечный урон 5d10

## Пассивный навык 8 уровня.

Призрачный техник может призывать различную технику и управлять ей. Первая форма – фантомный байк, скорость = 30м. Каждый ход, необходимо использовать карты пси >4. При невозможности использования карты макс скорость -5

## Пассивный навык 10 уровня.

Вторая форма – автомобиль, скорость = 50м. Каждый ход необходимо использовать карты пси>8. При невозможности макс скорость -10

## Активный навык 12 уровня.

Использование энергокристалла, может позволить машине парить в воздухе 1 день и увеличивает скорость в 5 раз



Название	Часов на одну клетку	Вместимость для лута в очках объёма	Сидячие места	Прочность
байк	2 час	0	2	20
авто	3 часа	70	4(+20 00)	45

## Член ястребов (ЗОРК + ЛОВК)

**Условие получение:** вступить в группировку Ястребов

**Описание:** Группировка Ястребов, входящая в клан Доставщиков Сканов. Их задачей является доставка и помощь солдатам на передовой.

### Пассивный навык 4 уровня.

Возможность вызвать миномётный выстрел наносящий дальний урон 6d6 одиночной цели работает раз в 3 раунда.

### Прокачка 1 (4\4 круга)

Теперь эта атака наносит урон в радиусе 5 м

### Активный навык 6 уровня.

Возможность вызова Безоткатной винтовки. Вызов винтовки занимает основное действие, и она прибывает через d6 минут.

Данная винтовка одноразовая и наносит 5d12 урона эффективной дальностью 100 метров.

Вызвать ее можно раз в три дня.

### Прокачка 1 (5\5 круга)

Откат вызова уменьшается до одного дня, а прибывает она через d4 минут.

### Пассивный навык 8 уровня.

Позволяет пользоваться двумя пушками в двух руках с эффективной дальностью в два раза меньше.

### Пассивный навык 10 уровня.

По гуманоидным целям можно совершать атаки по любым частям тела с удвоенным бонусом зоркости.

### Прокачка 1 (3\3 круга)

По слабым частям тела монстра удваивается урон

### Активный навык 12 уровня.

Вызов одного меха из двух на выбор. Мех прибывает за d12 минут. После вызова меха его необходимо отозвать обратно. Прежде чем можно будет его призвать обратно, его должны починить в течение d8 дней.



меха	дальность	урон	ходы	передвижение	прочность
AMR-30	120м	6 атак по 2d10	8	10м	105
EMMR-45	200м	2 атаки в 5м радиусе 5d12	8	10м	90



# Глава Пятая.

## Снаряжение Обреченного

*Смотри чтобы с тобой всегда был ствол, детектор аномалий и самое главное пища. Без пищи ты сгинешь быстрее чем от пули. Иногда приходится выходить на несколько недель и нигде ты не найдешь еды, кроме той, что возьмешь помни об этом всегда.*

*– Инструктор Знатоки из 18 лагеря Обреченных Азьянов*



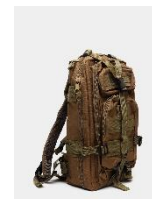
В этой главе вы найдете описания большинства снаряжения в мире СЗ.

Далее список категорий снаряжения для быстрого поиска:

- Рюкзаки
- Разгрузка
- Питание
- Походное снаряжение
- Броня
- Орудия
- Пушки
- Устройства
- Контейнер
- Испарители
- Картриджи
- Расходники
- Материалы
- Остальное

### Походный рюкзак

Самый распространённый рюкзак среди Обреченных. Его можно купить везде и по сносной цене. Представляет собой средних размеров темный рюкзак.



### Мини-портфель

Бюджетная сумка с возможностью носить на спине. Ценится за свой маленький размер и удобство. Чаще всего встречаются у Сканоу.



### Грузовой рюкзак

Разработка клана Перевозчиков. Состоит из прутьев и предназначен для переноски крупных предметов. Имеет высокую ценность у торговцев.



### Модульный рюкзак

Рюкзак с возможностью объединить копии в один большой вариант и подстраивать под свои нужды. Разработан Азьянами и продается только у них.



### Рюкзаки

Рюкзак	Свойство	Вес и объём	Цена
Походный рюкзак	45 объём и имеет место для крепления	2(2)	2 об
Мини-портфель	18 объём	1(2)	1 об
Грузовой рюкзак	70 объёма, но нельзя складывать предметы меньше трех очков объёма	3(7)	1 ре
Модульный рюкзак	15 объёма, можно объединить до 4 таких	1(1)	1 об

## Разгрузки

Бананка	1 слот в 2 объёма, может использоваться как контейнер, но предмет разрушится после использования	1(1)	2 бе
Пояс для инструментов	5 слотов с 1 объёмом	1(1)	1 об
Модульная разгрузка	Имеет 16 креплений и слот для защитной пластины	1(1)	2 об
Маленький кармашек	Занимает одно крепление, вместимость 1 объём	1(1)	1 об
Средний кармашек	Занимает два крепления, вместимость 2 объёма	1(2)	2 об
Плетенная пластина	4 ФБ тело, расходуется	1(3)	1 об
Дубленная пластина	6 ФБ тело, расходуется	2(3)	1 це



### Бананка

Это сложно назвать разгрузкой в привычном понимании, но этого достаточно чтобы выполнять базовые функции. А также ее можно использовать как временный контейнер для артефакта, но после этого разгрузка распадется. Распространен повсеместно.



### Пояс для инструментов

Переделанная сумка для инструментов для возможности держать в себе предметы. Распространен в захолустных городах.



### Модульная разгрузка

Жилет, имеющий 16 ремешков, к которым можно приделывать различные сумки и прочее. Также имеет слот для пластины, которая будет защищать тело. Такие разгрузки шьются у Сканов, а модули разрабатываются всеми народами. Довольно сложно найти вне больших городов.



### Маленький кармашек

Небольшой кармашек, который крепится на ремешки.



### Средний кармашек

Кармашек большего размера, крепится на два ремешка.



### Плетенная пластина

Базовая пластина из переплета синтетической нити.



### Дубленная пластина

Пластина, произведенная дублением различных ширпотребных шкур.

### Механика пластин

Пластины являются вторым слоем брони тела и складываются с любым другим элементом брони на теле для атак в ближнем бою. Для атак в дальнем бою учитывается только один слой брони, если пластина сломается, то следующая атака будет учитывать следующий слой, а предыдущий полностью поглотит урон.



## Питание

Провизия	Свойство	Вес и объём	Цена
Бедная провизия	1 день провизии. +2 фз и пз в час.	1(1)	2 бе
Рыночная провизия	2 день провизии. +4 фз и пз в час.	1(1)	2 об
Специальная провизия	5 дней провизии.	1(1)	1 об
Технологичная провизия	1 день провизии. +12 фз и пз в час.	1(1)	2 це
Странная провизия	D6 дней провизии.	1(1)	-
Мясная провизия	4 дня провизии. +6 фз и пз в час.	2(1)	2 це

### Странная провизия

Никто не знает откуда она берется, но очевидцы говорят, что ее можно найти у сектантов. Содержимое разнится, но все рационы объединяет то, что их очень тяжело есть, ведь они в основном состоят из плоти разного качества.

### Мясная провизии

Провизия, производимая Сканами. Богатый рацион, состоящий из кусков качественного мяса и травяных напитков. Тяжело найти на общем рынке, продается в основном у Сканов.

### Бедная провизия

Бедная провизия, сделанная из остатков на кухне какими-то бомжами. Продается повсеместно. Долговременное употребление такой пищи приведет к несварению желудка.

### Рыночная провизия

Самая распространенная провизия. Состоит из требухи Ворокуриц, два ломтика Мучника и бутылка грязной дистиллированной воды. Никого не волнует вкусно это или нет, главное, что жив.

### Специальная провизия

Разработанная Азьянами провизия для долгого пребывания в шахтах. Обеспечивает минимальное пропитание на 5 дней. Отваренная и засушенная, варенная ржавчина и бутылка остаточной воды с грязевиками.

### Технологичная провизия

Рацион питания Объединения, разработанный специально для нужд военных.

Обеспечивает высокое заживление, но питания хватает всего на один день. В составе сублимат качественного мяса неизвестного происхождения, а также бутылка воды с пакетиком растворимых нано ботов.



## Походное снаряжение

Название	Краткое описание	Крепится к рюкзаку	Вес и Объем	Цена
Спальник	Небольшой спальник. С ним можно обустроить ночлег в пустошах.	Да	4/6	2 об
Спальник Объединения	Улучшенный спальник. Помимо своих основных функций в этом спальнике невозможно умереть, до тех пор, пока сохраняется его герметичность.	Да	8/7	1 ре
Перезаряжаемый фонарь	Небольшой фонарь, который работает от силы энергокристалла.	Да	3/5	3 об
Походная конфорка	Небольшая металлическая конфорочка, которая работает от энергосмеси. Одной канистры хватает на 3 дня.	Да	2/3	2 об
Дождевик	Накидка, сделанная из синтетической водонепроницаемой ткани	Нет	1/2	2 бе
Набор выживания	Набор Сканов для походов.	Да	2/3	2 це
Веревка с крючком	10 метров прочной веревки с небольшим крючком на конце	Да	3/4	2 об
Личная аптечка	Небольшой набор медикаментов. Помогает со многими состояниями.	Нет	2/2	1 це
Фляга	Качественная фляга ручного производства.	Нет	2/2	2 це

### Набор выживания

Набор, в который входит бинт и обезболивающее, самодельный приемник, одна батарейка, мини-нож, две спички, осколок чистящего артефакта (для воды и одежды), нитки с иглой, половина мясной провизии.

### Личная аптечка





Небольшой тканевый сверток, в которой находится упаковка бинтов (3 штуки), упаковка блокаторов (16 таблеток), йодированные таблетки (4 штуки), оболочечные таблетки (10 таблеток). Чаще всего встречается у Сканов.

### Фляга

Фляга, произведенная мастерами Сканов. Защищена от любого внешнего воздействия. Фляга объемом 0.45 л.



## Броня

Материал или элемент брони	Защита					Цена	В.О	Починка	Ранг
Плетенная	4 ФБ	+	+	+	+	1 бе	2(2)	да	0
Плетенная и подписанная	3 ФБ и ПБ	+	+	+	+	2 бе	2(2)	Нет	0
Подписанная	4 ПБ	+	+	+	+	1 бе	2(2)	да	0
Дубленная	6 ФБ	+	+	+	+	2 бе	2(2)	да	1
Дубленная роспись	5 ФБ и ПБ	+	+	+	+	1 об	2(2)	Нет	1
Расписная	6 ПБ	+	+	+	+	2 бе	2(2)	да	1
Энергосплав	8 ФБ и 2 ПБ	+	+	+	+	3 об	4(2)	Да	2
Энерготкань	2 ФБ и 8 ПБ	+	+	+	+	3 об	3(3)	Да	2
<b>Защитный костюм</b>	7 ФБ и ПБ	Комплект				1 ре	16(22)	Да	2
<b>Боевая броня наёмника</b>	10 ФБ и ПБ (+6/6)	Комплект				2 ми	22(30)	Да	3
<b>Роботизированный комплекс</b>	16 ФБ	-	Комплект			3 ре	24(32)	Да	3
Проводниковый	10 ПБ	+	+	+	+	2 це	5(4)	Да	3

### Защитный костюм

Обшитая энергометаллическими пластинами набор герметичной брони. Куётся Сканами для общего пользования.

### Боевая броня наёмника

Создаваемая на заказ комплект брони. Каркас создается Сканами, интерфейс и внешняя защита Азьянами, технологии украдены у Объединения. Такая броня считается мечтой любого Обреченного. Активная защита питается от одного энергокристалла в час. Активная защита увеличивает ФБ и ПБ на 6.

### Роботизированный комплекс

Тяжелый комплект металлической брони. Популярен у бандитов. Снижает скорость на 10.

### Починка и ресурс

Материал	Ресурс починки	Сложность
Плетенка	Ткань	8
Подпись	Бумага	8
Дубленка	Кожа	10
Роспись	Ткань	10
Энергосплав	Металл	14
Энерготкань	Ткань	14
Проводник	Проводник энергии	17
Роботизированный комплекс	Металл	16
Боевая броня	Заряженная пластина	17
Защитный костюм	Заряженная пластина	15
Автомобиль	Металл	14

### Комплект

Такая броня сцеплена и покупается комплектом. Чтобы ее надеть необходимо потратить минуту.

## Оружие

Название	Атак в ход	Кол-во кубов атаки	Ранг	Прочность	Вес и Объем	Цена	Слотов для модернизации
Лезвие	2	1	0	10	1\1	крафт	0
Дубинка	1	2	0	12	4\4	крафт	0
<b>Колотушка</b>	0 (1) Замах	5	0	13	6\4	крафт	0
Низкопробный нож	2	2	1	11	1\1	1 об	1
Бита	1	4	1	13	3\4	2 об	1
<b>Каменная киянка</b>	0 (1) Замах	7	1	15	7\5	2 об	0
Самодельный меч	1	5	1	10	3\4	крафт	0
<b>“Ржавый гвоздь”</b>	1	1	1*	15	1\1	Уник	2
<b>Дубинка предтечей</b>	2	2	2	~	3\3	Уник	0
Модульный клинок	2	3	2	19	4\5	1 це	3
<b>Молот на цепи</b>	1	6	2	17	3/7	Уник	1
<b>“Бронесдиратель”</b>	2	4	3	23	5/5	Уник	2

### Крафт

Название	Крафт
Лезвие	Острый предмет, ткань
Дубинка	Предмет весом 4, ткань
Колотушка	Тяжелый элемент, длинный элемент, ткань
Самодельный меч	Металл, ткань

### Починка

Название	Починка
Лезвие	6
Дубинка	6
<b>Колотушка</b>	6
Низкопробный нож	9
Бита	9
<b>Каменная киянка</b>	9
Самодельный меч	9
<b>“Ржавый гвоздь”</b>	9
Модульный клинок	12
<b>Молот на цепи</b>	12
<b>“Бронесдиратель”</b>	15

### Колотушка и Каменная киянка

Инструмент, который можно использовать как оружие. Имеет замах, а значит урон будет только на следующий ход после объявления атаки.

#### “Ржавый гвоздь”

Каждая атака накладывает эффект кровотечения при дубле на кубиках эффект усиливается. Разработан этот нож кем-то из Возрождения. С тех пор его можно встретить у культистов.

#### Дубинка предтечей

Цельная дубинка, сделанная из крепкого биологического материала. Не ломается, но имеет посредственные характеристики. Сложно заинтересовать покупателя, но заинтересует коллекционеров и ученых.

#### Молот на цепи

Ударное оружие Сканоу. Имеет увеличенную дистанцию атаки в 10 метров.

#### “Бронесдиратель”

Каноническое оружие Сканоу. Таким владеют генералы. Уменьшает броню в два раза больше.



## Оружие

Название	Калибр	Урон	Проблемы	Ранг	Дальность	Вес и Объем	Магазин	Цена	Выстрелы в ход	Слотов
Крафт пистолет	L22	1d4	Отсутствуют	0	10	2\2	Однозарядное	Крафт	1	0
Крафт винтовка	7.62x17	2d4	Отсутствуют	0	25	4\5	Однозарядное	Крафт	1	0
Крафт ружье	410кал	2d4	Отсутствуют	0	5	3\4	Однозарядное	Крафт	1	0
<b>Рыночная двустволка</b>	12 кал	4d4	Отсутствуют	1	10	3\4	Двухзарядное	2 об	1	1
Рыночный 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
<b>Револьвер предтечей</b>	44 калибр	4d6	Отсутствуют	2	40	2\2	Барабан 4	Уник	1	3
Боевой пистолет	.45 АСР	2d8	Отсутствуют	2	80	2\2	8	4 це	2	1
Винтовка	.357	3d8	Отсутствуют	2	300	4\5	5	2 ре	1	2

### Рыночная двустволка

Классика жанра. Поющая мурка. Требуется 5 Силы для стрельбы навскидку. Продается у охотников-любителей. Перезаряжается двумя бонусными действиями или одним основным.

Калибр	Патроны 10 шт.	Магазин	Барабан магазин
0 ранга	1 об	2 бе	1 бе
1 ранга	3 об	4 бе	2 бе
2 ранга	2 це	2 об	1 об

Магазин весит 1 очко веса и объема за каждые 15 патронов

### Однозарядное

Стреляет один раз, после требуется бонусное действие для перезарядки.

### Проблема

Когда на кубике урона выпадает 1 с оружием происходит проблема. Проблема может быть любая, подходящая по контексту оружию (клин, застревание и т.п.)

### Барабан

Патроны помещаются в интегрированный магазин. Перезарядка одного патрона занимает бонусное действие. В отличие от однозарядного оружия может перезаряжаться обоймами.

### Револьвер предтечей

Револьвер сделанный лавным-давно предтечами. Хороший сплав и надежность. Имеет барабан на 4 патрона. Перезарядка одного патрона занимает бонусное действие.

### Крафт

Название	Крафт
Крафт пистолет	Метал трубка и любой материал
Крафт винтовка	Метал трубка и любой материал x2
Крафт ружье	Метал трубка и любой материал

## Устройства

Название	(Треб. ЗНАН) Свойства – Зарядов треб.	Цена	Заряды	Вес и объём	Питание
Анализатор аномалий	(1) Бонус ЗНАН добавляется к проверке обезвреживания – 1 Заряд (5) Посмотреть карту в радиусе двух соседних карт – 2 Заряда	2 об	5	1\2	1 батарея
Детектор аномалий	(2) Обнаружение аномалии рядом – 1 заряд в день (6) +Определение стихии аномалии (9) +Определение ранга аномалии	3 об	3	2\2	2 батареи
Центр восстановления	(7) Восстановить 10 ФЗ и ПЗ всем в радиусе 5 метров – 1 Заряд (10) Снять все состояния с персонажа в радиусе 5 метров – 1 Заряд	2 ре	2	4\4	аккумулятор
Анализатор артефактов	(4) Описание артефакта – 1 Заряд	1 це	4	1\2	1 батарея
Ловушка монстров	(5) Проверка ЗНАН на поимку монстра – 1 заряд	1 ре	6	6\7	2 батареи
ПСИ-пушка	(3) Зарядить одну стадию – 1 Заряд (3) Выстрелить с уроном = стадия заряда d12 пси-урон	Ружье и 1 ре	3	4\5	1 энергокристалл
Переносной верстак	Переносной верстак имеет 2 состояния – закрытый и открытый. (4) Починка (7) Модернизация (10) Изобретение и создание	3 об	нет	8\6 (8\12)	нет
Информационный центр	Переносное радио с возможностью вбивания текста в поисковой библиотеке Обреченных – 1 Заряд за час пользования	2 це	4	3\3	5 батареек
Излучатель щита	(7) Выпускает щит радиусом 5 метров, который защищает от любого урона всех, кто находится внутри, но не позволяет атаковать изнутри – 1 заряд в ход	2 ре	3	4\5	2 энергокристалла



## Про устройства

Производимые Азянами устройства на все случаи жизни. Без них жизнь в пустошах была бы невыносимой. Продаются устройства у многих торговцев, но редкие образцы быстро раскупают Обреченные, а некоторые бандиты даже готовы потратить свои силы, чтобы обворовать или убить обладателя редкого экземпляра.

### Анализатор аномалий

Устройство необходимое любому Обреченному желающему отправиться артефачить. Считается самым прорывным изобретением Азян. Поговаривают, что те, кто сможет разобраться с устройством этого гаджета, сможет определять опасность аномалии просто проведя анализатором рядом.

### Детектор аномалий

Устройство, которое берут для путешествий на дальние расстояния, а также ставят в любые машины. Помогает определить наличие аномалии еще до того, как случайно помереть. Первым делом в лагерях обучают пользоваться именно этим устройством.

### Центр восстановления

Волшебная штука Азян, работающая от электричества и немного любви конструктора. Спасла жизни огромному количеству Обреченных в пылу сражений.

### Анализатор артефактов

Если хочешь узнать, что за камень на этот раз ты вытащил из адского местечка, просто посмотри в экранчик этого устройства. Определяет большинство артефактов, а также их радиоактивность.

## Ловушка монстров

С появлением данного устройства Обреченные научились извлекать души монстров и использовать их в быту или продавать Азянам для исследований. Устройство достаточно простое, но все равно требует некоторых знаний, чтобы понять как с ним обращаться. Для использования нужен сосуд души.

### ПСИ-пушка

Используется шахтерами Азянов для извлечения и дробления больших кристаллов энергии, но некоторые Обреченные готовы потратить свои сбережения, чтобы купить круто выглядящий ствол в свою коллекцию. Характеристики ствола зависят полностью от пушки, которая была использована для создания.

### Переносной верстак

Массивная коробочка, которая раскладывается в верстак. В нем можно найти все необходимые устройства для проведения базовых операций с предметами.

### Информационный центр

Качественный аппарат разработанный Азянами используя чертежи предтечей. Может быть использован для подключения к сети библиотек и форумов Азян. Работает только в радиусе действия вышек связи.

### Излучатель щита

Уникальный аппарат, возводящий купол, который защитит всех, кто находится внутри от внешних угроз. Большая версия данного аппарата используется в вагонетках Азян. По украденным чертежам данного аппарата Сканы и Объединение построили купола над своими городами. Такие купола требуют огромное количество ресурсов (в том числе и человеческих) для поддержания.

## Контейнеры

Контейнеры – разработка Азьян, позволяющая переносить и использовать артефакты на благо Обреченных. Все контейнеры предназначены для переноски **артефактов объемом 2 и меньше**. Этот факт связан с тем, что большинство артефактов именно такого объема, но иногда попадаются артефакты куда больше. Для таких случаев делаются модернизированные контейнеры или контейнеры под заказ. Эта технология основывается на свойствах металла, заряженного энергией кристаллов. Достаточно крошечной пыли таких кристаллов, чтобы поддерживать работоспособность контейнеров на долгие годы, не беспокоясь насчет внезапного разряджения контейнера. Крепиться контейнер при помощи специальных крючков.

Название	Описание	Вес\Объем	Цена
БКОП-1	Позволяет переносить артефакт без вреда для здоровья. Никакой пользы для носителя.	1\1	1 об
БКНК-1	Модернизированная версия БКОП, позволяющая устанавливать контакт с телом пользователя.	1\1	3 об
БКВ-1	Модернизированная версия БКОП, позволяющая взаимодействовать с силами артефакта без опасностей.	1\1	2 об
БКОП-2	Позволяет переносить артефакт без вреда для здоровья. Никакой пользы для носителя. Помещается два артефакта.	1\2	2 об
БКНКВ-1	Универсальная версия БКОП. Позволяет устанавливать контакт с телом и взаимодействовать с артефактом.	1\1	2 це



## Испарители

Испарители – бюджетная замена дорогим сигаретам в мире СЗ. Испарители разработка Сканоу, которые используют их в бою. В испарители вставляются картриджи. Каждый картридж имеет уникальные свойства.

## Картриджи

Картриджи – расходник для испарителей. Их содержимое может быть разным так же, как и эффект. Они все весят 1 объём и вес.

Название	Эффекты	Вес и объём	Цена
Подстаниция	Затяжка (1 ресурс картриджа)	1 (1)	2 об
Агрегатор	Затяжка (3 ресурса картриджа)	1 (1)	2 це
“Дуга”	Два слота под картриджи. Затяжка (3 ресурса обоих картриджей)	2 (1)	1 ре
“Джинн”	Три слота под картриджи. Обдур (3 ресурса трех картриджей) – эффект распространяется на персонажей в радиусе 2 метров.	3 (2)	3 ре
“Ингалятор”	Два слота под картриджи. Не требует действия для затяжки. Автотяга (2 ресурса двух картриджей)	4 (2)	1 ми

Стимулятор	(3 использования) Если ФЗ>5, восстановить 1d8 ФЗ	2 об
Синтетический никотин	(3 использования) Восстановить 1d12 ПЗ	2 об
Темнин	(1 использование) На 1 час ко всем проверкам добавочный бонус 1d4	1 це
Чистин	(2 использования) Перемешивает колоду ПСИ карт	1 це
Бойцовский стимулятор	(5 использований) В следующий 1 ход можно совершить еще одну атаку	1 ре
Взгляд вороха	(1 использования) Следующий выстрел гарантировано поразит цель на расстояние вплоть до 5 км	1 ми
"Последний путь" или пепеха	(1 использования) Позволяет, будучи с 0 ФЗ или ПЗ продолжить бой, но по окончании эффекта вырабатывается сильная зависимость от препарата (смерть по истечению 2 дней)	1 об
Алко-пых	(3 использования) Изготавливаемый Азьянами синтетический алкоголь, заправляемый в картридж. Позволяет отдохнуть культурно.	2 об
Приподнятый язык	(1 использования) Смесь, разработанная Грузовиками, чтобы продавать свой товар. Первая попытка торговли всегда успешная.	1 це
Паленный картридж	(1 использования) Ненавистный картридж, разработанный умниками из бандитской фракции с целью уничтожения Обреченных. При затяжке срабатывает фитиль, который мгновенно активирует взрывчатку, наносящую 70 физического урона	(1 бе – 1 це)
Сухое мясо	(1 использование) Вкусный пар со вкусом мяса.	3 об
“Кровопар”	(3 использования) Доза кровяных сигар для вашего организма. Для состоятельных господ.	3 ре
“Сладкий сон”	(1 использование) Снотворный дым со сладким вкусом. Здоровый сон гарантирован.	1 об

## Расходники

Таблица со всеми расходными ресурсами.

Название	Описание	Вес и объём	Цена
Батарейка	Батарейка, сделанная из сплава металлов и порошка кристалла.	1\1	2 бе
Энергокристал	Самый распространенный энергетический материал. Это его осколок.	1\1	1 об
Сосуд души	Сосуд, в котором помещается любая душа монстра. После использования распадается.	2\3	1 це
Заплата	Удобная заплатка, сделанная из примеси металлов. Используется для починки орудий.	1\1	2 бе
Кровосигара	Производимые неизвестными сигареты. Вызывают зависимость. Единственный источник натурального никотина на пустошах. Очень ценные. Восстанавливает 2 ПЗ.	1\1	1 це
Самогон	Алкоголь сбодяженный из всего что попадет под руку. Не рекомендуется к употреблению.	2\2	2 об
Канистра смеси	Канистра наполненная энергосмесью. Продается в бутылке 1.5 литра.	2\2	1 це



## Материалы

Название	Описание	Вес и объём	Цена
Металл	Добываемый и переплавляемый материал. Добывается Азьянами, используется Сканами.	2\2	1 об
Энергокристал	Самый распространенный энергетический материал. Это его осколок.	1\1	1 об
Энергопыль	Растолченный энергокристал. Обладает уникальными свойствами. Из него производят патроны, топливо и т.д.	1\1	2 бе
Кожа	Кожа любого живого существа.	1\1	2 бе
Ткань	Сплетенная из синтетической нити ткань.	1\1	2 бе
Бумага	Бумага, произведенная из остатков производства.	1\1	1 бе
Проводник	Материал похожий на металл, имеющий способность проводить энергию.	2\2	1 це
Заряженная пластина	Заряженная энергией металлическая пластина.	2\2	2 це
Энергосмесь	Смесь из энергопыли, обработанной смолы и воды.	-	-

## Остальное

Все что не попало в основные категории.

## Одежда

Название	Вес и объём	Цена
Базовый комплект одежды	6\8	4 об
Костюм химзащиты	5\6	2 це

## Импланты

Название	Описание	Вес и объём	Цена
Самодельный имплант руки	Не позволяет стрелять навскидку, а также атаковать части тела. Снижает максимум ФЗ на 1\6	2\2	2 об
Продвинутый имплант руки	Не позволяет стрелять навскидку, а также атаковать части тела.	2\2	2 це
Самодельный имплант ноги	Максимум передвижения снижается на четверть. Невозможно совершать продвинутые действия передвижения. Снижает максимум ФЗ на 1\6	3\3	2 об
Продвинутый имплант ноги	Максимум передвижения снижается на 1\6. Невозможно совершать продвинутые действия передвижения.	3\3	2 це



## Глава Шестая.

### Путешествия по пустошам

*Не понимаю я этих наёмников. Всю свою жизнь отдавать службе, где каждый день может стать твоим последним. Не спорю у них условия божественные, едят, наверное, только мясо с чаем. Но все же я бы не стал свою жопу отдавать этим воякам, жизнь куда интереснее тут, так ведь Петронин...*  
— Алкоголик-философ Иоан Четверть



#### Что в данной главе?

В данной главе вы узнаете все про население и активности в мире СЗ. Что представляют из себя города и какие услуги в них предоставляются. Какие бывают задания и с кем можно торговаться. Какие фракции населяют мир СЗ. Как происходят бои с людьми и монстрами. Как обезвреживать аномалии и какие бывают артефакты. Как перемещаться по пустошам на автомобиле. Что такое аномальные города и как их обезвреживать. Все это вы узнаете в данной главе.

#### Краткое содержание

- города и услуги
- фракции, задания и торговля
- перемещение по карте
- бои и механики
- аномалии и артефакты
- автомобили
- аномальные города
- карма

#### Что представляют из себя города?

Городом является защищенная территория от пустошей, населяемая людьми или Обреченными. Города, которые населяются людьми называются защищенными, а те города, в которых живут Обреченные называются городами пустошей.

Всего существует 3 защищенных города – город Азьянов, город Сканов и город Объединения.

Город Азьянов располагается глубоко под землей в горах, там используется постоянный источник энергии для питания защищающих щитов.

Город Сканов использует технологию Азьянов для защиты города от нападений, которые происходят достаточно часто, ведь город Сканов располагается севернее остальных, почти на границе безопасной зоны.

Город Объединения также использует технологию Азьянов для создания огромного купола, который работает 24/7 за счёт постоянных человеческих жертв.

Город Возрождения не защищен от энергии, поэтому большинство населения являются Обреченными. Данный город населяет культ, который поклоняется своему лидеру. Несмотря на их сомнительные практики они достаточно культурны, поэтому остальные народы с ними считаются.

В каждом защищенном городе живет порядка 150 тысяч человек. Каждый день Обреченными становятся порядка 10-15 человек. По этой причине народы используют технологии предтечей, чтобы ускорить размножение людей, а также их обучение.

Города Пустошей населяют Обреченные всех народов. Некоторые города обустраиваются только для определенного народа и не пускают представителей других народов. Размер города в основном определяется безопасностью местности. В самых безопасных уголках можно найти города огромных размеров с населением больше 100 тысяч Обреченных.

#### **Уникальный тайник**

Информация в единичном количестве, выдается один раз. Выдается информация только у народа Объединения. Стоимость информации 3 ценных предмета.

#### **Тренировочная площадка**

Получить 1 круг опыта для физического стата (сила, ловкость, зоркость). Тренировка занимает 1 день. Площадка имеется в большинстве городов. Стоимость услуги 1 ценный предмет.

#### **Библиотека**

Получить 1 круг опыта для умственного стата (харизма, знания). Чтение занимает 1 день. Библиотека имеется в большинстве городов. Стоимость услуги 1 ценный предмет.

#### **ПСИ-лаборатория**

Получить 1 круг опыта для пси стата (Поток, мысль). Занятия занимают 1 день. Лаборатория имеется в большинстве городов. Стоимость услуги 1 ценный предмет.

#### **Анализ и продажа артефактов**

Пункт, выполняющий продажу артефактов. Анализ артефакта стоит 2 безделушки. Пункт есть в каждом городе.

#### **Центр поклонения**

Место расположения икон и пасторов. Здесь можно восстановить карму. Стоимость входа 1 безделушка.

#### **Услуги в городах**

В каждом городе можно приобрести различные услуги. Помимо стандартных в некоторых городах определенных народов предоставляются уникальные для народа услуги. Ниже будет перечисление услуг.

#### **Лечение ФЗ и ПЗ**

Предоставляют все народы кроме Объединения. Полностью восстанавливает ФЗ и ПЗ за 1 день лечения. Стоимость услуги 2 ценных предмета.

#### **Возрождение**

Воскрешает мертвого персонажа, который умер не раньше недели. Данная услуга предоставляется только Сканами. Стоимость услуги 1 мифический предмет.

#### **Починка снаряжения**

Починка одной единицы снаряжения. Услуга Азьянов. Стоимость услуги 2 обычных предмета.

#### **Обработка**

Удаление вредных свойств с артефакта или с человека под воздействием артефакта. Услуга Азьянов. Стоимость услуги 2 ценных предмета.

#### **Наводка на тайник мертвого Обреченного**

Наводка на тайник, продается всем заинтересованным, есть риск соперников. Предоставляется всеми народами. Стоимость информации 1 ценный предмет.

#### **Очистка от облучения**

Очищают твое снаряжение и твое тело от радиации. Не очищают артефакты. Предоставляется услуга всеми народами. Стоимость услуги 2 безделушки.

#### **Случайная запись о тайнике**

Случайная информация из архива, тайник уже может быть ограблен. Предоставляется только Возрождением. Стоимость услуги 1 обычный предмет.



## **Фракции**

Фракция – большая группа Обреченных, выполняющие поставленные цели. Также фракциями считаются группы бандитов и культивистов, объединённых общей целью.

Внутри фракции Обреченные делятся на несколько группировок. В свою очередь внутри группировки члены группировки делятся на отдельные отряды.

Ниже будет представлена краткая схема фракций.

### **Фракция исследователей**

Фракция основная задача которых, исследовать и зачищать территории от новых угроз.

#### **Группировка Охотники**

Группировка фанатиков, обожающих охотиться на монстров. Все члены данной фракции специализируются на зачистке скопления монстров любого ранга.

#### **Группировка Мусорщики**

Группировка Мусорщиков специализируется на разгребании свалок и обезвреживание аномалий. В группировке множество умелых историков и ученых.

#### **Группировка Очистители**

Группировка Очистителей занимается поиском и обезвреживанием аномальных городов. Группировка состоит из большого количества небольших отрядов.

### **Фракция торговцев**

Фракция, занимающаяся обеспечением Обреченных всем необходимым для выживания.

#### **Группировка Барыг**

Группировка Барыг занимается скупкой и торговлей всем что подвернется под руку.

#### **Группировка Поборников**

Поборники занимаются куплей и продажей товаров из городов людей.

#### **Группировка Коллекционеров**

Группа скупщиков редких товаров.

## **Фракция ученых**

Фракция, занимающаяся изучением артефактов и изобретением новых устройств.

### **Группировка Изобретателей**

Группировка Обреченных, чья основная задача создание новых технологий и устройств из уже изученных материалов и артефактов. Группировка состоит из небольшого количества Обреченных и в нее очень сложно вступить, но если Обреченный все-таки сможет вступить в нее, то он будет под усиленной защитой со стороны всех народов.

### **Группировка Изучения**

Группировка Обреченных, которая проводит опыты с новыми образцами ресурсов. Их деятельность очень сомнительна, ведь опыты проводятся на живых существах. Несмотря на это их деятельность жизненно необходима для всех Обреченных, поэтому любые происшествия им сходят с рук.

### **Группировка Археологов**

Самая опасная работа выпадает именно этим смельчакам. Эта группировка занимается раскопками и обезвреживанием новых аномалий. Именно из-под крыла этой группировки были обнаружены артефакты способные обеспечить энергией небольшой город или артефакт способный отапливать дома. Состав группировки постоянно меняется связи с ежедневными смертями на работе.

### **Фракция бандитов**

Презираемая фракция среди большинства Обреченных. Считается фракцией только из-за слаженности работы ее участников. Организованная преступность, а также 30 процентов всех смертей на пустошах принадлежит именно этой фракции.

### **Группировка Чунибье**

Группировка поехавших Обреченных возмнивших себя богами. Обладатели сильных пси способностей. Их главная цель – проверить себя на прочность и найти достойного противника. Готовы на все, чтобы стать сильнее. В редких случаях эту группировку покидают Обреченные и становятся легендарными наёмниками.

### **Группировка Садистов**

Самая кровавая и самая крупная группировка бандитов на пустошах. Невероятные садисты. Обожают человеческие страдания. К ним относятся отряды каннибалов, биологических конструкторов и т.п.

### **Группировка Крыс**

Группировка поборников, грабят бомжей и бедных Обреченных. У этой группировки есть свой король Крыс, который руководит этой группировкой.

### **Фракция логистики**

Фракция, занимающаяся перевозкой и снабжением всех жилых пунктов на пустошах.

### **Группировка Ястребов**

Группировка боевого и провизионного обеспечения, работающая на наемников и военных. Обладают современными технологиями и боевым потенциалом.

### **Группировка Грузовиков**

Группировка профессиональных дальнобойщиков. Занимаются перевозкой большого количества ресурсов между городами. Имеют хорошую репутацию среди всех фракций, даже преступных.

### **Группировка Связистов**

Малочисленная группировка специалистов связи. Занимаются настройкой и профилактикой точек связи.

### **Фракция наемников**

Фракция, занимающаяся военными действиями за плату. Не принадлежат какому-либо народу и работают на той стороне, которая больше платит.

### **Группировка Защитников**

Группировка телохранителей. Лучшие из лучших Обреченных способные защитить от любой угрозы.

### **Группировка Военных**

Группировка вооруженных солдат. Занимаются защитой городов от угроз и помогают Сдерживанию на фронте.

### **Группировка Сдерживания**

Основная сила, которая занимается военными действиями на границе безопасной зоны. Считается неприкасаемой среди других группировок за их значимость.

### **Фракция производства**

Фракция, занимающаяся производством ресурсов для народов. Оберегается другими дружественными фракциями от постоянных нападений.

### **Группировка Фермеров**

Группировка, выращивающая живую пищу на специализированной почве.

### **Группировка Переработчиков**

Группировка, занимающаяся переработкой материалов.

### **Группировка Мастеров**

Группировка, занимающаяся производством большинства предметов.



Теперь, когда вы понимаете, что представляют из себя города и кто их населяет, поговорим о вас и чем необходимо заниматься чтобы выжить.

### Валюта

В мире СЗ экономика строится вокруг вещей. Так как не получилось установить определенную валюту везде, используется обменная экономика.

Каждый предмет имеет ценность в виде базовых предметов. Ценность предметов постоянно варьируется исходя из многих факторов и, например сегодняшняя щётка безделушка через неделю из-за дефицита будет ценной.

Всего существует 6 видов ценности предмета каждый следующий вид ценней предыдущего в три раза. Обмен менее ценной валюты на более ценную требует переговоров и торговли.

**Безделушка** – предметы, которые не несут в себе большой практической пользы. Примеры безделушек: Блестящий камешек, пакетик угля, бутылка плохой воды.

**Обычные предметы** – предметы, которые распространены среди обреченных и обеспечивают базовые потребности Обреченного. Примеры: пища, вода, одежда, патрон.

**Ценный** – предметы, представляющие собой определенную ценность для Обреченного, и несут в себе облегчение жизни или удовольствие. Пример: алкоголь, мясо, распространенный артефакт, снаряжение, испарители.

**Редкий** – предмет, малораспространенный среди Обреченных и имеет высокую ценность. Пример: хороший артефакт, технологии, броня.

**Мифический** – предмет, который может позволить себе только опытный Обреченный. Предмет имеет такую ценность если он сильно меняет жизнь Обреченного или сильно помогает по жизни. Пример: Автомобиль, комплектная броня, редкий артефакт.

**Высший** – предмет, которым обладает ограниченное количество Обреченных и имеет не виданный ранее эффект. Владение таким предметом меняет социальный статус Обреченного.

### Задания

Теперь, когда вы знаете как устроена экономика вам нужно узнать, как заработать валюты.

Базовые задания для Обреченных выдаются во всех городах всех народов. В зависимости от опасности месторасположения количество заданий разнится.

В среднестатистическом городе бывают следующие задания:

- Зачистка местности от существ
- Обезвреживание аномалии
- Уничтожение сильного монстра
- Заказное убийство Обреченного

Задания можно получить у представителя фракции или главы поселения.

### Подработки

Все вышеописанные задания имеют риск смерти Обреченного, но есть и задания, которые не требуют выходить за город. Такие задания являются подработками. На подработках ваш Обреченный работает почти весь день на не сложной работе. В награду живет и питается в специализированном жилище, качество которого разнится от города к городу. С некоторым шансом на работе можно уцепить какую-нибудь вещичку. Также за каждый день подработки ваш персонаж получает 0.25 круга, подходящего под работу стата.

Подработка	Стат	Шанс	Ценность
1 день	+ 0.25	вещички	вещички
Склад	СИЛА	1\6	1 бе
Разносчик	ЛОВК	1\6	1 бе
Охранник	ЗОРК	1\6	1 бе
Официант	ХРЗМ	1\6	1 бе
Библиотека	ЗНАН	1\6	1 бе
Завод	МЫСЛ	1\6	1 бе
Центр наполнения	ПОТК	1\6	1 бе

## Торговля и редкость

Торговля представляет собой обмен вещей, где у каждой из сторон есть преимущество перед другим. Сила преимущества определяет сложность успешного обмена или ценность ваших предметов для обмена. О тонкостях торговли описано ниже.

**Сложность обмена** определяется из силы преимущества и будет увеличиваться от отрицательного преимущества и уменьшаться от положительного преимущества. При провале проверки вторая сторона может потребовать или сделать сделку выгоднее или отказаться от сделки.

Сила преимущества	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
Проверка	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0	0
Модификатор стоимости для покупки	1 ми	2 ре	1 ре	1 це	1 об	1 бе	-	1 бе	1 об	1 це	1 ре	2 ре	1 ми

## Ранг

Ранг обреченного определяет опытность Обречённого, а также доступность предметов для вас на рынке. Ранг повышается, выполняя задания и повышая свою репутацию среди других Обреченных.

## Перемещение по карте

Одна клеточка на карте имеет размер примерно 100 км. За день ходьбы стандартно Обречённый преодолевает одну клетку. В группе Обреченных скорость перемещения по карте высчитывается исходя из скорости самого медленного союзника. Для более эффективного перемещения по карте можно использовать 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 (+ 1 за макс очков объёма)	Прочность	Цена
Леговик 100	1 час	8(2)	250	5(+ 20 оо)	100	2 вы
Калкан	2 час	9(1)	150	4(+20 оо)	55	4 ми
Железяка	3 часа	9(1)	60	3(+20 оо)	35	4 ре

В перерывах от ходьбы отряду необходимо есть и спать. Во время сна события, которые могут произойти определяются Игровым мастером.

**При торговле**, если вы продаете или вы покупаете, вы можете снизить стоимость или увеличить стоимость товара исходя из силы преимущества.

## Пример преимущества:

- Хорошие\Плохие отношения +1\–1
- Заинтересованность в редком предмете +1\–1
- От предмета зависит жизнь +2\–2
- Влияние продавца +1-3\–1-3
- Дефицит предмета +1-4\–1-4

## Автомобиль

Автомобиль – один из самых эффективных способов перемещения по миру. Каждый автомобиль потребляет топливо для перемещения. У автомобиля имеется прочность и объем багажника. Авто чинится металлом со сложностью 14.

Топливо	Описание	Вес\Объем	Цена
Канистра смеси	Канистра наполненная энергосмесью. Продается в бутылке 1.5 литра.	2\2	1 це



# Бой

Рано или поздно на пустошах придётся сражаться. Этого нельзя избежать, ведь этот мир населяет множество различных тварей как людей, так и монстров. Бои проходят молниеносно и все решается за считанные минуты. Бои в этом мире смертоносны и быстры, поэтому нужно уметь постоять за себя.

## Инициатива

В начале боя все участники кидают инициативу, которая определяет порядок хода. Инициатива определяется броском кубика D12 + модификатор статов Ловкость и Зоркость. Первым ходит тот, у кого выше показатель инициативы, затем ходит следующий участник боя, чья инициатива ниже и т.д.

Когда действие совершается в ход игрока, оно называется очередным, когда действие совершается не в свой ход, оно называется внеочередным. Вне очереди можно совершать только определенные действия.

Когда существо застигается **врасплох** к его инициативе не прибавляется модификатор Ловкости и Зоркости.

## Действия

У каждого персонажа имеется четыре типа действий.

**Основные действия** занимают больше времени чем любое другое и используются для атак, каст заклятий и применения сложных устройств. Основные действия не могут быть произведены вне очереди и должны применяться только в ход участника боя. Основное действие можно поменять на два Бонусных действия, но не наоборот.

Все действия восстанавливаются с началом следующего раунда, после того как сходил персонаж с самым низким показателем инициативы.

**Бонусные действия** занимают куда меньше по времени, чем основные. Таким действием можно быстро применить расходник или защититься от атаки. Основная фишка этих действия в том, что их можно применить вне очереди.

**Свободное действие** занимает меньше всего времени. Оно используется для молниеносных контекстных действий, по типу оценки ситуации, взаимодействия с окружением и т.п.

**Движение** самое простое из действий, которое используется для передвижения на местности. Конкретные примеры описаны ниже.

## 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.
- Достать вещь из рюкзака
- Спрятаться на полу – лечь на землю, после чего по вам нельзя попасть дальними атаками навскидку. Исключением является случай нахождения противника выше вас. Когда вы лежите на земле в ближнем бою точные атаки имеют усиленный эффект.

## Бонусные действия

- Уклонение – позволяет пройти проверку Ловкости против Силы противника для уклонения от атаки. Заявляя уклонение при активной защите, вы получаете дополнительное преимущество для проверки уклонения.
- Спасение – при сильной атаки монстра, вы можете попробовать пройти проверку определенного стата для избегания урона или его смягчения.
- Применить вещь из разгрузки

### Свободные действия

- Открыть дверь
- Опознать монстра
- Опустить лестницу
- Подвинуть ящик пинком
- Разлить вазу

### Стрельба не навскидку и атака по частям тела

При стрельбе не навскидку учитывается только расстояние до цели. Заявляя стрельбу по части тела или не навскидку идет проверка зоркости по таблице ниже. Нельзя стрелять в часть тела, скрытую за укрытием. При атаке в ближнем бою проводится соревнование результатов проверок СИЛЫ атакующего и ЛОВК атакуемого.

Во сколько раз расстояние до цели больше эффективного	Количество кубиков урона	Сложность проверки
0 (Эфф. Расстояние)	Не меняется	10
1 (не выше двух раз)	-1	14
2	-2	18
3	-3	22
4	-4	26
5	-5	30
6	-6	34

### Движение

Пробежать количество метров равное вашему передвижению. Можно также использовать все движения для карабка на стену или прыжка на расстояние равное половине передвижения.

### Получение кругов опыта

Круги получают за выполнение проверок с использованием конкретного стата. За провал проверки игрок получает 0.25 круга. За успешное прохождение легкой проверки 0.5 круга. За успешное прохождение сложной или очень важной проверки 1 круг. Большим количеством кругов можно получить по усмотрению игрового мастера.

### Альтернативный режим игры

При альтернативном режиме игры, рассчитанным на короткие приключения с одноразовыми персонажами используются упрощенные правила.

Вот список модификаторов правил:

- Отсутствие тягот
- Удвоенное получение опыта
- Улучшение уровня стата без необходимости посещения города
- Торговля работает за счет одной проверки без преимуществ

### Сражения с людьми

При сражении с людьми первым делом прокидывается Инициатива. У каждого такого противника-человека есть свой пул статов, ФЗ и ПЗ. Сражение проходит так, как если бы вы сражались с самим собой. Противник умирает при опускании его ФЗ или ПЗ до 0. В качестве лута вы получаете то, что не ломается в бою.

### Сражения с монстрами

Сильные отличия будут ждать Обреченных при встрече с их первым монстром. Первое отличие – общее количество Здоровья. Это означает что у монстра нет ФЗ или ПЗ, и он умрет только когда его Здоровье опустится до 0. Также у монстров есть уникальные навыки, которые расходуют карму. Для эффективного сражения с монстром желательно отыскать его слабое место, таким образом урон удваивается.

При победе над монстром вы можете попробовать освежевать монстра, с него вы получите определенное количество карт лута.

Также можно попробовать захватить душу монстра в сосуд души. Для этого вам понадобится сосуд души и ловушка монстров. Когда здоровье монстра приближается к минимуму вы должны несколько раз успешно использовать устройство, после чего душа монстра попадет в сосуд, а его тело кристаллизуется в уникальные энергетические предметы. Их количество и редкость определяется картами лута.



## Отрубание конечности

При нанесении урона по конкретной части тела противника и нанеся урон равный половине максимального здоровья эта конечность отрубается и не может больше быть использована.

В зависимости от отрубленной конечности накладываются различные неудобства:

Отрубленная конечность	Эффект
Нога	Максимум ФЗ снижается на четверть, передвижение снижается вполтину, нельзя выполнять бонусные действия
Рука	Максимум ФЗ снижается на четверть, невозможно атаковать этой рукой, нельзя выполнять бонусные действия
Голова	<b>Смерть</b>

## Проверки

Существуют различные типы проверок. Каждая проверка выполняется при помощи суммы значения, выпавшего на кубике d12 и модификатора определенного стата.

### Мастерская проверка

Это означает что вы кидаете два кубика d12 и берете высшее значение. Такую проверку получает Обреченной в идеале владеющий данным делом или имеет сильную поддержку от союзников. Прохождение такой проверки дает в два раза меньше опыта.

### Проверка с преимуществом или недостатком

Проверка с преимуществом позволяет вам перебросить куб d12 если его значение вас не устраивает. Проверка с недостатком заставляет вас перебросить куб d12 если проверка успешная. Пройдя проверку с недостатком вы получаете в два раза больше опыта. Проверка с преимуществом не имеет модификаторов опыта.

## Аномалии

Аномалии представляют собой набор карт, расположенных в виде поля. Каждая карта имеет своё значение и модификатор. Для обезвреживания аномалии необходимо отыскать Джокер и обезвредить его. Обезвреживание карт происходит следующим образом.

Все игроки начинают с конкретного места снаружи аномалии и начинают двигать по горизонтали или вертикали по одной карте за раз.

Бывают карты расположенные в открытую или закрытую. В первом случае вы должны взять карту и пройти проверку конкретного

стата и если проверка успешная вы получаете лут с карты и двигаетесь дальше, если проверка неудачная, то вы получаете урон, указанный на карте аномалии.

Во втором случае карту необходимо перевернуть и сразу пройти проверку с числом, указанным на карте. Минус такого способа в том, что вы не знаете, насколько сложная вам предстоит проверка и желательно узнать значение карты заранее.

## Артефакты

Странные камешки найденный в недрах аномалий. Каждый из которых имеет интересные свойства.

Некоторые из этих камней могут быть **радиоактивны**, перетаскивая такие артефакты в не защищенном контейнере вызовет стандартное облучение, которое пройдет только после очистки в городе. На второй день переноски таким способом начнется усиленная версия Облучения.

## Аномальные города

Аномальные города представляют собой большие, заброшенные населенные пункты, которые пропитаны огромным количеством энергии. В каждом таком городе есть ядро города, которое необходимо уничтожить чтобы город перестали населять существа и аномалии.

Каждое ядро имеет свойство впитывать себя культуру и явления что происходили в этом городе на протяжении многих тысячелетий и воплощает это в виде странных явлений влияющих на психику всех посетителей и существ, обитающих в городе.

Примером такого влияния может стать превращение Обреченных в мышей на которых будут охотиться коты, а на помощь Обреченным придут другие дружелюбные мыши, чья цель едина.

В общих чертах можно сказать, что аномальные города являются тематическими парками, которые сильно не привязаны к данному миру и являются испытанием для Обреченных.

### Последствия смерти на пустошах

После убийства, труп необходимо утилизировать в специальном пункте утилизации. Такие пункты могут встретиться в дороге или в городах. Если труп не утилизировать в течение двух недель, он может стать высоко опасным монстром.

Если вы совершили убийство, вы обязаны заняться утилизацией или найти человека, который вам с этим поможет. За несоблюдение этих правил местная офицерская бригада может вас заключить под стражу или наложить штраф, тяжестью вплоть до лишения возможности посещения городов и назначения награду за вашу голову.

## 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.

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)

### Как использовать карму

После оглашения результата проверки, вы можете потратить один круг кармы для добавления к результату 1d4.

Если результат все еще не удовлетворительный, то можно перебросить кубик, потратив еще один круг кармы или бросить еще один куб кармы, **но его стоимость будет на 1 выше.**

### Укрытия и их прочность

Укрытием может стать любой предмет, закрывающий какую-либо часть тела. Укрываясь, по вам нельзя совершать атаки навскидку, а также совершая прицельную атаку в эту часть тела, урон будет нанесен укрытию.

Материал укрытия	Прочность
Пластик и легкие материалы	5
Тонкий металл	10
Дерево	25
Бетон	40
Камень	70
Сталь	120

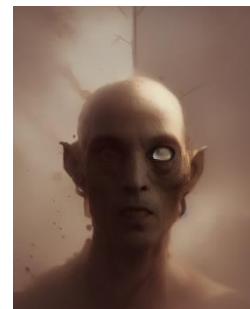


## Глава Седьмая.

### Магия ПСИ

*Честно говоря, магия ПСИ не представляет из себя ничего сложного. Это то, что было, есть и будет в нас всегда. Лишь не многие хотят заглянуть поглубже в себя и увидеть нечто большее чем глупца. ПСИ магия основа нашей жизни, ведь энергия находится везде, и она всегда с тобой...Прислушайся.*

*– Проповедник Жоподратель, Обреченный 2 ранга*



В данной главе вы узнаете все о магии.

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

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

#### Определения элемента

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. Обладатель данного элемента начинает чувствовать волны энергии исходящей от солнца и тел существ.

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

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

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

Позитив – Энергия добра и мира. Устаревшая энергия, которая осталось 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 4, 8 и 12 уровне стата Поток персонаж получает дополнительный элемент.

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

## Каст заклятий

Изначально у мага есть колода карт и базовое заклятие. Каждый ход маг **добирает карты из колоды до значения равного статусу Поток**. Добирать карты можно только если ваш персонаж чувствует присутствие энергии вокруг. В основном энергия исходит из земли.

На касты 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 тратится основное действие.**

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

Для обучения заклятиям понадобится помощь мастера. У каждого мастера свои условия и методы обучения. Для получения Улучшенного заклятия необходимо сначала изучить предшествующую версию заклятия.

## Список базовых заклятий

### Горелка (Огонь)

1d4 урон огнем по определенной части тела

За каждые две карты кубик урона становится сильнее (d6/d8/d10/d12)

Дальность атаки базовым заклятием - 1м

### Воздушный поток (Воздух)

Толкает любой объект в противоположном от мага направлении на расстояние до 5 метров.

+3 метра за каждую дополнительную карту

Дальность атаки базовым заклятием - 1м

### Сжатие твердыни (Земля)

Уничтожает 1 единицу прочности любой брони на выбранной магом части тела

+10 метров эффективной дальности

Дальность атаки базовым заклятием - 5м

### Шар воды (Вода)

Отмывает любое состояние базового уровня

За каждые две карты +1 цель для заклятия

Дальность атаки базовым заклятием - 10м

### Благословение (Позитив)

Восстановить 1d4 ФЗ и ПЗ союзнику

За каждые две карты +1 цель или +1 кубик

Дальность применения базового заклятия - 15м

### Проклятие (Негатив)

Создает мину d4 наносящую 4 пси-урона по голове сквозь шлем

За каждые две карты +1 мина или +4 урона

Дальность активации мины - 50м



## Список книг заклятий

## Стоимость книг

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

Стоимость книг уникальна для каждого образца

Название (ранг - тип)	Стоимость каста	Эффект	Дальность заклятия
Огненный всплеск (0 - базовое)	2 карты огня > 8	(проверка Ловкости 6+МыСЛ) Наносит МыСЛd4 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 МыСЛd4 урона	0м
Каменная подача (0 - базовое)	2 карты земли > 8	(проверка Ловкости 6+МыСЛ) Наносит МыСЛd4 физ урона по телу и накладывает базовое обездвиживание	5м
Водяное лезвие (0 - базовое)	2 карты воды > 8	Создает в руке водяное лезвие, которое наносит 5 урона водой и может быть использовано МыСЛ раз	0м
Вспышка (0 - базовое)	2 карты позитива > 8	Бонусным действие накладывает базовое оглушение	12м
Темная сеть (0 - базовое)	2 карты негатива > 8	(проверка Ловкости 6+МыСЛ) Накладывает сильное покрытие тьмой	10м
Огненный всплеск (1 - улучшенное базовое)	3 карты огня > 9	(проверка Ловкости 8+МыСЛ) Наносит МыСЛd6 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 МыСЛd6 урона	0м
Каменная подача (1 - улучшенное базовое)	3 карты земли > 9	(проверка Ловкости 8+МыСЛ) Наносит МыСЛd6 физ урона по телу и накладывает базовое обездвиживание	15м
Водяное лезвие (1 - улучшенное базовое)	3 карты воды > 9	Создает в руке водяное лезвие, которое наносит 7 урона водой и может быть использовано МыСЛ раз	0м
Вспышка (1 - улучшенное базовое)	3 карты позитива > 9	Бонусным действие накладывает оглушение на все цели в радиусе 15 метров	5м
Темная сеть (1 - улучшенное базовое)	3 карты негатива > 9	(проверка Ловкости 8+МыСЛ) Накладывает сильное покрытие тьмой в радиусе 5 метров	15м
Канал жизни (1 – продвинутое)	4 карты позитива > 6	Обхватывает до трех целей гибкий луч, который восстанавливает D8 ФЗ каждый ход, на протяжении 3 ходов.	25м

# Глава Восьмая.

## Лор и истории

*Когда-то давно и люди могли летать, честно. Только вот это было настолько давно, что об этом мы можем узнать только из древних книжек тех, кто исследовал древние книжки. И такой цикл мог быть бесконечным.*

*– Историк Размарин, Обреченный 3 ранга*



В данной главе вы узнаете многое о истории мира Обреченных.

Данная история будет поделена на условные Эры. Каждая эра будет описана отдельно вплоть до текущего времени.

### Основная информация

Время, в котором живут люди воистину можно считать концом времен. Космос стареет, а вместе с ним умирает, и вся жизнь в нем. Некогда ранее населяемые тысячами различными живыми существами просторы космоса сейчас тихо умирают. Человек – одно из немногих живых существ в космосе, что еще существует и продолжает жить, цепляясь всеми силами за последний лучик надежды. Но в итоге все человечество по итогу обреченно на смерть.

Этот мир прожил поистине долгую жизнь, наполненную самыми интересными событиями, и мы с вами посмотрим одним глазком на каждый выдающийся момент.

### 1 – Рождение (- год)

В начале всего было пустота. Огромный черный шар, в котором была лишь пустота. Таинственным образом в этом шаре была образована брешь, через которую шар стал наполняться энергией.

Эта энергия стала материализоваться и воплощать сотни галактик и вселенных. После чего стали образоваться привычные нам космические объекты. После чего брешь была закрыта, так же быстро, как и была открыта.

### 2 – Эра человечества

(0 г. Р.К. – 4870 г. Р.К.)

Первая эра является эрой человечества, потому что в этой эре господствовал человек. Человек появился на этой планете таким же образом, как и человек на нашей Земле и его путь был таким же, как и у нас. Человечество в этой эпохе не знало о существовании энергии, но некоторые люди могли ее чувствовать, все-таки энергия в чистом ее проявлении не видна человеческому глазу. В качестве начала отсчета времени была признана дата рождения первого короля человечества.

В нашел альтернативном будущем человек посвятил себя войне с себе подобным, ведь на планете больше не было существа сильнее него. К этому моменту человек уже был на большую часть механизмом, который он же и создал. Эта война привела к разлому человечества на проигравших и победивших. Победившие получили большую часть земель, а проигравшим был выделен закрытый от остальных огромный остров материк. Таким образом человечество разделилось на два лагеря, каждый из которых развивался отдельно друг от друга.

Победившее человечество посвятило себя созданию технологий, а проигравшие отдались духовному просвещению и изучению мира вокруг.

Эра человечества заканчивается в 4870 году, когда победившему человечеству удастся связаться с иными формами жизни с помощью установки Сына Азуана Пятнадцатого.





3 – Эра захватчиков

(4870 г. Р.К. – 6300 г. Р.К.)

4 – Эра энергии

(4870 г. Р.К. – 6300 г. Р.К.)

5 – Эра катаклизмов

(10000 г. Р.К. – 12000 г. Р.К.)

6 – Эра смерти

(12000 г. Р.К. – 14000 г. Р.К.)

7 – Последняя надежда

человечества

(14000 г. Р.К. – 15000 г. Р.К.)

8 – Эра обреченных

(0 год с возрождения – наши дни)