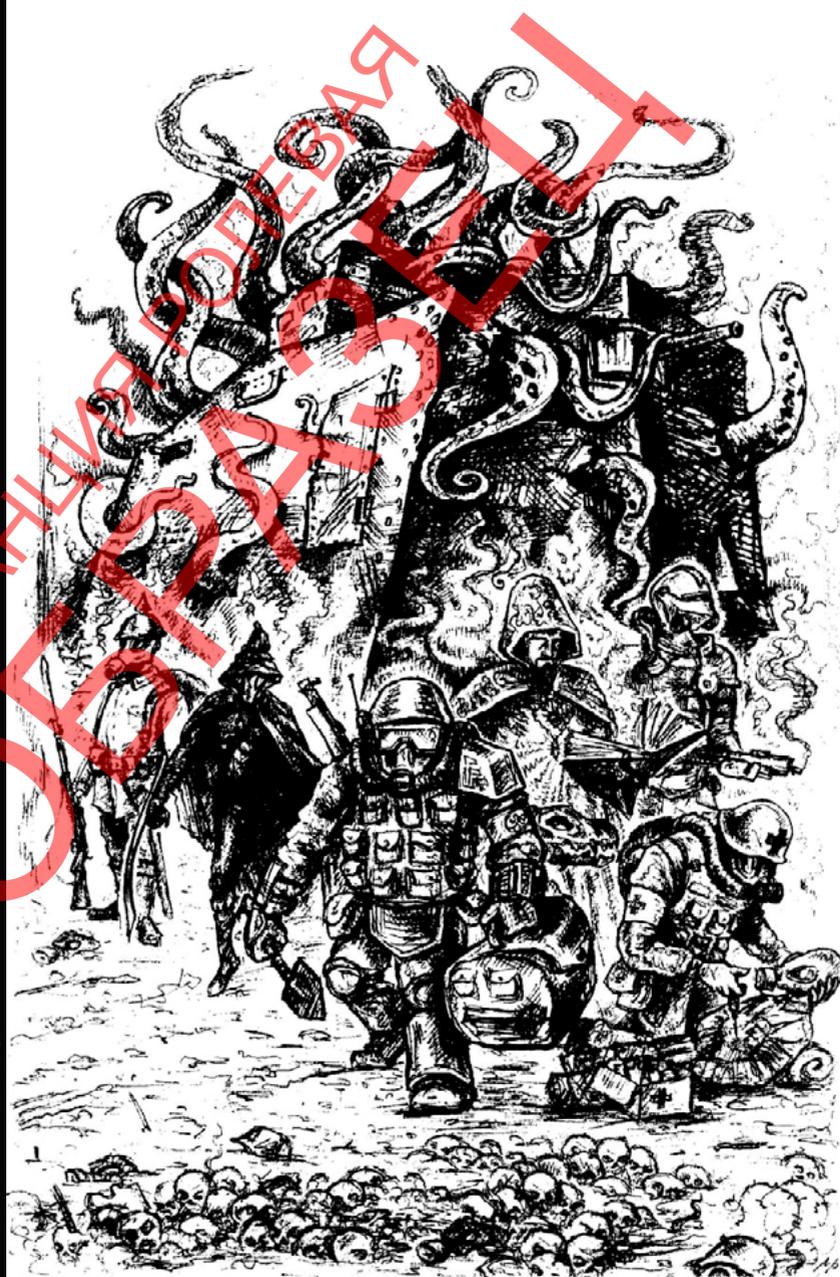


ИИИИИ А ЗЕМЛЯ





ОСТРОВНОЕ КОРОЛЕВСТВО

КАЙЗЕРОВСКИЙ СОЮЗ

1. Валье Сомбре
2. Штальстадт
3. Бигант
4. Царьград
5. Карс
6. Талл Тауэр
7. Фогстат
8. Штейнвальд
9. Ребенстадт
10. Амезлуа
11. Параск
12. Ястрев
13. Демидовград
14. Новград

6 Талл Тауэр

3 Бигант

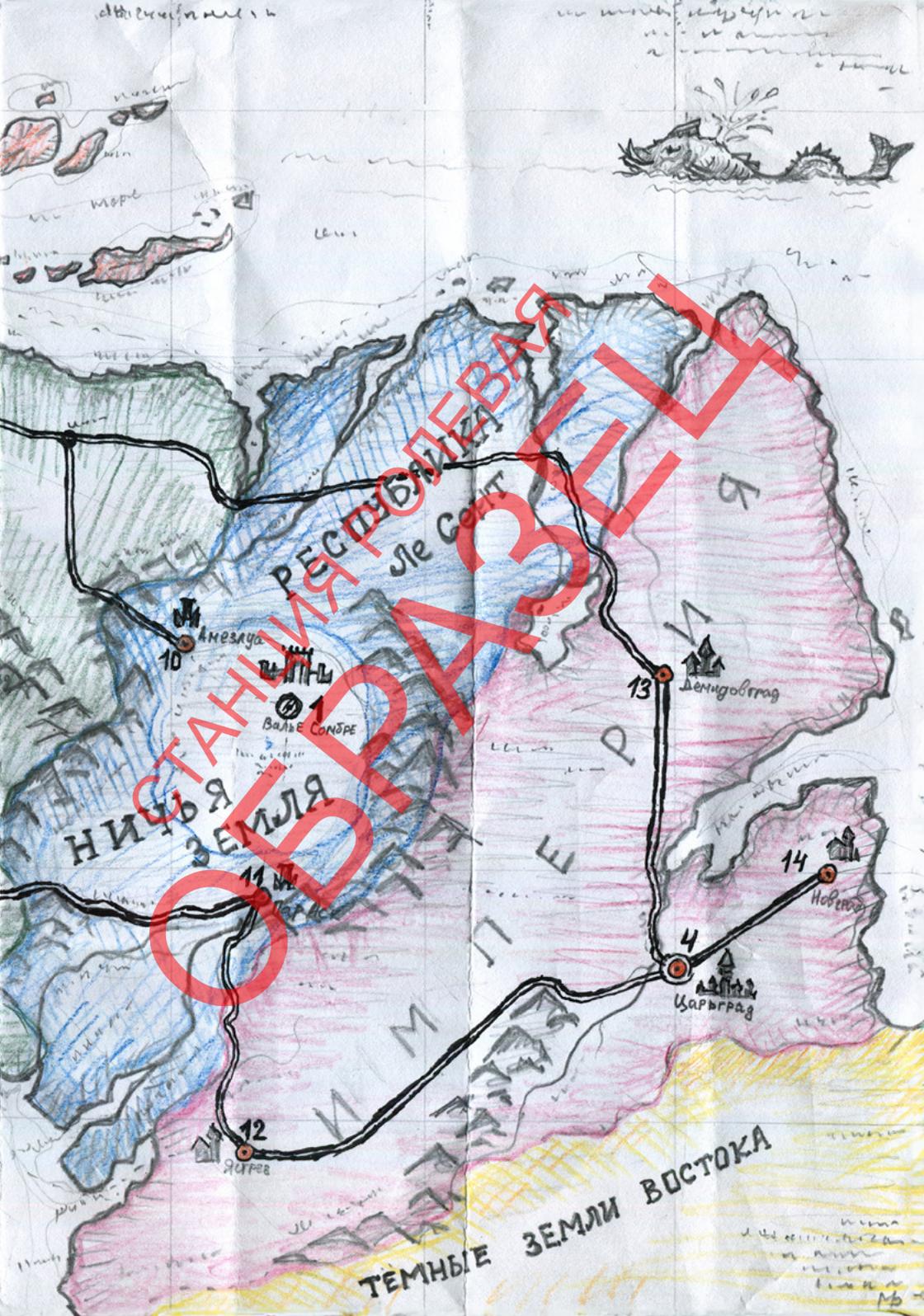
5 Карс

Штальстадт

8 Штейнвальд

9 Ребенстадт

СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ ИГР



СТАНЦИЯ ПЛЕВАЯ

РЕСПУБЛИКА
ДАГЕСТАН

НИЖНЯЯ
ЗЕМЛЯ

ТЕМНЫЕ
ЗЕМЛИ
ВОСТОКА

10

11

12

13

14



Денисовград



Царьград

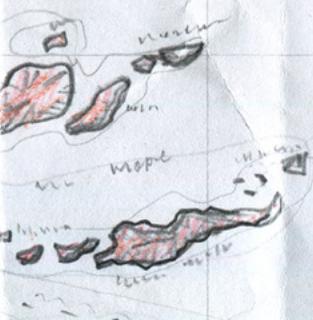


Новорос



Валье Соноре

Амезга





Автор игры
Михаил Павлов

Расчеты игрового движка
Сергей Воеводский

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

Художник и иллюстраций
Максим Рябов

Верстка и дизайн
Евгений Дорожинский

Благодарности

Клуб «Роловой 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.

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

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	2	Расходуемые предметы	66
Создание персонажа	8	Техника	69
Путь персонажа	9	Улучшения	70
Навыки	22	Ремонт техники	71
Характеристики	22	Безделушки	74
Характеристики и навыки	22	Артефакты	74
Факты о персонаже	33	Особые артефакты	76
Знакомые персонажа	34	Редкие артефакты	77
Цель персонажа	35	Хронология появления Ничьей земли	81
Основные правила	38	Путеводитель по Сколу	81
Сложность	38	Единоверие	83
Помощь	40	Служба Матери-искупительнице	83
Удача	40	Морская бездна	84
Единица пространства	40	Кайзеровский союз	85
Отдых	41	Империя	88
Опыт и улучшение персонажа	43	Островное королевство	91
Страх	43	Республика Ле Сент	94
Психические травмы	44	Существа из тьмы	100
БОЙ	46	Обитатели Ничьей земли	104
Действия	46	Лоялисты	104
Ближний бой	47	Искаженные	105
Дальний бой	48	Мародеры	109
Урон и физические травмы	49	Культисты	110
Броня	51	Обитаемые зоны	111
Оружие	52	Лагерь мародеров	113
Особые правила Оружия	54	Торговый пост	114
Огнемёт	54	Храм Единобого	114
Пулемёт	55	Ферма	114
Ружьё	55	Аванпост	115
Гранаты	56	Опасные зоны	116
Мины	57	Мертвый лес	116
Капкан	57	Сеть траншей	117
Колочая проволока	58	Руины	120
Импровизированное оружие	58	Поля ничьей земли	121
Укрытия	59	Бункер	122
Состояния	60	Задания Коменданта	124
Грязные силы	62	Укрытия	127
Нечестивые ритуалы	64	Неожиданные ситуации	127
Солдатские алтари	65	Театр разума	128
Личные вещи	66	Дежурство на 31-ой заставе	130
		Тайна крепости “Форт де Оссемент”	145
		7-й рейд	156

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

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

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.

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 груды 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

НИЦОВАЯ ЗЕМЛЯ

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 характеристики, 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.

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.



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.

