НИЧЬЯ ЗЕМЛЯ







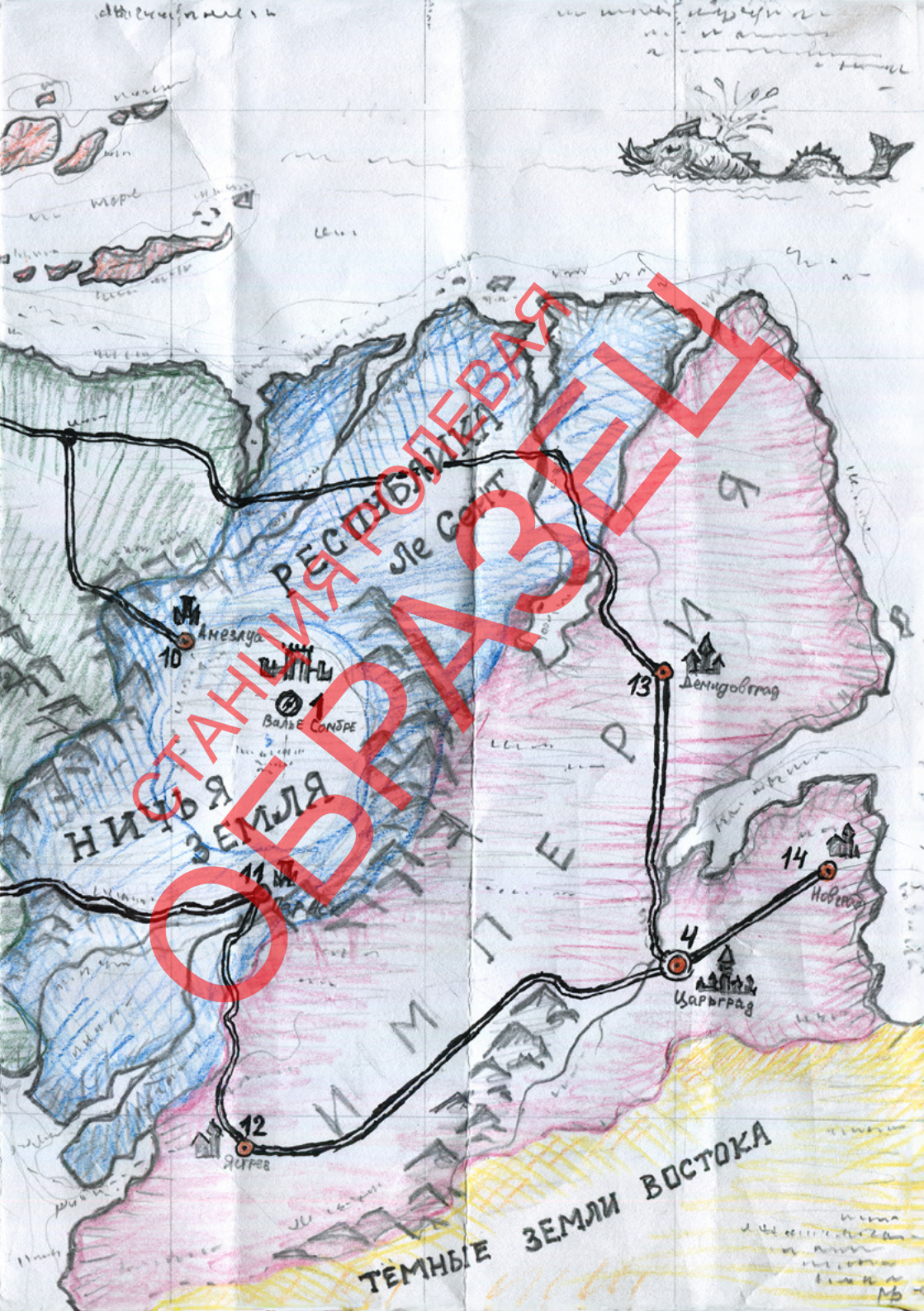




СТАНЦИЯ ПОЛЕЗНАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


море
Республика Ле Сент
Амезлуа
10
Валье Сомбре
1
Ничья земля
11
Ягрев
12
Демидовград
13
Новгород
14
Царьград
4
Империя
Темные земли востока
ОБРАЗЕЦ
СТАНИЯ РОЛЕВАЯ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ
смерть близка

Автор игры
Михаил Павлов

Расчеты игрового движка
Сергей Воеводский

Работа с текстом
Лазарь, Алекс Каргин, Михаил Демушкин, Борис Сапожников

Художник иллюстраций
Максим Рябов

Верстка и дизайн
Евгений Дорожинский

Благодарности
Клуб «Ролевой чердак» г. Тверь, Ольга Козлова, Дамир Ильяшенко, Антон Мурыскин, Илья Карпов, Воля, Сергей Щукин, Глеб Мордовцев, Дмитрий Куценко

Игровые тестеры
Сергей Воеводский, Talie, Александр Болдырев, Анна Павлова, Николай Петрухин, Николай Казанский, Антоха, Димон, Муха,, Алекс Каргин, Федор Тюрин,Максим Кочетов, Игорь Фомин, Анастасия Синицина, Леша Вертолетов, Георгий Масьянов, Дато Долидзе, Михаил Кузнецов, Максим Шелепов

Разработано на



Роскошные ролевые



При поддержке



Все события и персонажи игры выдуманы, все совпадения случайны.
Все права защищены.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Введение

Что такое "Ничья земля"?

“Ничья земля” — это настольная ролевая игра, действие которой разворачивается в вымышленном мире, контуженном Великой войной. Тьма накрыла континент, командование не выходит на связь, смерть дышит вам в затылок. Однако земли, истерзанные войной, заброшенные бункеры и траншеи все еще хранят в себе все необходимое для выживания, и что-то более ценное чем вы можете представить.

Игроки берут на себя роль отчаянных ветеранов великой войны, оккультистов и авантюристов, готовых рискнуть жизнью и отправиться на ничейные земли в поисках ресурсов, необходимых для выживания и артефактов невероятной силы. В экспедициях, персонажи столкнутся с враждебно настроенными соперниками, плодами военной науки великой войны и воплощением своих самых страшных кошмаров.

Игроки определяют предысторию своего персонажа и решают что объединяет их в группу. Персонажи могут стать охотниками на нечисть, мародерами, жаждущими быстрого обогащения за счет чрезвычайно ценных артефактов, группой беглецов, желающих вернуться домой.

Мастер создает мир вокруг игроков, управляет всеми **персонажами мастера**, наделяя их характеристиками и целями. Он ведет диалог от лица персонажей мастера.

Для игры вам понадобится набор игровых костей: пять d6, минимум по одному d4, d8, d10, и d20

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОДЕРЖАНИЕ

Введение ____ **2**

Создание персонажа ____ **8**

Путь персонажа ____ **9**
Навыки ____ *22*
Характеристики ____ *22*

Характеристики и навыки ____ **22**
Факты о персонаже ____ *33*
Знакомые персонажа ____ *34*
Цель персонажа ____ *35*

Основные правила ____ **38**
Сложность ____ *38*
Помощь ____ *40*
Удача ____ *40*
Единица пространства ____ *40*
Отдых ____ *41*
Опыт и улучшение персонажа ____ *43*
Страх ____ *43*
Психические травмы ____ *44*

БОЙ ____ **46**
Действия ____ *46*
Ближний бой ____ *47*
Дальний бой ____ *48*
Урон и физические травмы ____ *49*
Броня ____ *51*
Оружие ____ *52*

Особые правила Оружия ____ **54**
Огнемет ____ *54*
Пулемет ____ *55*
Ружье ____ *55*
Гранаты ____ *56*
Мины ____ *57*
Капкан ____ *57*
Колючая проволока ____ *58*
Импровизированное оружие ____ *58*
Укрытия ____ *59*

Состояния ____ **60**

Грязные силы ____ **62**

Нечестивые ритуалы ____ **64**

Солдатские алтари ____ **65**

Личные вещи ____ **66**

Расходуемые предметы ____ **66**

Техника ____ **69**
Улучшения ____ *70*
Ремонт техники ____ *71*
Безделушки ____ *74*

Артефакты ____ **74**
Особые артефакты ____ *76*
Редкие артефакты ____ *77*
Хронология появления Ничьей земли *81*

Путеводитель по Сколу ____ **81**
Единоверие ____ *83*
Служба Матери-искупительнице ____ *83*
Морская бездна ____ *84*
Кайзеровский союз ____ *85*
Империя ____ *88*
Островное королевство ____ *91*
Республика Ле Сент ____ *94*

Существа из тьмы ____ **100**

Обитатели Ничьей земли ____ **104**
Лоялисты ____ *104*
Искаженные ____ *105*
Мародеры ____ *109*
Культисты ____ *110*
Обитаемые зоны ____ *111*
Лагерь мародеров ____ *113*
Торговый пост ____ *114*
Храм Единого ____ *114*
Ферма ____ *114*
Аванпост ____ *115*
Опасные зоны ____ *116*
Мертвый лес ____ *116*
Сеть траншей ____ *117*
Руины ____ *120*
Поля ничьей земли ____ *121*
Бункер ____ *122*
Задания Коменданта ____ *124*
Укрытия ____ *127*
Неожиданные ситуации ____ *127*
Театр разума ____ *128*

Дежурство на 31-ой заставе ____ **130**

Тайна крепости “Форт де Оссемент” **145**

7-й рейд ____ **156**

СТАНЦИЯ РОГЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КРАТЧАЙШАЯ ИСТОРИЯ КОНТИНЕНТА СКОЛ

Более восьмиста лет назад на огромном континенте, омываемом водами сурового Северного океана, существовало могущественное государство — Святой Скол. Его жители были глубоко религиозными людьми, свято чтили свою веру. Главным соперником Скола было Островное королевство, основанное древними северными племенами отважных воинов.

Долгие годы Святой Скол и Островное королевство вели между собой войны. После тридцатилетней войны под влиянием различных факторов, как внешних, так и внутренних, Святой Скол распался на несколько независимых государств.

Новообразованные государства и княжества создавали союзы, вели политическую борьбу и оказывались вовлеченными в локальные конфликты. Примерно каждые четверть века менялись границы и названия этих государств. В результате долгих междоусобных войн, политических интриг и предательств на континенте установилось хрупкое равновесие между Островным королевством, Кайзеровским союзом, Республикой Ле Сент и Империей. Но после открытия рудия мир начал стремительно меняться.

Рудий — минерал синего цвета, обладающий невероятными свойствами. 100 грамм порошка из рудиевой руды могут дать больше тепла, чем 50 кг угля. В обработанном виде рудий имеет прочность в два раза выше стали. Со временем ученые обнаружили способ извлекать колоссальное количество энергии при вымачивании рудиевых пластин.

Рудиевый дизель — побочный продукт работы рудиевых генераторов, он стал основным топливом для двигателей внутреннего сгорания.

Все страны на континенте стараются контролировать залежи рудия.

РУДИЙ – ЭТО ВЛАСТЬ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Перед Великой войной

На континенте недавно отгремела промышленная революция. Автоматизация производства, открытие фабрик и заводов, удешевление товаров народного потребления и выход из затянувшихся религиозных войн - вот лишь немногие изменения, произошедшие в обществе за последние сто лет. Видные философы поговаривали о наступлении Золотого века для всего человечества.

Однако мечтам не суждено было сбыться: На территории Республики Ле Сент были обнаружены крупные месторождения рудия. Переговоры между крупными промышленными объединениями, королевскими семьями однозначно решили судьбу Республики: месторождения были разделены между влиятельными промышленниками Кайзеровского союза и Империи. Мнение обычных граждан Республики не учитывалось, многих попросту выгоняли из своих домов при строительстве новых добывающих комплексов. Обделенные жители Республики Ле Сент, не желающие спокойно смотреть, как их страну разворовывают иноземные капиталисты, объединялись в повстанческие отряды, наводящие страх на добывающие корпорации Империи и Кайзеровского союза.

При разделе прав на разработку месторождений рудия Островное королевство осталось не у дел. Однако лорды-промышленники не стали мириться со своей участью: от тайного финансирования республиканских повстанцев они быстро перешли к провокациям и стравливанию государств.

В городе Амезлуа вспыхнуло восстание: республиканский повстанческий корпус захватил завод по обогащению рудия, парализовав поставки руды в Кайзеровский союз и Империю. Через несколько дней Кайзеровский союз ввел войска на территорию Республики, а Островное королевство под видом защиты суверенитета Республики высадило десант на севере Кайзеровского союза. Повстанческая республиканская армия при поддержке Островного королевства захватила контроль над всеми добывающими

СТАНИСЛАВА ГОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

предприятиями, расположенными в пределах великих гор.

Столкнувшись с сильнейшим ресурсным голодом, Кайзеровский союз берет под контроль совместные добывающие предприятия на юге, приводя императора Всеслава в бешенство.

Национализация добывающих предприятий Кайзеровским союзом подтолкнула Империю отправить войска в Республику.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВЕЛИКАЯ ВОЙНА

В скором времени на территории Республики Ле Сент разразилась война невероятных масштабов. Невиданное ранее автоматическое оружие, взрывчатка и отравляющие вещества превратили войну в кошмар.

Но еще более пугающим событием, которое помогло очнуться от этого кошмара, стало приближение огромного небесного тела. Несколько метеоритов упали на землю, а самый крупный из них — на город Валье Сомбре.

В окрестностях республиканской столицы уже несколько лет шли ожесточенные позиционные бои, и счет потерь давно перевалил за миллионы. Десятки кварталов осажденного города за несколько секунд превратились в груду песка и щебня, стены древних соборов под действием высоких температур и губительных сил неизвестного происхождения приобрели гротескный, пугающий вид.

Черный туман, поднимающийся из огромной воронки, сводил с ума живых и поднимал мертвецов. Казалось, что сама реальность треснула.

Перед лицом этой невообразимой угрозы правители государств, участвующих в войне, объявили перемирие. Весь военный потенциал Островного королевства, Кайзеровского союза и Империи был направлен на организацию пограничных кордонов вокруг территорий, пораженных туманом, которые теперь называют



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Отбросы. Форменные отбросы. Другого слова у капитан-поручика Стражински для этих людей не было. Хотя кого еще могут послать на почти безнадежное дело в Ничью землю? Не царскую же гвардию, в конце концов. Хотя он бы и не отказался от парочки лейб-гренадеров – эти ребята показали себя во время войны очень и очень хорошо. Однако мечтать не вредно, а дело иметь придется именно с теми, кто стоит сейчас перед ним.

Борис Сапожников — "Седьмой рейд"

Чтобы создать персонажа, достаточно пройти пять этапов:

1. Выбрать, по какому пути пойдет персонаж:
   пехотинца, штурмовика, сапера, медика, газового призрака
   или оккультиста.

   Путь персонажа определяет его начальные характеристику, навыки и особый прием.

2. Распределить 3 свободных пункта
   в навыки персонажа

3. Определить начальное количество ячеек здоровья, пункты силы (ПС)
   и максимальную скорость передвижения (СКО).

4. Определить начальное снаряжение (оружие, броня, личные вещи).

5. Определить особенности персонажа, друзей и его цели.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПУТЬ ПЕРСОНАЖА

Путь персонажа определяет начальные характеристики и специальные приемы. На **5** и **10** уровнях игрок выбирает один из двух приемов, соответствующих пути персонажа.

Приемы — это улучшения и модификаторы, применяемые персонажем один раз (если в описании не сказано обратное) до следующего отдыха.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПЕХОТИНЕЦ

Закаленный в боях опытный боец, стремительно перемещающийся по полю боя, точный стрелок и отличный рубака.

Начальные навыки и характеристики:
Реакция (РЕА) +1,
Навык Дальний бой

При проверке инициативы пехотинец получает +2 к Реакция (РЕА).

Прием:

1 Уровень:

Второе дыхание. Использование не требует действия. До конца боя пехотинец во время перемещения может пройти дополнительно 3 ед. пространства.

5 Уровень:

Точность. Для применения приема необходимо действие. Три последующие атаки из оружия дальнего боя имеют сложность не более 8.

Быстрые атаки. Для применения необходимо действие. Пехотинец в течении трех следующих раундов может совершить две атаки любым оружием, требующим использование одной руки.

10 Уровень:

Снайпер. Для применения приема необходимо действие. Прицельный выстрел не имеет увеличенной сложности и получает дополнительную d6 урона на три раунда.

Берсерк. Не требует действия. До конца боя солдат получает +2 к проверкам ближнего боя и +d6 к урону в ближнем бою.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ