настольная ролевая игра

Necro Punk

быстрый старт



ОБРАЗЕЦ
Станция Ролевая

Автор: Дмитрий Здорников, «Катя водит и пьёт» https://t.me/trpgandkate

Обложка: Диана VOnadium https://t.me/vonadiumart

Графика: Amali Mirror https://vk.com/amalimirrorarts

Игровые тестеры: Рина, Андрей, Джулика, Кику, Изя, Глеб, Светик, Лекса, Влад, Тася, Дамир, Дмитрий, Юлия.

Поддержи выход NecroPunk.

Сканриуй QR-код или переходи по ссылке:

https://planeta.ru/campaigns/necropunk



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Сейчас очень важно, чтобы проект собрал средства для печати на физических носителях. Если вам нравится NecroPunk и его сеттинг, поддержите меня на крауд-площадке.

Особые благодарности: Владу с канала «Пьяный мастер» за множество идей по базовым механикам, собранным на основе его системы; Жене Д. за советы по механикам контрактов и предложение изменить названия ОЗ и ОС, а также за правки по вёрстке; Тимуру Халматову за идею с монетой и «Разрядом сознания»; Дамиру Ильяшенко за информацию по крауд-площадкам, советам о размещении; Светику за внесение вклада в изменение главы «Как лечить стресс и раны?», биологические справки, а также за печать и размещение работы на Мимике; ребятам-тестерам, что помогали править боёвку; Амали за помощь с множественными советами по книге и за иллюстрации; Лере и Лизе за помощь с цветовой гаммой макета; Изе за множественную помощь в оценке внешнего вида макета; Ивану Pivan за идею выложить эту работу на Мимике.

Поддержка: спасибо огромное за поддержку Нинеле, Тасе, Шнурку, Свете, Владу, всем тестерам, художникам, ребятам из качалки, подписчикам и тем, кто не оставлял меня в Долине смерти весь процесс разработки.

Слово от автора: садясь за работу над этой системой осенью 2024 года, я не представлял, как сильно она меня затянет, каких ресурсов от меня потребует и сколь много придётся узнать, чтобы даже такой, небольшой кусочек моей книги, дошёл до вас в виде этого «Быстрого старта». Вы держите в руках лишь часть грядущего полноценного проекта — книги правил для настольной ролевой игры NecroPunk. В её полную версию войдёт всё то, что не уместилось сюда или было не особо важным, чтобы начать как можно скорее рубиться в туманных подворотнях с мертвяками и упырями.

В полной версии вас ждёт куда как больше интересных механик, знаний, лицензий, противников и вызовов. Более подробно о том, что сюда не попало, вы можете прочитать всё там же — в канале «Катя водит и пьёт» в одном из закреплённых сообщений.

Оглавление

О чём эта игра? 4

Основы игры 4

Характеристики 5

Умения 6

Работа 6

Оперативник ГОМОНа 7

Санкционированный 8

Воскреситель 9

Задела ли вас болезнь? 10

Живчик 10

Мертвяк 11

Чучело 11

Разложение и деградация 11

Лицензии 12

Имущество 13

Контракты 13

Приемлемая 14

Тревожная 15

Опасная 15

Упокой 16

Невыполнимая 16

Боевые действия 17

Раны и Стресс 19

Врачевание ран и стресса 21

Оружие 22

Расходники 23

Свойства Оружия 23

Роль мастера 24

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

О чём эта игра?

NecroPunk — настольная ролевая игра в жанре твёрдой научной фантастики, в которую вы можете играть как с игровым полем, так и в формате театра воображения. У участвующих в игре есть две роли: мастер и игрок. На мастере лежит задача продумать основную канву истории, действующих лиц и то, как мир будет реагировать не действия персонажей. Игроки же, в свою очередь, должны управлять собственными персонажами.

Вы не ограничены только научной фантастикой — атмосфера легко позволяет превратить приключение в хоррор в духе Зова Ктулху, в социальную драму как у Вампиров: Маскарад, найдётся даже место стимпанковской версии Cyberpunka с протезами и крутыми девайсами. Цель этой книги — дать вам весь необходимый инструментарний для старта приключений. Всё остальное ограничено лишь вашей фантазией и вашим желанием. Далее же пойдёт речь о той НРИ, какой её видели мы.

NecroPunk повествует о городе N — удалённом наукополисе, который постигла страшная болезнь — «тлеющая оспа». Незадолго до этого события произошёл технологический бум — Себастьян Вайборг изобрёл аналог парового двигателя, который конденсирует влагу из воздуха, перерабатывая её, охлаждая и выбрасывая через систему выхлопных труб. Разработка получила название туманной, из-за продукта, который получался на выходе. Их внедрение ускорило темпы производства и вывело машиностроение на новый уровень.

Большую часть населения все еще представляют здоровые люди, однако уже хватает и тех, кто подвергся заражению. Из-за вспышки эпидемии, повлекшей за собой безумие и голод, многие кварталы города были быстро опустошены и нынче закрыты на карантин. И лишь патрули полицейских с дубинками, именуемых ГОМОНовцами, удерживают порядок, карая нарушителей.

Тлеющая оспа — неизлечимая болезнь, что поражает только людей, заставляя их тела гнить заживо. Вопреки ожиданиям, большинство заражённых не только не умерли от некроза конечностей и внутренних органов, а даже сохранили свои когнитивные способности, цепляясь за возможность приспособиться к изменившемуся миру. Было выявлено, что поедание человеческого мяса способно продлить жизнь пораженного болезнью, и именно в такой реальности теперь вам предстоит жить.

Принятие решений в Necropunk зачастую имеет далекоидущие последствия. Нежелательная пальба может привлечь внимание случайного патруля, передача улик непроверенному сотруднику ГОМОНа — сделать персонажей целями банд, а помощь одной из сторон конфликта — спровоцировать лишь большие проблемы. Принимая решения, помните, что от них зависит не столько судьба города или людей, сколько ваша собственная жизнь.

NecroPunk основывается на системе проверок и боя, частично заимствованной из НРИ LotL. Для игры вам понадобятся кости d4, d6, d10, d100 и обычная монета (либо же антуражная игровая). Чтобы кинуть 1d100 — либо возьмите две кости d10 (заранее озвучив мастеру, какая кость будет считаться «десятками», а какая — «единицами»), либо d100 и d10.

В таблице «Примеры бросков» объясняется, каким образом нужно трактовать полученный результат.

Примеры бросков

Кость десятков	Кость единиц	Результат
6	3	63
0	6	6
0	0	100
20	2	22
70	4	74
00	0	100

Основы игры

В NecroPunk персонажи регулярно совершают броски 1d100±Модификатор сложности. Для успешной проверки, необходимо выбросить значение, которое будет меньше или равно значению Умения (см. стр. 6).

Модификатор сложности (МС)

Это числовой показатель, усложняющий или упрощающий проверку персонажа. В случаях, когда бросок умения связан с действием в адрес персонажей, Модификатор сложности равен значению связанного умения. В иных случаях, Модификатор сложности определяется мастером. По умолчанию, Модификатор сложности равен 0. Модификаторы не могут опустить значение Умения ниже 1 и не могут поднять его выше 95.

Алиса хочет атаковать оперативника ГОМОНа своим топором. Для этого она совершает проверку Умения силы. Значение её умения равно 50. Для успешного попадания ей нужно кинуть 1d100. При этом выпавший результат должен быть меньше или равняться 50. Она совершает бросок и получает значение 54 на костях. Увы, этого недостаточно, чтобы попасть по оперативнику.

Модификатор сложности позволяет мастеру корректировать игровую сцену под свои цели и задачи. Для этого он может руководствоваться таблицей «Модификаторы сложности», где предложена разбивка на сложность действия, числовой модификатор и игровой пример.

Модификатор умения (МУ)

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Модификаторы сложности		
Сложность действия	Модификатор	Пример
Проще простого	-20	Залатать старую шинель с помощью иголки и нитки в тишине собственной каморки
Просто	-10	Убедить подвыпившего рабочего, что ты тоже «из цеха», используя знакомую жаргонную фразу
Обычно	0	Поднять брошенную газету с мостовой, не привлекая внимания патруля ГОМОН
Сложно	+15	В темноте наладить барахлящий туманный двигатель, не отключая его
Очень сложно	+30	Подделать лицензию, чтобы избежать проверки в ОСАНКе

Используется при расчёте некоторых игровых показателей. Это целочисленный показатель Умения персонажа, соответствующий числу, кратному десяти в Умении. Например, Хитрость 45 означает, что ваш *Модификатор хитрости* 4. В свою очередь Выдержка 20 означает, что ваш *Модификатор выдержки* 2.

Разряд сознания

Когда игрок хочет получить преимущество, он может заявить об использовании «Разряда сознания» — нарративно это означает, что персонаж старается изо всех сил, чтобы достичь успеха. Игромеханически же это позволяет игроку совершить бросок монеты, перед этим заказав результат броска («орёл» или «решка»). В случае, если заказ успешен, игрок получает возможность «флипнуть» результат своего броска, т.е. поменять значение десяток и единиц между собой.

Евгений неудачно бросил кость, пытаясь убедить мелкого чиновника дать доступ к архивам Совета, чтобы поискать улики против торговца антиквариатом. Результат его броска 73, в то время как его Умение хитрости — 54. Игрок решает, что ему нужны эти документы и он заявляет использование «Разряда сознания», ставя на выпадение «орла». Бросок успешен и теперь Евгений может поменять выпавший результат на 37 и таким образом пройти проверку.

Если же бросок не был успешен, то ничего не происходит — персонаж не получает ни бонусов, ни штрафов. Использование «Разряда сознания» требует больших трудозатрат от персонажа, а потому его нельзя заявлять чаще одного раза за выполнение контракта. Некоторые Знания и игровые механики позволяют преодолевать это ограничение. Проверка проходится с **МС -20**.

Также, игрок может один раз за контракт использовать «Разряд сознания» в бою. Подробнее об этом читайте в главе «Боевые действия» (см. стр. 19).

Помощь

Персонажи могут помогать друг другу выполнять какие-либо действия, если они предусматривают такую возможность. Например, перенос тяжёлого груза, ассистирование при операции, штурманство во время погони — это примеры действий, которые могут оказывать персонажи для помощи. В таком случае, персонаж, получающий помощь, может использовать «Разряд сознания», не бросая монету, взамен траты «Разряда» персонажем, оказывающим помощь. Проверка проходится с **МС -20**.

Характеристики

Персонажи мастера и игроков имеют две характеристики их состояния, которые отвечают за здоровье и самочувствие — они зовутся оценками и определяют, как много сможет вынести персонаж перед тем, как упокоиться окончательно или потерять рассудок. В отличие от живых существ, объекты окружения имеют только одну характеристику состояния — пункты прочности.

Оценка здоровья (ОЗ)

Оценка здоровья показывает, как много урона может перенести персонаж. ОЗ есть у всех живых существ. Как правило, ОЗ теряется из-за получения физического урона, обморожения и сильного отравления. Полная трата ОЗ по той или иной причине, в том числе, утрата их путём снижения максимального значения до нуля, ведёт к мгновенной смерти персонажа.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Пункт прочности (ПП)

ОЗ отсутствует у объектов окружения, сменяясь на пункты прочности (ПП). Полная трата ПП по той или иной причине, приведёт к разрушению объекта и потребует его длительного восстановления. ПП уместно использовать для расчета крепости укрытия, состояния техники, а также големов. Число ПП определяется мастером.

Оценка самочувствия (ОС)

Оценка самочувствия показывает, как много ужасов может вынести персонаж. ОС есть у всех живых существ. Как правило, вы теряете ОС, становясь свидетелями жутких сцен, подвергаясь ментальным атакам и принимая тяжёлый неоднозначный выбор. Полная трата ОС, в том числе, утрата их путём снижения максимального значения до нуля, ведёт к мгновенному переходу персонажа в руки ведущего или же к его смерти.

Умения

Каждый житель города обязан пройти медицинское освидетельствование, которое, в том числе, замеряет их физические и ментальные показатели. Оценка проводится по так называемой системе Водова-Ликерта, названной в честь учёных, которые предложили методы замеров и систематизировали результаты исследований, создав простой способ оценки возможностей человека.

Умения отражают потенциал и развитие персонажа, а также его природные данные. Стартовый уровень всех умений персонажа равен 20. При генерации, игрок может свободно распределить ещё 50 бонусных очков между умениями. При генерации, в одно умение нельзя вложить более 20 очков. Мастер может изменить это значение по своему усмотрению, как и стартовое число бонусных очков.

Меткость

Отвечает за стрельбу из дальнобойного оружия. Проверка умения меткости проводится, когда игрок хочет попасть в движущуюся мишень, произвести сложный выстрел, либо кинуть гранату. Обычно сложность равняется 0, однако мастер может принять решение усложнить проверку в зависимости от окружающих или иных факторов: погоды, видимости и т.д.

Сила

Отвечает за нанесение ударов оружием ближнего боя, а также за подъём и перемещение тяжестей. Проверка умения силы проводится, когда игрок хочет попасть по юркой цели, либо когда нужно что-то толкнуть, поднять или подтянуть к себе. Обычно сложность равняется 0, однако мастер может принять решение усложнить проверку, в зависимости от окружающих факторов.

Хитрость

Отвечает за умение вести беседу с выгодой для себя и введение в заблуждение. Проверка умения хитрости проводится, когда игрок пытается кого-то обмануть, запугать или получить нужную ему информацию. Как правило, проверка проводится, если цель не желает делиться информацией. Проверка проводится против Анализа или Выдержки цели (выбирается наивысшее значение).

Анализ

Отвечает за умение понимать о чём идёт речь в сложном диалоге, знание научных терминов, особенностей заражённых, а также за ориентацию в пространстве. Проверка умения анализа проводится, если игрок пытается найти что-то спрятанное от его глаз, отыскать в кипе книг нужную информацию или же быстро сориентироваться в городских трущобах. Проверка проводится против Хитрости или Выдержки цели (выбирается наивысшее значение).

Выносливость

Отвечает за умение переносить полученные повреждения физического характера, сопротивляться болезням, а также за ОЗ (*не повышается в Быстром старте*). Проверка выносливости проводится, когда персонаж замерзает, вдохнул туман или попал под действие яда, либо чего-то, что угрожает его здоровью. Мастер определяет сложность этой проверки.

Выдержка

Отвечает за умение сопротивляться психологическим ужасам, а также за ОС (*не повышается в Быстром старте)*. Проверка выдержки проводится, когда персонаж оказался под действием ментальной атаки, стал подозреваемым, принимает тяжёлое решение или увидел кровавую картину чьей-то смерти или травмы. Мастер определяет сложность этой проверки.

Работа

Герои игроков до начала эпидемии тлеющей оспы могли быть кем угодно: доставщиками еды, учёными-физиками, военными офицерами. Но как только улицы поглотил туман, выбор работы стал вопросом выбора между жизнью и медленной смертью. Игрокам предлагается выбрать те Работы, которые положительно повлияют на сюжет игры. Ничто не мешает вам обсудить другие варианты с игроками и создать собственную Работу.

Обратите внимание, что многие Работы допускают найм как заражённых, так и здоровых людей. Исключениями являются только те Работы, где чётко прописан Вид существа, необходимый для неё. В этой главе вам предстоит выбрать себе вид деятельности, который рано или поздно приведёт вас к могиле или славе.

От Работы персонаж получает бонус Умений, стартовые Лицензии, базовый Доход и уникальную механику. Также, каждый Игрок вправе выбрать две любые Бытовые лицензии (см. стр. 12) — они считаются стартовыми.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оперативник ГОМОНа



Допустимые виды: ***Живчик***. В Городе, утопающем в безумии тлеющей оспы и правонарушениях, Оперативник ГОМОНа — это первая и зачастую последняя линия обороны шаткого порядка, установленного режимом Райкова. Официально оперативниками Городского органа по мониторингу и надзору могут быть только незаражённые люди — Живчики. Они — глаза, уши и карающий меч власти на улицах. Их задача — не просто патрулировать и следить за соблюдением всех норм правопорядка, но и выявлять, контролировать, а при необходимости — безжалостно «упокаивать» несчастных заражённых. Для обывателя оперативник — фигура двойственная: защитник от кошмаров и одновременно — пугающий агент всевидящей и не всегда справедливой власти.

Стать оперативником — значит пройти суровую подготовку. Это не только мастерское владение табельным оружием, включая специализированные системы «Упокой», предназначенные для окончательного уничтожения заражённых. Это также доскональное знание врага: умение различать стадии «тлейки» по внешним признакам, понимание повадок и слабостей различных Видов Заражённых, от предсказуемых Мертвяков до коварных Близнецов. Обучение включает и психологическую закалку: оперативники постоянно сталкиваются с чудовищными сценами насилия, распада и безумия, и их разум должен быть готов выдержать этот натиск. Немалую часть подготовки занимает и бюрократическая муштра — протоколы задержания, правила применения силы и, конечно, искусство составления рапортов, которые лягут на стол начальства. Мотивы у идущих на службу разнятся: кто-то жаждет стабильной работы и пайка в этом хаосе, кто-то ищет власти, а кто-то пришёл мстить Заражённым за отнятые жизни близких.

Оперативник ГОМОНа начинает со следующим бонусом к Умениям:

Меткость +5	Хитрость +5	Выдержка +5

Оперативник ГОМОНа начинает со следующим Доходом:

3d10+1 тор в месяц

Стартовое снаряжение также включает в себя следующие вещи:

- форменная шинель;
- табельный револьвер или дубинка;
- жетон ГОМОНа;
- журнал рапортов;
- базовый респиратор;
- пара казённых стимуляторов;
- нанятая комната в общежитии.

Оперативник ГОМОНа может получить на старте две из следующих Лицензий:

Лицензия на ношение оружия	Персонаж с этой лицензией может носить оружие за пределами собственной недвижимости.
Лицензия на использование оружия системы «Упокой»	Выдается для работы с особым вооружением, работающим на «алом паре», предназначенным для окончательного уничтожения заражённых.
Лицензия на задержание и изъятие зараженных субъектов	Разрешает оперативникам ГОМОНа проводить задержания зараженных с последующей транспортировкой на карантинные участки.
Лицензия на самоконтроль состояния здоровья	Лицензия для оперативников, позволяющая им регулярно проходить проверку на признаки заражения и вести собственные медицинские записи для отчетности.
Лицензия на проведение экстренных зачисток закрытых территорий	Позволяет оперативникам проводить зачистки в зонах с высоким уровнем зараженности и без предварительного оповещения гражданских властей.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкционированный



Допустимые виды: все, кроме ***Живчика***. Санкционированный — это заражённый тлеющей оспой, заключивший сделку с дьяволом, имя которому — ГОМОН. Это Мертвяк, Упырь, Чучело или Близнец, официально принятый на службу Городского органа по мониторингу и надзору. Он стоит на границе двух миров, не принадлежа ни одному из них до конца. Для своих бывших собратьев по несчастью — несанкционированных заражённых — он предатель, цепной пёс режима, охотящийся на своих же. Для живчиков-оперативников, с которыми ему приходится работать, он — ходячая угроза, расходный материал, источник брезгливости и подспудного страха заразиться той же болезнью, что гложет его изнутри.

Стать санкционированным — это зачастую акт отчаяния. Далеко не все из них — бывшие сотрудники ГОМОНа, заразившиеся при исполнении. Многие приходят с улиц, из трущоб, привлечённые единственной реальной льготой этой службы: гарантированным пайком. ГОМОН обеспечивает своих заражённых агентов необходимым минимумом человеческой плоти или крови из официальных запасов, позволяя им сдерживать неумолимое Разложение или Деградацию. Для многих это единственный способ выжить, не превратившись в обезумевшего монстра или жертву торговцев плотью. Однако ГОМОН не принимает всех подряд — отбор проходят лишь те, кого Отдел Санкционирования (ОСАНК) сочтёт «подходящим»: достаточно контролируемым, физически способным и, возможно, уже сломленным настолько, чтобы беспрекословно выполнять приказы.

Он служит системе, которая его презирает и боится, чтобы выжить в городе, который не оставил ему другого выбора.

Санкционированный начинает со следующим бонусом к Умениям:

Утроенный бонус умения вида	Анализ +5

Санкционированный начинает со следующим Доходом:

25+2d4 тор в месяц

Стартовое снаряжение также включает в себя следующие вещи:



- форменная шинель;
- табельный револьвер или дубинка;
- жетон ГОМОНа;
- нанятая комната в бараке.

Санкционированный может получить на старте две из следующих Лицензий:

Лицензия на ношение оружия	Персонаж с этой лицензией может носить оружие за пределами собственной недвижимости.
Лицензия на ношение сигнального жетона ГОМОНа	Официально обозначает их как Санкционированных больных, что позволяет гражданским и другим оперативникам отличать их от «нелегальных» заражённых.
Лицензия на одиночное патрулирование	Выдается для выполнения опасных заданий в густонаселенных и сильно пораженных «тлейкой» кварталах города, куда редко направляют здоровых сотрудников.
Лицензия на использование личного обмундирования	Позволяет носить специальную форму или амуницию, замедляющую процессы разложения и повышающую физическую защиту.
Лицензия на ограниченное употребление крови и мяса	Дает право на регулярное получение ограниченных порций человеческих останков за счёт медицинских заведений.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Воскреситель



Врачей города N называют воскресителями, и это прозвище — не пустое бахвальство. Там, где смерть и распад поджидают за каждым углом, эти отважные (а порой и безрассудные) доктора творят то, что граничит с чудом. Они не просто лечат простуду у живчиков или вправляют вывихи — они пришивают оторванные конечности Мертвякам, сражаются с гангреной, пожирающей ткани Заражённых, ищут способы замедлить неумолимое действие тлеющей оспы и даже умудряются чинить Големов — жутких конструктов ГИИБ. Воскреситель — это хирург, терапевт и полевой медик в одном лице, латающий раны в любых условиях.

Работа воскресителя — одна из самых опасных. В отличие от учёных, работающих в относительном комфорте лабораторий, воскреситель находится на передовой борьбы с болезнью и её последствиями. Каждый пациент-заражённый — это риск подхватить тлеющую оспу. Каждая операция на разлагающейся плоти — это работа с непредсказуемым и опасным материалом. Многие воскресители трудятся в самых неблагополучных кварталах, вроде Харрисоновского холма, где риск насилия со стороны отчаявшихся банд или нестабильных пациентов добавляется к биологической угрозе. Несмотря на это, большинство из них руководствуются профессиональным долгом или искренним желанием помочь, жертвуя своим здоровьем и рискуя жизнью ради спасения пациента, даже если шансы кажутся призрачными.

Однако не все воскресители — святые. Коррумпированные врачи могут торговать органами, выписывать опасные экспериментальные препараты за взятки или сотрудничать с криминалом, закрывая глаза на происхождение травм своих пациентов.

Воскреситель начинает со следующим бонусом к Умениям:

Анализ +5	Выносливость +5	Выдержка +5

Воскреситель начинает со следующим Доходом:

25+1d10 тор в месяц

Стартовое снаряжение также включает в себя следующие вещи:

- рабочая роба;
- лабораторный халат;
- нож;
- набор воскресителя;
- аптечка;
- лауданум или седативные;
- нанятая комната в общежитии.

Воскреситель может получить на старте две из следующих Лицензий:

Лицензия на хирургическое восстановление конечностей и органов	Позволяет проводить операции по пришиванию и замене частей тела.
Лицензия на лечение тлеющей оспы	Разрешает проводить диагностику и практику лечения редкой и опасной инфекции, поражающей жителей.
Лицензия на применение экспериментальных и медицинских препаратов	Дает право использовать в своей практике нестандартные лекарства, наркотические средства и разработки ГИИБ.
Лицензия на проведение медицинской практики в особо опасных зонах	Позволяет вести работу в заражённых районах, оказывая помощь жителям прямо на месте и без необходимых разрешений от городских властей.
Медстраховая лицензия	Даёт возможность получать медицинскую помощь в случае заражения, ранения, а также предусматривает единоразовую выплату торов в случае утраты работоспособности.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Задела ли вас болезнь?

Тлеющая оспа — это не просто болезнь, это судьба, выгравированная на улицах города и нависающая над каждым жителем. Она просачивается сквозь щели в окнах, таится во влажном воздухе подворотен, передаётся с кашлем незнакомца в толпе. Никто не застрахован. Город полнится не только людьми разных кровей и наречий, но и теми, кого «тлейка» уже коснулась — заражёнными. Их искажённые облики и чудовищные потребности породили в народе мрачные прозвища, напоминающие о нежити из старых сказок: мертвяки, упыри, чучела... И их становится всё больше.

Если ещё два года назад на сотню здоровых приходился один больной, то теперь это соотношение пугающе сократилось до сорока к одному. Зараза расползается неумолимо, как плесень по сырой стене, ломая жизни без разбора.

В этой главе вам предстоит ответить на главный вопрос, определяющий всю вашу дальнейшую жизнь в городе: задела ли вас болезнь? Поддался ли ваш организм тлетворному влиянию оспы, обрекая вас на медленное разложение и вечную борьбу с голодом или безумием? Или же некая слепая удача, божественное провидение или просто крепкий иммунитет пока уберегли вас, оставив в рядах живчиков — тех, кто всё ещё может называть себя здоровым, но живёт в страхе перед завтрашним днём. Это определение вашей сущности, ваших страхов, ваших потребностей и вашего места в пищевой цепи города.

От вашего ответа зависит ваш **Вид** — фундаментальная черта персонажа. От Вида персонаж получает стартовый бонус **Умения**, уникальное **Знание**, определяющий его путь **Недостаток**, а также базовые значения **Оценки Здоровья** (ОЗ) и **Оценки Самочувствия** (ОС).



Живчик

Живчик — так с насмешкой или горечью заражённые тлеющей оспой прозвали тех, кому (пока) посчастливилось избежать их участи. Изначально это было клеймо, брошенное в лицо здоровым, во времена первых гонений, но со временем слово прижилось и вошло в обиход всех горожан. Быть живчиком — значит быть «нормальным» в мире, где норму постепенно вытесняет отклонение. Это значит каждое утро просыпаться с подспудным страхом: не стал ли вчерашний кашель первым симптомом? Не притаилась ли зараза в густом тумане, что клубится за окном? И не зарежут ли вас в подворотне ради свежего мяса на полке очередного торговца плотью.

Со старта Живчик получает Недостаток «**Посредственность**» — вы хороши во всём, но не идеальны ни в чём. Порог развития ваших Умений ограничен 70.

Базовые ОЗ — 3	Базовые ОС — 3

Со старта Живчик получает следующее Умение:

Любое умение +5

Со старта Живчик получает любое из Знаний:

Книжник	Чтение книг в свободное время восстанавливает до 2 ОС в неделю.
Жадные пальцы	При обыске вы находите больше полезных вещей, чем другие.
Следователь	Ваш опыт позволяет игнорировать любые штрафы к МС, связанные с проверками *Умения анализа* при поиске улик.

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Мертвяк

Мертвяк — это самый частый и самый неприятный исход заражения тлеющей оспой в городе N. Его метаболизм искажён болезнью настолько, что нормальные регенеративные процессы практически останавливаются. Кожа приобретает нездоровый оттенок, повреждения заживают мучительно долго или не заживают вовсе, оставляя гниющие раны. Единственное, что способно замедлить этот неумолимый процесс распада — это регулярное потребление специфических белков, содержащихся исключительно в человеческой плоти и, что гораздо хуже — в незаражённой оспой плоти. Без этого провианта мертвяк начинает буквально гнить заживо, его тело медленно разлагается, принося не только физические страдания, но и угрожая окончательной смертью.

Со старта Мертвяк получает следующее Умение:

Выносливость +5

Со старта Мертвяк получает любое из следующих Знаний:

Беспристрастность	Игнорирует бонусы и штрафы к проверкам *Умения анализа* и *хитрости*, связанные с внешним видом и угрозами врагов.
Тёмные углы	Позволяет игнорировать проверки *Умения хитрости*, чтобы спрятаться в слабо освещённых местах Вайборг-ривера и Харрисоновского холма.
Я то, что я ем	Раз в день: поедание человеческой плоти даёт МС -10 к проверкам *Умения хитрости*.

Со старта Мертвяк получает Недостаток «**Плоть от плоти**» — вы неспособны усваивать нужные белки из аналогов мяса или из мяса заражённых тлеющей оспой. Ваш провиант должен состоять из мяса Живчиков, иначе вы начинаете нести *Урон разложения*.

Базовые ОЗ — 4	Базовые ОС — 2

Чучело

Чучело — одна из самых редких, загадочных и пугающих форм тлеющей оспы. Эти заражённые окутаны тайной не только из-за своих уникальных способностей, но и из-за патологического стремления скрыть своё физическое тело от посторонних глаз. Они кутаются в многослойную одежду, носят мешковатые балахоны или даже специализированные саваны, выдаваемые ГОМОНом тем немногим, кто служит им. Причина этого кроется в психической травме — демонстрация их поражённой оспой плоти вызывает у них неконтролируемый ужас, сковывая физические возможности, но главным образом вызывая панические атаки.

Со старта Чучело получает следующее Умение:

Анализ +5

Со старта Чучело получает любое из следующих Знаний:

Бесшумный шаг	Раз в день: позволяет беззвучно переместиться на расстояние до 20 метров (10 гексов), избегая проверки *Умения хитрости*
Ужасное видение	Раз за бой: вы можете потратить 3 ОД, чтобы заставить врага, видящего вас, пройти проверку Безумия. В случае провала, персонаж должен потратить свой следующий ход на действия, дающие выгоду Чучелу и его союзникам
Смерть идёт по пятам	Раз в ход: один заражённый, видящий вас и находящийся в бою с вами, получает урон 1 ОС.

Со старта Чучело получает Недостаток «**Телесный стыд** — демонстрация посторонним очертаний вашего тела вызывает у вас панический страх, поэтому вы вечно укрыты слоями одежды. Порог эффективности ваших *Умений силы* и *меткости* ограничен 50. Оголение вашего тела снимает Порог, но вы начинаете нести *Урон деградации*, пока не оденетесь.

Базовые ОЗ — 2	Базовые ОС — 4

Разложение и деградация

Тлеющая оспа, в зависимости от вида заражения, медленно приводит к смерти заражённого. Однако, специфические иммунные белки, содержащиеся в человеческом мясе и крови способны замедлить этот процесс. Если заражённый не питался человеческим мясом в течение недели, его тело начинает разлагаться, а разум деградирует.

Мертвяки, не употреблявшие человечину неделю, терпят урон в 1 ОЗ. Урон увеличивается на единицу каждую неделю, проведённую без провианта. Также, они становятся неспособны восстанавливать своё ОЗ каким бы то ни было способом, если в описании способа восстановления не указано иного. Такой урон называется Уроном разложения.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

Чучела, не употреблявшие человечину неделю, терпят урон 1 ОС. Урон увеличивается на единицу каждую неделю, проведённую без провианта. Также, они становятся неспособны восстанавливать своё ОС каким бы то ни было способом, если в описании способа восстановления не указано иного. Такой урон называется Уроном деградации.

Лицензии

В Городе, где порядок держится в удавке ГОМОНа и страхе перед тлеющей оспой, каждый ваш шаг, каждое действие, выходящее за рамки простого существования, регулируется. И главный инструмент этого контроля — система лицензий. Это не просто клочки бумаги с печатями. Это бюрократические цепи, которыми власти опутывают жителей, и одновременно — ключи, открывающие (или закрывающие) доступ к работе, ресурсам и даже элементарным правам.

Лицензия — это официальное разрешение города на определённый вид деятельности, владение чем-либо. Ношение оружия, управление каретой, ведение торговли, проведение медицинских операций, работа с опасными материалами — всё требует соответствующего документа. Без нужной лицензии вы — нарушитель, нелегал, лёгкая добыча для патрулей ОГК или объект пристального внимания ОСАНК.

Получение и продление лицензий — это зачастую отдельная, изматывающая работа. Это хождение по кабинетам Райков-центра, сбор справок, уплата пошлин, дача взяток и ожидание решения безликой бюрократической машины. Для многих жителей трущоб или несанкционированных заражённых поддельная лицензия от умельца с чёрного рынка — единственный шанс получить доступ к работе или избежать немедленного упокоения.

Ниже приведён список лицензий, которыми могут владеть персонажи игрока. Обратите внимание, что почти все лицензии действуют лишь один внутриигровой год. Их необходимо регулярно продлевать, доказывая свою лояльность, компетентность или просто платёжеспособность.

Это не означает, что Оперативник ГОМОНа через год вынужден будет заново приобретать Лицензию на огнестрельное оружие — пока персонаж не потерял работу, он автоматически продлевает Лицензии, полученные от выбора Работы в начале следующего игрового цикла (предполагается, что организация берёт на себя бюрократические издержки). Однако лицензии, полученные иным путём, требуют своевременного продления.

Владение нужными лицензиями — это не гарантия безопасности, но их отсутствие — почти гарантированный путь к проблемам. В Городе бумага с правильной печатью часто оказывается важнее револьвера.

Бытовые лицензии

Лицензия на владение недвижимостью — позволяет регистрировать и владеть квартирами, складами или иными помещениями в пределах города.

Лицензия на хранение оружия — разрешает легальное хранение огнестрельного и холодного оружия в пределах арендованной или собственной недвижимости.

Лицензия извозчика — предоставляет право на управление каретами и иными средствами передвижения, использующимися для перевозки пассажиров или мелких грузов.

Лицензия на обслуживание и ремонт техники — позволяет открывать мастерские для ремонта тумаконов, генераторов и других технологических устройств.

Лицензия на строительство и реконструкцию зданий — даёт право заниматься проектированием, строительством и модернизацией недвижимости.

Лицензия на купеческую деятельность — официально разрешает открытие магазинов, мастерских и иных небольших точек для извлечения прибыли.

Лицензия на ростовщическую деятельность — позволяет выдавать кредиты и изымать чужое имущество в уплату процентов.

Лицензия на охранную деятельность — разрешает формировать и управлять частными охранными структурами для защиты имущества и личной безопасности.

Лицензия на информационную деятельность — дает право на создание и распространение печатных СМИ и связь через телеграфы.

Лицензия на поставку продуктов питания — официальный документ для организации поставок свежих овощей, мяса, молочных продуктов и других продовольственных товаров.

Лицензия на работу с муниципальными архивами — позволяет получать доступ к документам и архивным материалам, обычно недоступным для граждан.

Лицензия на применение спецтехники — даёт право использовать специализированные устройства и механизмы для проведения строительных и демонтажных работ, также распространяется на особый транспорт ГОМОНа.

Лицензия муниципального банка — позволяет персонажу иметь счёт в банке, а также получать ежемесячно 1% от хранящейся на нём суммы.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Имущество

Вы начинаете ваш путь в городе не с пустыми руками. К началу вашей игры, персонажи уже имеют небольшой набор имущества. Вы вольны выбирать любое снаряжение, которое покажется сообразным тому образу жизни и той предыстории, которая есть за плечами вашего персонажа. Мастер вправе запретить брать какое-то снаряжение, если ему покажется это необоснованным.

В NecroPunk ваше снаряжение — это отражение вашей души, шрамы вашей истории, заключённые в металле, коже и ткани.

То, чем вы владеете, говорит о вас больше, чем любые слова. Откуда у вас этот потёртый револьвер? Это табельное оружие ГОМОНа, полученное по службе, трофей, снятый с остывающего трупа на Харрисоновском холме, или наследство от отца, сгинувшего в далёкие годы Первой войны? Этот нож — простой рабочий инструмент или орудие десятка тихих убийств? А штопаная-перештопанная одежда — это всё, что осталось от респектабельной жизни до «тлейки», или рабочая роба, пропахшая потом, кровью и химикатами ГИИБ?

При выборе стартового снаряжения задайте себе эти вопросы. Ваш выбор — это не просто набор игровых бонусов, это часть вашей легенды.

Стартовое имущество

Несмотря на различия в судьбах, большинство жителей Города начинают с похожим минимумом:

Одежда: Комплект поношенной, но функциональной одежды, соответствующей вашему социальному слою и району обитания (например, грубая рабочая одежда для выходца с Вайборг-ривер, более строгий, но недорогой костюм для мелкого клерка из Райков-центра, лохмотья для обитателя Холма или относительно приличная, хотя и не новая, одежда для жителя Променада). Она может иметь следы ремонта или пятна, неизбежные в вечно сыром и грязном Городе.

Мелкие деньги: Небольшая сумма в торах, равная вашему Доходу. Её хватит для покупки еды на пару недель или взятки мелкому патрульному ГОМОНа, но не более того.

Личные мелочи: Несколько незначительных предметов, напоминающих о прошлом или необходимых в быту: потёртая фотография, отсыревшие спички и пара папирос, огрызок карандаша, моток верёвки. Эти вещи вы не найдёте в таблицах Имущества, но они могут неплохо дополнить образ вашего персонажа.

Простой инструмент: небольшой нож, гаечный ключ, набор ключей для взлома и так далее.

Состояние и легальность

Помните, Город беспощаден к вещам так же, как и к людям. Ваше стартовое снаряжение вряд ли будет новым. Ожидайте потёртостей, царапин, следов ржавчины от вечной сырости и кустарного ремонта. Функциональность важнее внешнего вида. Но это не означает, что ваше снаряжение вас никогда не подведёт.

Кроме того, не забывайте о всевидящем оке ГОМОНа. Владение некоторыми предметами, особенно оружием (тем более с системами «Упокой»), специализированными инструментами ГИИБ или большим количеством человеческих останков без соответствующей Лицензии — это прямой путь к неприятностям, задержанию ОГК или даже обвинению в подрывной деятельности. Ваши стартовые лицензии (две бытовые плюс те, что даёт Работа) — это ваша защита от закона, но они покрывают далеко не всё.

Слово Мастера

Мастер игры — ваш проводник по тёмным улицам Города. Он вправе запретить брать какое-то снаряжение, если ему покажется это необоснованным или нарушающим атмосферу игры. Его цель – не ограничить вас, а помочь создать персонажа, который органично вписывается в суровый и неумолимый мир NecroPunk. Доверяйте его суждениям — иногда отсутствие чего-то говорит о персонаже больше, чем наличие.

За гранью начала

Стартовый набор — это лишь первая ступень. В ходе игры вы будете терять снаряжение, чинить его, находить новое в заброшенных уголках города, отбирать у врагов, покупать на чёрных рынках или получать в награду за выполненные Контракты. Ваше имущество будет меняться вместе с вами, становясь летописью вашего пути в историю или же канаву.

Контракты

Если вы живёте в Городе — вы работаете. Здесь не текут молочные реки, а туманные испарения не напитают голодного. Каждый тор, каждая порция провианта, каждая ампула дешёвого стимулятора или драгоценная капля донорской крови — всё это добывается через тяжкий труд. А труд в городе — это всегда контракт.

От оперативника ГОМОНа, выполняющего приказ на зачистку, до учёного ГИИБ, оформляющего грант на исследование очередного штамма; от торговца плотью, сбывающего свой жуткий товар, до воскресителя, латающего очередного бедолагу в своей клинике; от подрядчика, берущегося за грязное дело, до простого рабочего, вкручивающего гайки на туманном конвейере — все связаны паутиной обязательств и соглашений. Контракт — сама суть существования здесь.

Контракты находят по-разному: через официальные доски объявлений в муниципальных зданиях, через слухи в питейных Вайборг-ривера, через зашифрованные сообщения для доверенных подрядчиков или на стихийных биржах труда в лабиринтах Харрисоновского

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

холма. У каждого контракта есть своя цена, своя сложность и свои неписаные правила. Когда речь идёт о работе, принято разделять её сложность на пять ступеней: от «Приемлемой», за которую может взяться любой отчаявшийся работяга без особых навыков, до «Упокоя», куда не стоит соваться никому, кроме совсем законченных авантюристов или тех, кому уже нечего терять.



Приемлемая

«Работа простая: отнеси, принеси, никого не убей. Если тебе везёт, конечно»

Контракты для новичков или тех, кто не хочет лезть в смертельные передряги. Эти задания часто выглядят незначительно и редко приводят к чему-то неожиданному.

Особенности:

•Конфликты зачастую решаются словами.

•Выплаты минимальные.

Типичные задания

Доставка обычного груза — запчасти, лекарства или нелегального товара.

Разведка — нужно узнать, что происходит в каком-то районе или проследить за человеком.

Поиск пропавшего предмета — или тела, которое нужно работодателю.

Работа наемного вышибалы — показать должнику, что пришло время платить.

Типичные угрозы

Пьяные забияки и неопытные бандиты, которые не умеют держать оружие.

Слабые заражённые, медлительные и тупые.

Коррумпированные служащие, плохо скрывающие незаконную деятельность.

Раздражённые жители, которые могут поднять шум, если увидят что-то подозрительное.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Тревожная

«Придётся рискнуть. Тут уже не просто беготня — могут начаться перестрелки»

Возможно вооружённое сопротивление и погони. Противники редко действуют организованно, но бывают смертельно опасны, если их недооценивать.

Особенности:

•Конфликт почти неизбежен — нужно быть готовым к драке или перестрелке.

•Задания чаще всего полузаконны, а значит, у персонажей могут появиться проблемы.

Типичные задания

Устранение неудобного человека — должника, доносчика, конкурента.

Работа под прикрытием — охрана сделки, участие в разборке, выуживание информации.

Взлом и похищение информации — проникнуть в здание или лабораторию и вытащить документы.

Ограбление или саботаж — уничтожить важный объект или подставить кого-то.

Переговоры с заражёнными и криминалом — кто-то не хочет платить или требует особых условий.



Типичные угрозы

Бойцы мелких криминальных группировок, знающие, как использовать оружие.

Агрессивные заражённые, которые могут напасть на группу, если их не устранить.

Местные охранники и коррумпированные служители порядка, которым заплатили за молчание.

Опасная

«Теперь всё серьёзно. Ошибёшься — и твоё тело найдут в реке. Если вообще найдут»

Контракты этого уровня — работа для профессионалов. Тут не получится договориться одной улыбкой, а противники не дадут второго шанса. Присутствие криминальной элиты, ГОМОНа и коррумпированных чиновников заметно невооружённым глазом.

Особенности:

•Если вас поймают, заказчик от вас открестится.

•Враги готовы к бою и используют ловушки, наблюдателей и серьёзное вооружение.

•Неосторожные действия приведут к появлению персональных преследователей.

•Успешное завершение принесёт персонажам известность. К добру или к худу.

Типичные задания

Ликвидация влиятельной цели — убрать человека, который слишком многим мешает.

Проникновение на закрытый объект — в банк, лабораторию, особняк преступного авторитета.

Сопровождение ценного груза — информатора ГОМОНа, бандитского главаря, новых разработок ГИИБ.

Операции против хитрых или многочисленных заражённых, зачистки закрытых на карантин кварталов.

Типичные угрозы

Элитные убийцы, наёмники и телохранители, обученные сражаться насмерть.

Заражённые, которым нечего терять и которые работали санкционированными.

Служащие, имеющие информацию, способную повредить ГОМОНу и структурам власти.

СТАЛКЕРСКАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Невыполнимая

«Возьмёшься за это и будешь считать удачей, если выйдет вернуться хотя бы на своих двоих»

Контракты этого уровня выполняют только отчаянные или безупречные исполнители. Это задания, где один неверный шаг приводит к смерти, а успешное выполнение меняет баланс сил в городе.



Особенности:

•Даже если задание выполнено, последствия будут преследовать персонажей.

•Оплата огромная, но получить её смогут единицы.

•ГОМОН зачастую — молчаливый свидетель, предпочитающий не вмешиваться в конфликты с угрозами.

Типичные задания

Покушение на одного из «неприкасаемых» — криминального босса, политическую фигуру, влиятельного торговца плотью.

Охота на Близнеца, скрывающегося среди аристократии или служителей церкви.

Зачистка мятежного анклава заражённых, который отказывается подчиняться ГОМОНу.

Разоблачение предателей среди городской элиты, которые замешаны в преступных сделках.

Типичные угрозы

Личности, которые «слишком важны, чтобы их отстранить», по крайней мере, официально.

Подпольные организации, которым невыгодно выполнение контракта.

Ветераны криминального мира, с которыми лучше не связываться.

Заражённые, готовые уничтожить отряд ГОМОНа и сбежавшие подопытные ГИИБ.

Упокой

«Это не контракт. Это смертный приговор для тебя или твоей цели. Чаще — вам двоим»

Контракты, выполняемые только лучшими из лучших. Это не работа ради денег — это вмешательство в саму суть города. Если вы соглашаетесь на «Упокой», знайте — город больше не будет прежним.

Особенности:

•Даже ГОМОН боится некоторых целей. Они дают задание, но потом отказываются от связи с исполнителями.

•Контракты уровня «Упокой» не заканчиваются после выполнения — их последствия будут ощущаться в городе N месяцами, а иногда — годами.

•Выжившие становятся легендами, но они уже никогда не смогут жить прежней жизнью.

Типичные задания

Остановка катастрофического события, способного изменить уклад гражданской жизни.

Ликвидация первых лиц города — аристократов, глав управлений, ведущих учёных и владельцев картелей.

Уничтожение десятков кварталов или даже целых районов города вместе с их жителями.

Типичные угрозы

Существа, которые «не должны существовать», но существуют, почти бессмертные заражённые.

Группировки, желающие уничтожить порядок и создать новый на пепле и руинах.

Имперские войска, весь контингент ГОМОНа или криминальных структур.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Боевые действия



Забудьте о долгих, героических сражениях и благородных дуэлях. Бой в городе — это грязная, жестокая и скоротечная схватка за выживание. Воздух плотен от тумана и пороховой гари, лязгает сталь, шипит «алый пар» из револьверов системы «Упокой», а любая ошибка может завершиться превращением в очередной трофей для торговца плотью, если от вас ещё что-то останется, конечно. Схватки здесь редко затягиваются: шальная пуля, точный удар тесаком или ментальная атака Чучела могут оборвать жизнь или свести с ума в считанные мгновения. Это не приключение — это отчаянная борьба за следующий вздох.

Вступать в бой без подготовки, без понимания противника и окружения — верный путь к гибели, особенно для тех, кто ещё не закалён улицами. Новобранец ГОМО-На или неопытный подрядчик, бросившийся на амбразуру, скорее всего, станет лишь очередной безымянной жертвой. Последнее, что стоит делать в NecroPunk — это лезть в драку, не взвесив все риски и не имея чёткого плана. Отступление, хитрость, переговоры или саботаж часто оказываются куда более эффективными инструментами выживания, чем заряженный ствол.

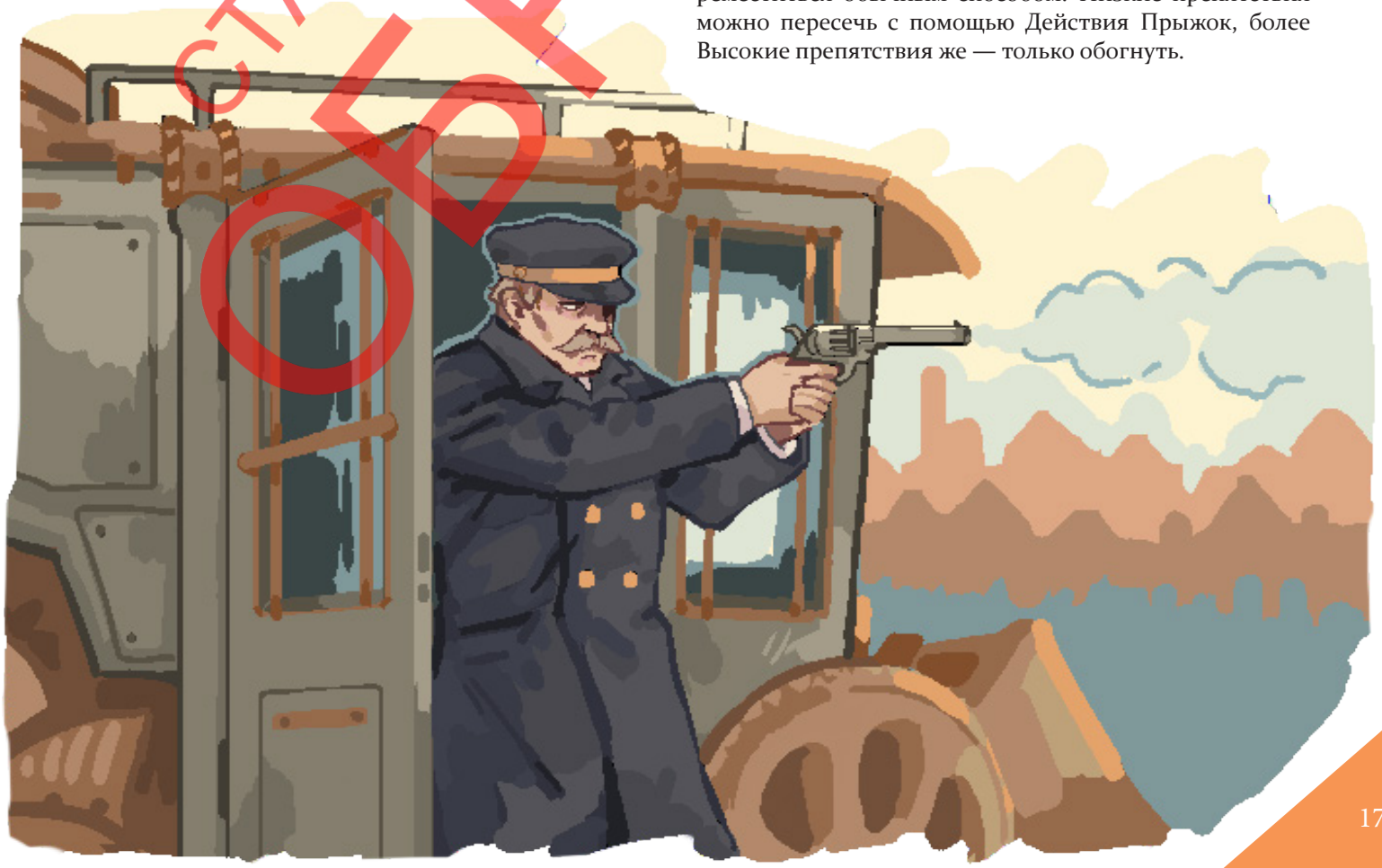
Но бывает так, что отсидеться не получается и тогда стоит сражаться — отчаянно, как в последний раз. Если избежать боя не получилось, то этот раздел поможет вам разобраться с возникшими проблемами. Бой в NecroPunk — это важная составляющая истории, но игроки совместно с ведущим могут по своему желанию упростить некоторые его составляющие.

Инициатива

Любой бой начинается с определения инициативы, путем броска **1d10**+Модификатор *Умения хитрости*, где первым ходит тот, у кого наибольшее выпавшее число. Значение инициативы персонажей, лишённых возможности двигаться по тем или иным причинам, равняется единице. Если у двух и более персонажей одинаковая инициатива, то первыми ходят персонажи Игрока, лишь затем — персонажи Мастера.

Расстояние, препятствия и укрытия

В бою Персонажи перемещаются по шестиугольникам, называемым гексами, соединёнными друг с другом. Один гекс — равен двум метрам. Если гекс занят каким-либо препятствием — через него невозможно переместиться обычным способом. Низкие препятствия можно пересечь с помощью Действия Прыжок, более Высокие препятствия же — только обогнуть.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Помимо ограничения передвижения, препятствия можно использовать для укрытия Персонажа — для этого достаточно занять гекс около них. Если Персонаж укрылся за Низким препятствием, то он получает одно действие Уклонение от каждого атакующего его Противника. Персонажа, укрывшегося за Высоким препятствием, невозможно атаковать дальнобойным оружием по направлению трёх противоположных гексов, не разрушив препятствие.

Передвижение

В свой ход Персонаж может переместиться на расстояние до 5 гексов. Некоторые Знания или эффекты могут как увеличивать, так и уменьшать это значение. Перемещение может быть выполнено между любыми Действиями, исключая последнее.

Дистанция и Контакт

Если противник находится в пределах Дистанции вашего оружия, то вы совершаете действие Атака без каких-либо особенностей. Вы всё ещё можете вести огонь по противнику, если расстояние между ним и вами не превышает удвоенную Дистанцию вашего оружия — в таком случае, действие Атака мгновенно даёт противнику два бонусных действия Уклонение. Если Дистанцией оружия является Контакт, противник не можете совершать действие Атака для нанесения урона иной цели, кроме той, что вступила с ним в контактный бой.

Действия

В начале своего хода Персонаж получает 3 Очка действия (ОД), которые он может потратить на любые активности. За каждое потраченное ОД после траты 3 ОД, Модификатор сложности увеличивается по арифметической прогрессии начиная с +10, также Персонаж больше не может совершать никакие действия, кроме Атаки.

Действия совершаются в порядке их заявления, кроме Уклонения — оно совершается при попытке противника атаковать Персонажа. Иными словами, Персонаж может оставить до 3 ОД на действие Уклонение во время хода противников.

Перезарядка, смена оружия, атака, прыжок, уклонение, прицеливание, обезоруживание — считаются действиями. Передвижение, краткие переговоры — не считаются действием.

Атака, уклонение и прицеливание

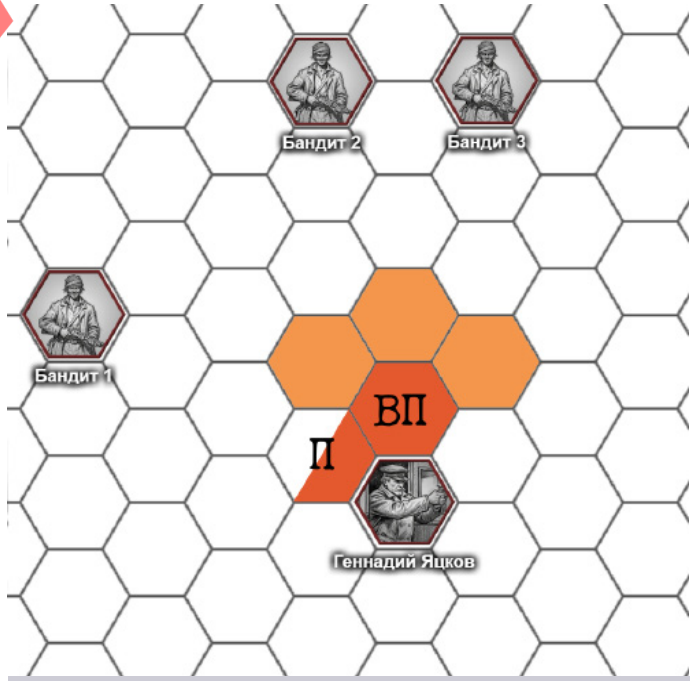
Действие Атака позволяет вам пройти проверку *Умения меткости* или *силы*, путем броска 1d100+Модификатор сложности.

Действие Уклонение позволяет вам увеличить МС на +10 для атакующего вас противника.

Действие Прицеливание позволяет вам уменьшить МС на -10. Действие Прицеливание можно выполнять как с оружием ближнего, так и дальнего боя.



Геннадий Яцков может переместиться с помощью Прыжка в гексы 1 или 2, так как их разделяет низкое Препятствие (П). В гекс 3 же Яцков может добраться только обогнув, вставшее на пути, Высокое препятствие (ВП).



Бандиты 2 и 3 не могут вести огонь по Яцкову, так как он укрылся за Высоким препятствием (ВП). Бандит 1 может вести огонь по Яцкову, однако Геннадий получит эффект действия Уклонения, т.е. проверка бандита 1 будет проводиться с МС +10.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Прыжок, смена оружия, обезоруживание

Действие Прыжок позволяет переместить Персонажа через один или два гекса. С помощью Действия Прыжок можно пересекать Низкие препятствия. Это действие тратит доступное число гексов для передвижения.

Действие Смена оружия позволяет поменять текущее оружие Персонажа на любое, находящееся на дистанции Контакт и подготовить его к бою. Игрок или Мастер сами решают, что делают с текущим оружием: убирают в кобуру, выбрасывают, передают тому, кто рядом.

Если Персонаж ничего не удерживает в руках, он может попытаться выхватить оружие противника, находящегося на дистанции Контакта, совершив проверку *Умения хитрости* — такое действие называется «Обезоруживание». В случае успешного броска, оружие переходит во владение Персонажа.

Алексей ведёт огонь из винтовки по бегущим в сторону позиц ГОМОНа упрыям и мертвякам. Он тратит 1 ОД на прицеливание и 2 ОД на два выстрела. На этом его «бесплатные» ОД заканчиваются, но он решает продолжать огонь. Он трати ещё 3 ОД на третий, четвёртый и пятый выстрелы, соответственно. Модификатор сложности для третьего выстрела будет равняться МС +10, для четвёртого МС +20, а для шестого — МС +30.

Другие особенности боя

Урон Точности: Если в свойстве оружия не указано иного, каждое последующее действие Атака, после первого, мгновенно даёт противнику бонусные действия Уклонение, равные числу совершённых Атак.

«Разряд сознания»: Во время своего действия в бою Игрок может заявить «Разряд сознания» и нанести критическое поражение Противнику. Это выражается, во-первых, в увеличении урона оружия вдвое, во-вторых, в вызове эффекта порога Раны или Стресса.

Алиса скрылась за столом и решает стрелять три раза из своего револьвера. Её Меткость — 45. Она кидает кости три раза и получает результаты — 30, 44, 26. Без учёта Урона Точности, все броски прошли. Но из-за того, что Алиса стреляла трижды, её цель получила одно Уклонение на второй выстрел и два Уклонения на третий — таким образом, финальные результаты броска Алисы равны 30, 54, 46. Теперь видно, что в цель попадает лишь первый выстрел.

Раны и Стресс

В мире NecroPunk персонажи не просто теряют здоровье и рассудок — каждая рана, каждая капля страха оставляет отпечаток на теле и разуме. Стресс и раны не только отражают физическое состояние персонажа, но и влияют на его способности. Когда ОС и ОЗ падает ниже пороговых значений, персонаж начинает получать осложнения, ухудшающие его боеспособность.

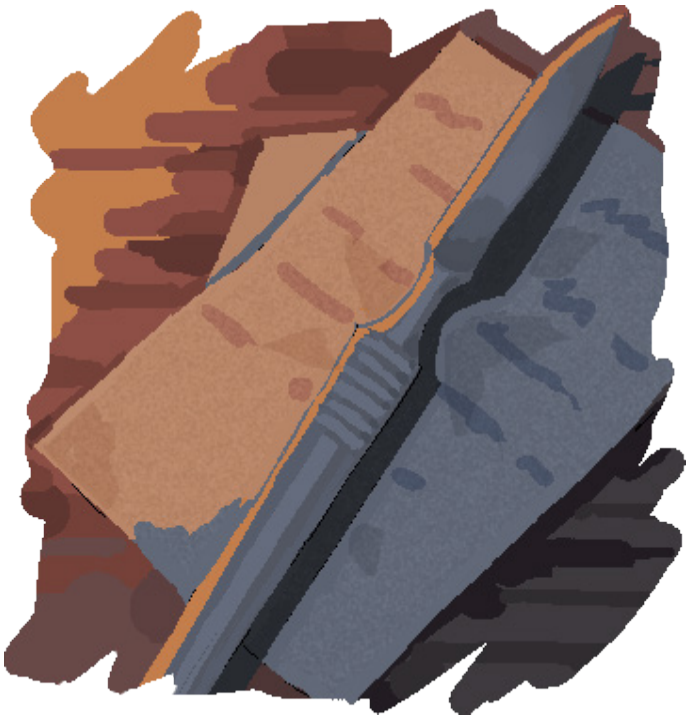
У каждого персонажа три ключевых порога снижения ОЗ и ОС. На каждом этапе на Персонажа наичнают действовать негативные эффекты, делая бой всё более трудным. Эти пороги пересекаются, когда ОЗ или ОС снижаются на четверть. Полностью здоровый персонаж не получает никаких штрафов.

Персонаж, у которого осталось менее 75% здоровья и самочувствия ощущает Недомогание — как правило, оно влияет на конкретное Умение или даёт слабый штраф к действиям.

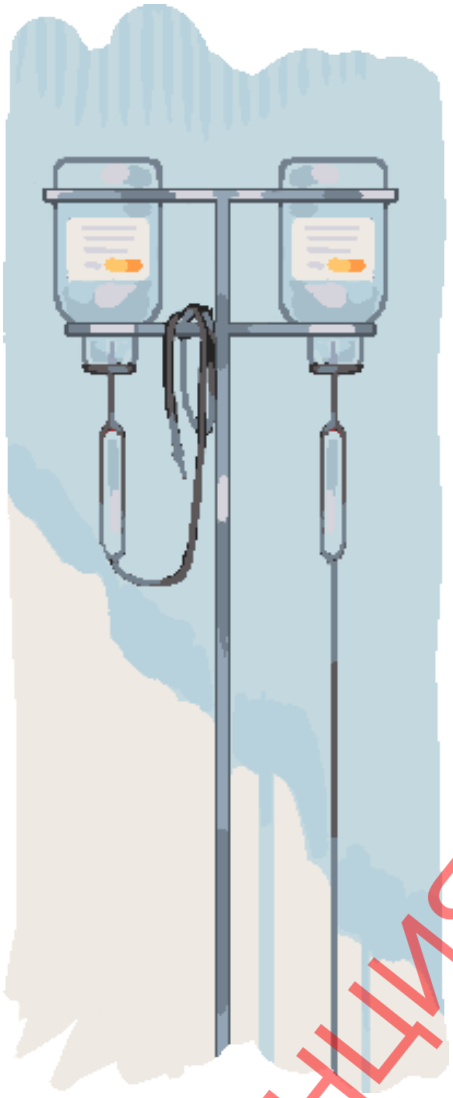
Если же здоровье персонажа опустится ещё ниже, до 50% — Перегрузка организма даст о себе знать. Она сказывается на способности персонажа быстро и эффективно действовать, задевает сразу несколько Умений или же усугубляет штраф предыдущего порога.

Финальный порог достигается персонажем при снижении его ОЗ и ОС до 25%. В этот момент Организм отказывает из-за полученных повреждений и функционирует по остаточному принципу.

Эффекты, которые получает персонаж, определяются Мастером. Для удобства, ниже приведён пример штрафов для каждого из типов полученного урона. Мастер не может назначить персонажу больше одного эффекта на каждом пороге. Эффекты действуют до тех пор, пока не будут устранены медицинским вмешательством.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

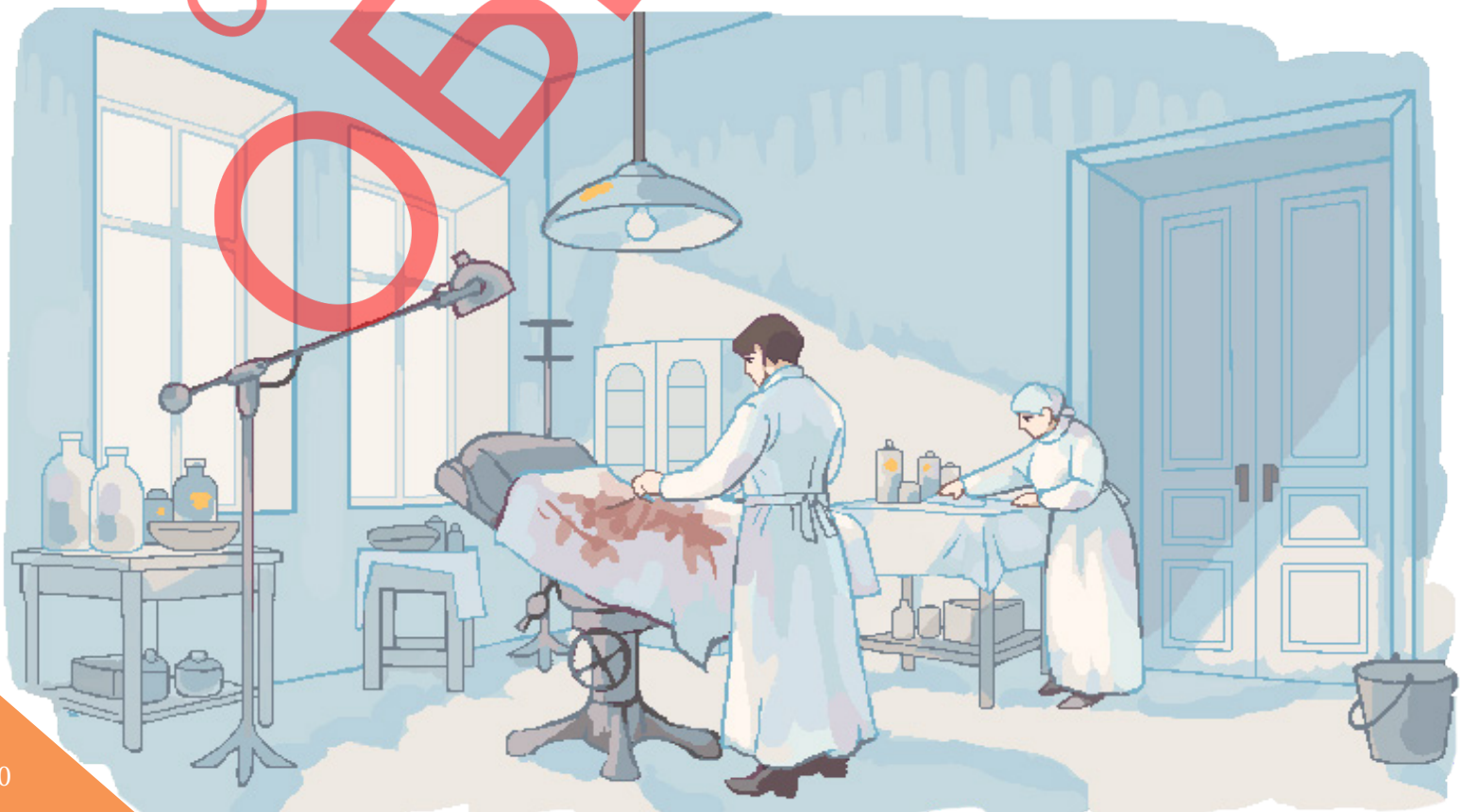


Физические раны	
Порог	Эффект
Недомогание	Действие Уклонение стоит 2 ОД; лёгкое кровотечение (1 ОЗ урона раз в два раунда).
Перегрузка	Доступное число гексов для перемещения снижается на 1; сильное кровотечение (1 ОЗ урона каждый раунд).
Организм отказывает	Любое действие стоит 3 ОД; обморочное состояние (при перемещении требуется проверка *Умения выносливости*); действие Уклонение недоступно.

Психологический стресс	
Порог	Эффект
Недомогание	Действие Прицеливание стоит 2 ОД; Нервоз (-20 к Умению Анализа).
Перегрузка	Фобия по выбору Мастера (-20 ко всем Умениям, пока источник фобии видим); навязчивый образ (начальные ОД снижаются до 2).
Организм отказывает	Паника (персонаж замирает на месте, громко кричит или убегает); шизофрения (Мастер даёт персонажу тайные указания, если он им не следует, то получает -50 ко всем Умениям).

Игрок и Мастер вправе совместно прийти к решению оставить эффект порога Перегрузка или Организм отказывает перманентно. Такой эффект становится Недостатком, его невозможно устранить каким-либо образом, а персонаж Игрока получает возможность выбрать Знание.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Врачевание ран и стресса

Квалифицированную помощь игрокам могут оказать лишь Воскресители. Однако, персонажи способны пройти проверку *Умения анализа*, чтобы временно приостановить эффект порога, если у них найдутся подходящие расходники и инструменты (см. стр. 23)

Время лечения определяется порогом: для Недомогания — 15 минут, для Перегрузки — 4 часа, в тех случаях, когда Организм отказывает — 12 часов. Если у персонажа несколько порогов, например, Перегрузка от Стресса и Недомогание от Ран, то лечение проводится отдельно для каждого порога. Для устранения эффектов порога Перегрузка и Организм отказывает требуется операционное вмешательство.

Для устранения эффекта порога Недомогание — достаточно просто потратить время и соответствующие расходники, обычно это одно использование аптечки.

Операционное вмешательство идёт в три этапа: постановка диагноза; выбор методов; операция.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Этап 1: Диагноз

На этом этапе, цель Воскресителя выяснить источник поражения и его особенности. Воскреситель вправе узнать у Мастера три симптома. После этого, Воскреситель выбирает тип поражения. Верно выбранный тип поражения увеличивает итоговые шансы на успех лечения. Ниже приведена таблица поражений и их симптомов, по которой Игроки могут ориентироваться.

Поражение	Первый симптом	Второй симптом	Третий симптом
Сотрясение мозга	Головокружение	Тошнота	Дезориентация
Внутреннее кровотечение	Бледность	Слабость	Учащённый пульс
Тяжёлое ранение	Кровотечение	Слабость	Острая боль
Перелом костей	Отёк	Тремор	Острая боль
Ожог	Поражение тканей	Озноб	Острая боль
Отравление химикатом	Головокружение	Кашель	Отдышка
I стадия тлеющей оспы	Кашель	Озноб	Слабость
Отравление А-45	Отдышка	Поражение тканей	Дезориентация
Шок	Бледность	Учащённый пульс	Тремор
Психоз	Галлюцинации	Дезориентация	Головокружение

Этап 2: Метод

На этом этапе Воскреситель выбирает до двух методов лечения пациента. Каждый верно выбранный метод увеличивает итоговые шансы на успех лечения. Ниже приведена таблица методов лечения с их кратким описанием.

Поражение	Первый метод лечения	Второй метод лечения
Сотрясение мозга	Покой	Обезболевание
Внутреннее кровотечение	Операционное вмешательство	Переливание крови
Тяжёлое ранение	Обработка раны	Наложеине швов
Перелом костей	Вправление	Наложение шины
Ожог	Очистка места поражения	Обезболивание
Отравление химикатом	Промывание желудка	Ингаляции
I стадия тлеющей оспы	Стабилизирующая сыворотка	Симптоматическое лечение
Отравление А-45	Промывание желудка	Ингаляции
Шок	Седативные препараты	Покой
Психоз	Седативные	Изоляция

Этап 3: Операция

На этом этапе Воскресителю остаётся пройти проверку *Умения анализа*, учитывая модификаторы, прибавляемые к сложности итоговой проверки:

Название	Модификатор
Недомогание	0
Перегрузка	+30
Отказ организма	+70
Верный диагноз	-10
Метод	от -10 до -20
Хороший свет	-5
Чистая вода	-5
Санитарная чистота	-5
Ассистирование	-5

Безумие

Когда Оценка самочувствия персонажа впервые за бой опускается до нуля, персонаж проходит проверку *Умения выдержки*. Если проверка провалена, персонаж впадает в состояние Безумия и немедленно переходит под постоянное управление Мастера. Если проверка успешна, персонаж не впадает в Безумие, но автоматически проваливает проверку при повторном снижении Оценки самочувствия в этом бою.

Персонаж Никиты оказывается втянут в рукопашный бой с Чучелом. Противник использует Знание «Ужасное видение». Никита вынужден сопротивляться Безумию. Выдержка персонажа Никиты — 35. Он кидает 1d100 и получает значение 32 — проверка пройдена, персонаж остаётся под контролем Игрока, но теперь второго шанса не будет.

Разрушение

Когда Оценка здоровья персонажа впервые за бой опускаются до нуля, персонаж проходит проверку *Умения выносливости*. Если проверка провалена, персонаж больше не в силах выдерживать полученные повреждения и моментально умирает. Если проверка успешна, персонаж не умирает, но автоматически проваливает проверку при повторном снижении Оценки здоровья или Пунктов прочности в этом бою.

Алиса отступила, в попытке сбежать от патруля ГОМОНа, который гонится за ней по пятам. Она уже находится на пороге Отказа организма, так что преследующий её санкционированный упырь быстро нагоняет беглянку. Он атакует Алису своим ножом и попадает. ОЗ Алисы снижаются до нуля и она вынуждена сопротивляться Разрушению. Выносливость Алисы — 50. Игрок кидает 1d100 и получает значение 78. Мастер сообщает, что Алисе не повезло, ведь нож вонзается ей под ребро и на этом жизнь торговца плотью обрывается.

Оружие

Название	Урон	Дистанция	Свойства	Описание	Цена
Револьвер	1 ОЗ	20 метров (40 метров)	— 5 пуль	Выстрелить шесть раз теперь точно не выйдет.	40 тор
Винтовка	1 ОЗ	60 метров (120 метров)	Точное 10 пуль	Старая подруга военных. Таких много, но эта будет вашей.	60 тор
Дробовик	2 ОЗ	10 метров (20 метров)	Неточное 2 патрона	Превращал неудачников в алый пар задолго до «Упокоя». Не заряжать гвоздями.	55 тор
Самопал	1 ОЗ	30 метров (60 метров)	Осечка Неточное 1 пуля	Что-то собранное из водосточных труб и чудом стреляющее. Правда, нечасто.	10 тор
Топор	2 ОЗ	Контакт	Тяжёлое	Старинная городская головоломка.	10 тор
Нож	1 ОЗ	Контакт	Лёгкое	Говорят, его одного достаточно, чтобы выжить где угодно.	5 тор
Тесак	1 ОЗ	Контакт	—	Хорошо подходит, чтобы рубить мясо. Неважно живое или мёртвое.	5 тор

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Расходники

Название	Свойства	Описание	Цена	Источник
Пули	20 пуль	Простые пули из меди и свинца для револьверов и винтовок	5 тор	ГОМОН Чёрный рынок
Патроны	16 патронов	Простые патроны, начинённые дробью для дробовиков	6 тор	ГОМОН Чёрный рынок
Пули с алым паром	20 пуль; наносят дополнительно 1 ОЗ урона заражённым	Мягкооболочные пули с химикатом А-45 внутри. Не разбирать	50 тор	ГОМОН ГИИБ
Пули с плоской головкой	20 пуль; Уменьшают скорость на 1 гекс	Ваш лучший друг против безумных заражённых	10 тор	ГОМОН Чёрный рынок
Жакан	16 патронов; Увеличивают Дальность дробовика до 15 (30) метров	Народная самоделка, полюбившаяся оперативникам ГОМОНа	12 тор	ГОМОН Чёрный рынок Лавки
Донорская кровь	5 порций	Пять пакетов донорской крови из больницы Святой Надежды	20 тор	ГОМОН Больницы
Человеческие останки	5 порций	Руки и ноги неудачников	20 тор	Больницы Торговцы плотью
Провиант	5 порций	Отмеренный Муниципальным Институтом Биологии паёк на одного человека	10 тор	Лавки
Папиросы	20 шт.	Помогают скоротать время или успокоить нервы	2 тора	Лавки
Аптечка	5 использований. Снимает штрафы от порога Недомогание Ран и Стресса	Содержит базовые перевязочные материалы и антисептик	15 тор	Лавки Больницы
Лауданум	3 дозы. Игнорирует штрафы от порогов Ран до конца боя	Опиатная настойка для снятия боли. Может вызывать зависимость	20 тор	Больницы
Седативные	3 дозы. Игнорируют штрафы от порогов Стресса до конца боя	Успокоительное для усмирения буйных пациентов или снятия сильного стресса	20 тор	Больницы
Препараты нечувствительности	1 доза. Игнорируют штрафы от порогов Ран и Стресса до конца боя. После боя МС +40 к любым проверкам до конца Контракта	Невероятно мощный препарат, способный перевернуть ход самых провальных боёв. Кладёт употребившего на лопатки. Буквально	40 тор	ГОМОН Чёрный рынок
Стимулятор Бодрящий газ	1 доза. Снимает усталость, возвращает бодрость	Алюминиевый баллон со стимулятором для респиратора	40 тор	ГОМОН Чёрный рынок

Свойства Оружия

Точное	Игнорирует Урон точности
Неточное	Запрещает выполнять действие Прицеливание
Направленное	Игнорирует Урон точности и действие Уклонение
Тяжёлое	Тратит 2 ОД на действие Атака
Сверхтяжёлое	Тратит 3 ОД на действие Атака
Лёгкое	Первая Атака не тратит ОД
Невесомое	Первая Атака не трати ОД и игнорирует Урон точности
Осечка	При стрельбе игрок бросает 1d100, если выпадает >50, то оружие не стреляет. 1 ОД нужно потратить на устранение осечки

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Роль мастера

В NecroPunk мастеру предстоит взять на себя роли как противников, так и союзников игроков. Несмотря на всю смертельность и серьёзность происходящего, не забывайте, что основная цель вашей совместной игры — создать интересное приключение. Ниже будут даны руководства для мастера, которые помогут ему сделать врагов персонажей такими, каковыми они задумывались автором, но, при необходимости, в эти правила можно внести изменения.

Если вы собираетесь быть игроком, вам стоит перестать читать дальше — вы сможете получить эту информацию от вашего мастера, если будете пользоваться своими лицензиями и Умениями.

Приемлемая

Противники для контрактов сложности «Приемлемая» как правило имеют от 2 до 3 ОЗ и ОС. В эту категорию входят: уличные хулиганы, мелкие воры и неорганизованные банды; отдельные заражённые тлеющей оспой на ранних стадиях деградации, оставшиеся без надзора; а также сотрудники городских служб низшего звена, замеченные в мелкой коррупции.

Они не опасны по одиночке, не способны на тактические решения и, в целом, скорее являются помехой на пути персонажей. Как правило, Мастер может даже проигнорировать их блок статистики, решив, что бандиты разбегаются, едва начнётся пальба.

Умения этих противников часто варьируются от 5 до 30, редко превышая эти значения. Вооружение же зачастую представляет из себя кулаки, не наносящие никакого урона, либо простое вооружение: самопалы с осечками, ножи, разбитые бутылки.

Тревожная

Противники для контрактов сложности «Тревожная» имеют от 3 до 5 ОЗ и ОС. Их Умения колеблются между 20 и 55. При этом явно выражен савантизм — одно из Умений будет развитее других. Средний же числовой показатель рекомендуется удерживать в районе 30-40.

Каждый противник на этом уровне угрозы будет владеть оружием, иногда для ближнего и дальнего боя одновременно. У части угроз может быть с собой один или несколько расходников, которые они применят в бою, если успеют.

Также рекомендуется выдавать противникам этого уровня до двух особенностей, аналогов Знаний — одну «боевую» и одну «повествовательную».

Опасная

ОЗ и ОС угроз на этом уровне должно колебаться от 4 до 6. Их Умения колеблются между 30 и 70. Как правило, у противников развиты два умения, связанные с их основной ролью. Средний же числовой показатель рекомендуется удерживать в районе 40-50.

Зачастую каждый противник на этом уровне угрозы будет владеть оружием для ближнего и дальнего боя одновременно. У части угроз может быть с собой несколько расходников.

Также рекомендуется выдавать противникам этого уровня три особенности, которые противник может применить для получения внушительного, но разового преимущества.

Невыполнимая

ОЗ и ОС должно колебаться от 6 до 8. Их Умения колеблются между 50 и 90. Как правило, у противников развиты два умения, связанные с их основной ролью. Средний же числовой показатель рекомендуется удерживать в районе 60-70.

Каждый противник на этом уровне угрозы будет владеть оружием для ближнего и дальнего боя одновременно. Также, с собой они будут носить от одного до трёх расходников, которые применят в бою, если успеют.

Рекомендуется выдавать противникам этого уровня четыре особенности, половину из которых противник может применить для получения внушительного, но разового преимущества, а вторая половина будет действовать до конца боя.

Упокой

ОЗ и ОС должно колебаться от 7 до 10. Их Умения колеблются между 70 и 95. Средний же числовой показатель рекомендуется удерживать в районе 70-80. Этот уровень угрозы оставляет мало шансов игрокам — шанс на неудачу противника будет минимальным.

Противники на этом уровне угрозы будет владеть несколькими оружиями ближнего и дальнего боя, активно сменяя их при необходимости. Нехватку же оружия или навыков обращения с ним они будут компенсировать охраной, готовой прийти на помощь и отличным знанием собственных укрытий, если таковые будут.

Также рекомендуется выдавать противникам этого уровня пять особенностей, которые могут продолжительно влиять на весь контракт, на бой или на игроков. Соблюдайте баланс, но не щадите тех, кто желает выполнить «Упокой».

Далее будет приведён стат-блок угрозы для контрактов уровня «Опасная», чтобы вы смогли быстро сориентироваться и составить на его основе собственные угрозы.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Фотокарточка

Данные из картотеки ОМС. Рапорт №6117



Известен как: Элитный охранник «Кремень»

Категория: Бойцы и убийцы

Места активности: Частные особняки на Штенбургском променаде, любые объекты, требующие серьёзной охраны в Райков-центре.

Задерживался ранее: данные отсутствуют.

Разрешено: Упокоение только при санкции высшего руководства.

ОЗ: 6	ОС: 5

Развитие по шкале Водова-Ликерта	
Сила	50
Меткость	70
Анализ	45
Хитрость	40
Выдержка	65
Выносливость	60

Имущество:

Винтовка (1 ОЗ, 10 пуль, точное);

Армейский нож (1 ОЗ, лёгкое);

Лауданум (1 доза);

Папиросы (10 штук).

ОСОБЕННОСТИ

Ветеран зачистки: Опыт боёв на Харрисоновском холме научил его подавлять превосходящего врага огнём. **Раз за бой:** может потратить 2 ОД, чтобы вести огонь на подавление. Все противники в его зоне видимости должны пройти проверку *Умения выдержки* (МС 0) или не смогут покинуть свои укрытия на следующий ход и получат 2 ОС урона.

Толстая ткань: Носит тяжёлый бушлат, изготовленный по спецзаказу. Первые два попадания в бою наносят ему на 1 ОЗ меньше урона, но может перемещаться лишь на 4 гекса.

Зуб за зуб: подставлять левую щеку, когда тебя ударили по правой — нелепо. «Кремень» врежет в ответ, пока враг будет открыт. **Раз за бой:** может нанести противнику урон вашего оружия в ответ на его атаку без проверки *Умения меткости* или *силы*.

ЗАМЕТКА

«Кремень» — ветеран операции по зачистке Харрисоновского холма. Бывший служащий императорской полиции, ушедший по собственному желанию в отставку. Ныне зарабатывает охраной собственности. В разговоре отвечает сухо, кратко и по делу, о своей деятельности и нанимателях не распространяется. Выполняет все указания нанимателей, пока те не выходят за рамки легальной деятельности. Из-за богатого служебного опыта представляет угрозу для сотрудников ГОМОНа, особенно — неподготовленных. Его упокоение или задержание не останутся незамеченными нанимателями, которые, вероятно, обладают значительным влиянием. Рекомендуется избегать конфликтов с данным субъектом.

Подпись:
Старший агент ОМС, Г. Медникова

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОГЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ