

Вкладка 1

Игровой день: 25 Подсчёт идёт на: Начало 26 дня

Еда: 98((картоха, мяса, репа, пшеница в свободном соотношении)

Вода:40+40

Свечи:0

Дрова:10

Доски:0

Камень: 30

Болты: 0

Солярка 0

Уголь: 40

Вино 90

Спирт 0

Органика 0

Биогаз 0

Неочищенная солярка 0

Грядки в теплице: 2 штуки

Репа - 0 из 3

Картоха 0 из 3.

Борщевик 0/3. Можно сеять - нет свободной грядки

Раз в три дня пассивно +20 органики(0 из 3)

Ботанический сад. Грядки в ботанике 2 шт:

Обычная алхимия - 1/3

Редкая алхимия - 1/3

Мандрагора - 0/3, можно сеять

Тысячелистник - можно сеять

Баффы и дебаффы Ордена на момент повествования

Диета. +1 ап и 10 атлетики всему Ордену

Снаряжение:

ИИ прицел(-Потратив заряд повышает дальний бой на +20;-при промахе даёт один переброс;-Потратив заряд повышает чтение следов +20; Заряд сейчас 1/3)

Лошадь x2 - убежали(Лошади дают возможность перемещаться по глобальной карте

Лошади всеядные и едят органику (Могут и обычную еду)

10 Органики один глобальный гекс (С учётом обратной дороги)

1 Лошадь вмещает двух ковбоев и имеет 4 ячейки инвентаря

Так же один раз в день они могут помочь в хоз работах давая бонус +20)

Рюкзаки x11
Книга оракула(частично исследовано)
Военная рация (Заряд 2/3)
Счётчик гейгера многоразовый 1(3/3)
Штурмовые противогазы 10
Фонарик №2(заряд 1/1 в каждом)

Инструменты и прочий крафт:

Простые инструменты
Рабочий Генератор + Биогазовая камера 20 Органики = 10 Биогаза
распиловочный для заготовки досок(Бревно в доски) - > превращён в Сани для добычи
дерева - конвертация свободного леса за 10 солярки в 30 брёвен
Комплект для плавки металла(Руду в металл, металл в простые детали)
Инструменты для изготовления патронов(перегонка алхимических ингредиентов в
патроны)
Инструменты для тонких работ(перегонка простых деталей в оружейные)
Оборудование для привлечения птиц и организации почты
Почтовый голубь с цветком
ИИ и 2 дроида помощника: Механика ИИ, при положительном заряде батареи имеет одно
действие которое оно может потратить на помощь в действии +20 либо потратить на
исследование библиотеки и придумать проект предмета, оружия, брони и тд. Один заряд
батарей =10 солярки - >ИИ и 2 дроида помощника посажены в мастерскую. Помимо
известного эффекта, за питание соляркой способны самостоятельно производить
перегонку ресурсов, крафт известных проектов
+ 3д принтер (Позволяет создавать высокотехнологичные устройства, начиная от бионики
заканчивая лекарствами. Для работы требуется 10 солярки/биотоплива и 3д рецепт) -
апдейт механики: В используемом рецепте замена всех ресурсов на т1
Автодок: 10 редкой алхимии+1 заряд лечат 1хп или 1 травму
Станок из Рапчур Сити - при подсоединении к мастерскому Им позволяет бесплатно
точить детали по крафт расценкам

Расходники и прочий несортируемый стафф:

Удобрения 0
Большой чёрт 1
1 Тела хитиновых
Пси камень -> Изменчивый пси-металл
Неизвестное растение -> теплолюбивое растение, можно использовать, как улучшение
брони
Верёвочная лестница - +10 к исследованию сложных локаций - замена альпинистскому
гиру? (Альпинистский Гир даёт +20)
Пленные - 1(потребляют по 5 еды с носа)

2000 монет Города в Ордене(Проёбано)
4 пси кристаллов
60 странное мясо->мутаген паука
Бинты 3
1 довоенного табака
5 кусков кожи с тату змеи
4 простых медикаментов
1 бутылка коньяка(проёбано)
Антирад 4
ТЗ медикаменты 5 -2 за лечение Деймоса, 2 Проёбано при поездке за Зефиром и Раймондом = 1
1 странный Кристалл - При использовании за 1AP в бою с Мортисом, парализует его на три хода
4 неизвестный кристалл из шахты ->энергитический кристалл(аналог большой ячейки)
3 раритетных сигар(проёбано)
5 пси-металла(проёбано)
Магнитный амулет - 5(10 военной электроники за штуку) - позволяет игнорировать опасности пепельного урагана и пепельных
Комок пепла - 1
Неизвестный амулет - 1
11 чебурашка - при укольчике даёт несравненную эйфорию
+2 стероиды(за 1 хп даёт навсегда 1 ап)
+2 Герой(игнор первых 5 урона)(**ЗАВИСИМОСТЬ**)
+3 транквилизаторы(при применении на беспомощного берут его в плен автоматически)
Бутыль древнего вина 1(проёбано)
4 толуюловые шашки - источник толуюла. При одномоментной детонации 20 урона в кубе 3х3(Проёбано)
1 Довоенных успокоительных. При использовании +20 к силе воли, все психические эффекты на подобии страха, безумства и тд становятся контролируемыми
+1 сыворотка правды, пленник правдиво отвечает на три вопроса, после вопросов пленник погибает
Колесо автомобиля 1(проёбано)

Артефакты:

Найден артефакт. Доска судьбы - шахматная доска на котором изображена территория вблизи мертвой горы. Фигуры в виде людей имеют крепление для пряди волос. Фигуры имеют способность передвигаться сами по себе по доске. Использование, после крепления волос к фигуре, фигуры начинают указывать состояние и местоположение владельца волоса. При использовании пси способности

на фигуре, способность используется на владельце волоса, после чего фигура сгорает. В наличии 9 фигур

Фиолетовый кристалл

При использовании забирает -1НР с каждым НР на яйце появляется трещина, эффект неизвестен

При использовании даётся способность

Друг врагов, свойство неизвестно

Вещее сердце Луны - При трате ночного действия используя сердце во время

полнолуния вы можете увидеть то что ищете

(Ночное действие, полнолуние, -1НР, с каждым использованием сердце бьётся чаще, в бою за -1хп все на ход теряют сознание, кроме роботов)

ОРУЖИЕ И ПАТРОНЫ:

Молот инквизитора (Требования атлетика 60, урон 4 с игнором брони, при крит ударе x2 урона и противник отлетает на клетку. Активная способность, удар при попадании сбивает с ног, делая его беззащитным. Способность использует пси кристаллы заряд 1/1)

Энергомеч (3 штуки в Ордене) (3 урона 1 игнор брони) заряд 1/3, **можно добывать древесину и камень**. Активная способность: следующая атака полностью игнорирует броню. Заряд 0/3

Двуручный энергомеч заряд 2/3- старший брат Энергомеча. Удвоенные характеристики.

Сангвиниев энергомеч - аналог обычного энергомеча, но при попадании накладывает кровотечение Заряд 3/3

Простые арбалеты x6 (Урон 1 ед)

Серебряные мечи x6 (Урон 1, x2 по нечисти)

Винтовка Ордена

Магазин 4 патрона

Урон 4, игнор брони 4

Дальность 1-4 дебафф= -20, 4-16 мод 0

Надёжное, можно сломать лишь целенаправленно

Снайперское Крит выстрел с 20 и меньше

Скрытое свойство

Кустарный автомат - 1 урон, атака очередью 5 урона. 3 магазина на 30 патронов, 3 магазина по 15 патронов(1 очередь - 5 пуль) - осталось 2 магазина по 30, 2 по 15

Лазпистолет. 2 урона 1 игнорирует броню. +Дополнительный режим стрельбы (x2 урон при крит провале пистолет ломается). 1 энергоячейка на бой

Кустарный револьвер №3, патроны на 2 боя
2 урона, барабан на 6 выстрелов. Целый ход перезарядка для барабана
1-2 клетки +20 3-4 0 5-6 -20
Громоздкий = -10 на атаку

+Именной револьвер
2 Урона, на расстоянии до 4 клеток игнор брони
Скрытное оружие, при броске меньше 50 невозможно найти при досмотре
Эргономичное
6-8 дебафф -20
Барабан 6 патрон
В барабане, умные патроны
+20 к выстрелу

Автомат Полковника 5.45 Дальность 6 клеток мод 0 дебафф 10 6-8
Урон 1 Очередь 5
Моды:Надёжный,Сбалансированная автоматика (Уменьшает штраф от очереди на 5),
пистолетная рукоятка(штраф от очереди меньше ещё на 5), Ствол из вольфрама
(выдерживает 5 очередей за бой), Ременная система, невозможно потерять
Комбинированный прицел заряд 1/3 (1 Заряд на один бой)
Бонус 10 на расстоянии 4 потратив 1 АР бонус 4-8

Секира Молера 0/3 одноручное
Ремонт 50 энергодеталей
Урон 6
Активная способность игнор брони
Способность "Ярость" пока в руках секира персонаж игнорирует боль, а так же все НР
потраченное в бою превращается в доп АР и урон

Тяжёлое оружие:

Ранцевый огнемёт - Дальность 7 клеток, накладывает горение 3 уровня на всех на линии
огня. При попадании в спину **СТРОГО ЗАЖИГАЛКОЙ 7.62 и выше** ранец взрывается
накладывая горение 5 уровня на площадь 3x3. Боеприпас солярка, ёмкость 5, занимает
ячейку рюкзака. 1АР подготовка к стрельбе, 1АР выстрел.

1 плазменных гранаты

3Д ЧЕРТЕЖ: Плазменная граната Т4 20 оружейных деталей, 20 простой электроники 40 редкой алхимии -> по механике 3д принтера 20 металла, 20 простой электроники, 40 обычной алхимии

Урон 25, горение два хода по 5, разрушает укрытия, все в зоне поражения становятся беспомощными на один ход, зона поражения 3х3, так же откидывает всех стоящих рядом на клетку, накладывает помехи на 3 хода на всё поле боя(электроника сбоят и не работает при броске 50 и выше)

БРОНЯ

Тяжёлый доспех: Характеристики: 8 армора, убирает требования к оружию, не позволяет выбить оружие из руки

2 бронежилета - 4 армора

ПРОЕКТ ОРУЖИЯ:

моды ружья:

-Барабан на 5 выстрелов

-Подгонка механизмов (+2 клетки дальность атаки)

Проект Жекана(10 металла 10 редкой алхимии за 2 патрона) - 8 урона, 4 арм.пен, стрельба не далее 4 клеток

- Потратив действие можно придумать ещё

+Проект штуцера (8 урона 2 урона игнорит броню)

+Патрон штуцера (10 простая алхимия, 10 металл)

Проект энерго меча (10 энерго деталей, 10 точных деталей, 10 оружейных деталей, 1 источник питания)

3 урона 1 урон игнорит броню

Требования (20 оружейных деталей, 20 точных деталей, 10 металла)

+Чертеж энерго двуручника

Урон x2, требования к деталям x2

Блокирует возможность использования щита

Лазмушкет:(+20 Энергодетали, 40 точных деталей, источник питания) (Атака 3 с игнором брони, после каждого выстрела требуется перезарядка) Заряд 0/1 малая батарея

Характеристики лазерной винтовки

Атака 5 с игнором брони (Режим автомат) мод -20

Атака 1 (Одиночные) мод 0

Заряд батареи 15

Нарезка ствола(треб неизвестны) - убирает двойной урон за выстрел в упор из ружья, позволяет использовать нарезные боеприпасы

Рецепт гранаты. 10 металла, 10 тротила
Урон 10

+7.62 снайперский патрон
Требование 10 редкой алхимии 10 обычные детали
На выходе 2 патрона

+Ранцевый огнемет. Использование инженерия
40 металла, 40 точных деталей
Дальность 7 клеток, накладывает горение 3 уровня на всех на линии огня. При попадании в спину ранец взрывается накладывая горение 5 уровня на площадь 3x3. Боеприпас солярка, ёмкость 5, занимает ячейку рюкзака. 1АР подготовка к стрельбе, 1АР выстрел

Коктейль Молотова - 20 редкой алхимии. Дальность броска = по десяткам атлетики. В зоне 3x3 горение третьего уровня

ПРОЕКТ БРОНИ:

Характеристики военного скафандра: 16 Армора, +20 атлетики

ПРОЕКТ СНАРЯЖЕНИЯ:

Доступен рецепт крафта простых топоров: 10 простых деталей 10 брёвен в 6 топоров
+Рецепт экзоскелета (20 металла, 10 простых деталей, 10 точных деталей) (Убирает проверку атлетики при ношении доспехов)

Снаряжение:

Планшетка Винтерса

Снаряжение руки

Дальняя радиосвязь 1 заряд

Постановка помех (Все технологичное оружие перестаёт работать с шансом 50) 1 заряд

Интеграция со снаряжением (Эффект неизвестен)

Дефибриллятор (Переброс смертельного ранения) 1 заряд

Мед станция (Убирает эффект "Боль") 1 заряд

Скрытое свойство

ПРОЕКТ ПОСТРОЙКИ:

Электрификация 10 эл деталей

Проект тренировочного зала: 30 дров 20 простых деталей

Тренировочный зал. Позволяет обучаться новым боевым способностям, обучаться их у НПС или брата Августа. При трате по одному действию в течение трёх дней даёт +10 атлетики

Ритуальная комната (При постройке даёт доступ к мощным ритуалам) Постройка требует 3 действия, два из них псионических, 5 пси металла, 20 дерева - сделано

Охотничий зал

Можно построить в обители. Требования 20 камня, 20 досок

Позволяет изучать слабые места поверженных противников, в дальнейшем увеличивая урон по ним

Облегчает вербовку новых членов ордена

Один бросок при вербовке всегда успешный

Кирки №5

50 металл, 20 брёвна - горнодобывающее снаряжение - эффективная добыча камня и сопутствующих ресурсов

Энергоэффективность - 20 простой электроники - генератор потребляет на 10 топлива меньше

Улучшения теплицы T1

Лампы пассивно дают +10 на бросок = 40 металла 20 электроники

Грядка +1 грядка = 40 металла

Компактное размещение выхлоп не менее 50 = металл 40

Улучшение библиотеки

Возможность читать 2 книги за 1 действие = 40 металла - сделано

Улучшение инженерки

Один переброс инженерии = 40 металла - сделано

3lvl ритуальной комнаты

40 металла 40 камня 40 пси металла

Даёт доступ

-Манипуляции душами

-Пси бионика

-Знания прошлого

-Великие ритуалы

-Пси сообщения

1 lvl мастерской

- Пороховое оружие
- Простое энергооружие
- Простая взрывчатка
- Простая броня
- Простое снаряжение

2 lvl требования 40 редкой электроники 1 научный блок

- Лазерное оружие
- Продвинутая броня
- Простые броне костюмы
- Продвинутое энергооружие
- Продвинутая взрывчатка
- Постройка гаража

3lvl 40 металла 40 редкой электроники 1 военный блок

- Экзоскелеты
- Бронескафандры
- Военное снаряжение
- Плазменное оружие
- Сложное вооружение
- Тяжелое вооружение

4lvl ???

Гараж 1lvl требования 2lvl мастерской 40 редкие детали

- Простая техника
- Багги, мотоциклы, легковые машины
- Простое улучшения
- Энергорасход, бронирование, установка оружия

Гараж 2lvl 40 металла 40 редкие детали

- Легкие мехи
- Простые модули
- Броня, щиты
- Простое оружие мехов

Гараж 3lvl 3lvl мастерской 40 редкие детали 40 редкая электроника

- Средний мех
- Сложные модули
- Электронные устройства, энергетические модули
- Тяжелое оружие мехов

Гараж 4lvl ???

ПРОЕКТ КОМПОНЕНТОВ:

+Проект большой Энергоячейки заряд 0/3(10 военной электроники , 10 металла)

ТЕПЛИЦА:

Фермерство

Первый день, одно действие на обогащение земли удобрениями. Растения растут быстро и так же быстро истощают землю

Второй день, одно действие на засеивание

Третий день, одно действие на сбор урожая

+ 30 бонус от простого действия

+ 30 модификатор на этапе сбора

У нас две грядки. Поэтому можно либо засадить картошка + ГМО борщевика, либо х2 картошки и тд

ГМО борщевик даёт органику, но лучше не надо, все таки борщевик.

Алхимические ингредиенты выращивают в ботаническом саду, по той же схеме, там же можно выращивать редкую алхимию в малом количестве и скажем мандрагору, что является основой для зельев. алхимию можно сажать в ботаническом саде, для этого его нужно электрелировать и отопить. Схема выращивания примерно как у обычной теплицы, так же две грядки. На выбор, редкая алхимия, обычная алхимия, спец растение
+Комплект семян для алхимии

ДЕТАЛИ/ЭЛЕКТРОТЕХ:

Тип 0: 30 металла

Тип 1: 0 простая электроника, 0 обычных деталей,

Тип 2: 50 Военная электроника, 5 оружейных деталей

Тип 3: 0 точных деталей, 100 деталей энергооружия

ЗНАНИЯ:

В настоящее время на месте столицы того королевства расположен город Грани с огромным осколком в центре. Начните поиски оттуда

Открыт проход и спуск Долину

Открыт проход в туннели(требуется альпинистское снаряжение - можно юзнуть лестницу?)

Знаем, что стеклянный лес получился в ходе применения оружия вторжения

Знаем о 5 видах мутантов и их лидере

Знание глобальной карты без пометок

Возможность исследования шахт - исследован 1 уровень -> входной этаж

Возможность исследования бункера 1 уровня(+знание кодов для данного уровня) -> исследован первый уровень(0 Хаб, 1 Уровень технический, 2 Казармы, 3 Склады, 4 Комната управления, 5 Генераторная) - > частично исследован 2 уровень знаем что там агрессивная живность

Место крушения потушено - на остатках можно добывать металл и электронику

Координаты погибших отрядов

ИССЛЕДОВАНА ЛАБА НА ВЫШКЕ: ОТКРЫТ РАПЧУР СИТИ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ В 5 НАПРАВЛЕНИЯХ

В СИТИ ЖИВЕТ ИИ - ДОСТУПЕН КВЕСТ

В ИИ НАУЧНЫЙ БАНК ПАМЯТИ

Механика Флагелляции = -1 хп на след день, реролл куба, кроме критовых провалов

Механика причастия - трата вина взамен на положительное событие в следующий день

Механика комендатуры - 10 на следующий день ко всем действиям но в общаге спокойно

Доступна книга проповедей(при агитации повышает шанс успеха)

Найдена ночная опасность! - живёт в обсерватории за мостом

Трупы Достойных в мёртвом городе в воронке

В мёртвом городе живёт Харон

ЗНАЕМ, ЧТО КОМП, НУЖНЫЙ ВЕЛИЗАРИУСАМ, УТАРАКАНИЛИ МУТАНТЫ. Также знаем пароль???из видений брата Аркана -

+Вы узнали что в бункере есть растение что поднимает трупы

+Растение боится холода

+Со временем они станут сильнее

ЗАЦИКЛЕННАЯ МОЛИТВА - нужно отследить по пеленгатору(10 простой ляктроники)

КВЕСТЫ:

Воскрешение Господне - главный квест? Отправиться в Город Грани и найти там часть тела Господня...

“Жажда мести” - Найти искателя из Анклава, который убил сестру Достойной феечки и пленил её, после чего лишить жизни в ботаническом саду. Время на выполнение - неизвестно.

Искателя можно достоверно опознать броском. Достоверно знаем что Сталкер дома Змеи

Награда: Усиление способностей Феи

Провал: Фея покидает Орден

Исцеление Миранды - выполнено, награды внесены в чарлисты

Ересь - вложить в тело первого Оракула вещее сердце Луны. Неизвестно. *примечание Брата Деймоса - ХАРАМ! При попытке выполнить квест иницилирующую энкаунтер и прострелю сердце!*

АЛХИМИЯ

100 обычной
40 редкой
0 кровь беса
120 мутаген насекомых
1 мандрагора
1 тысячелистник,
50 мутаген растений

Кровь демона (10 редких алхимических ингредиентов, 10 крови беса, 1 мандрагора.
Эффект: на один бой даёт x2 АР, реген 1НР в ход, ближний урон получает игнор брони, **каждое второе использование вызывает случайные мутации(Кровь демона), позволяет перебросить смертельное ранение. Но при этом вызывает одну мутацию(кровь Демона)**

Свойство чистой крови > чистая кровь вызывает одержимость

Сила медведя - зелье которое увеличивает атлетику на 30 единиц

Регенератор - восстанавливает 5НР но не лечит травмы

Скорость змеи - на один ход увеличивает навык защиты на 30 единиц(50 редкой алхимии+основа столетника)

Орлиный глаз - увеличивает навык поиска на +20 на один день(30 редкой алхимии+основа из мандрагоры)

Кошачий глаз - убирает штраф за отсутствие света

Рецепт Буря Ярости

+2 урона, +20 ББ, +5 Экстра НР, -40 к защите

20 редкой алхимии, +40 простой алхимии

Механика побочки и передозы далее по курсу

Адаптант

40 редкой алхимии, мандрагора

При использовании меняет травму на случайную мутацию, как позитивное так и отрицательное

Эликсир "Хладный сон"

60 редкой алхимии, корень мандрагоры, тысячелистник

Лечит одну травму, но на один день отнимает 2 действия

Холодная сварка - 20 редкой алхимии

Одноразовый расходник на +10 к инженерному броску

ВИНОКУРЕНИЕ:

Вино

В 1 день выжимаем виноград 100

В 2 день заливаем в бочки

В 3 день магия на выходе 50 вина

Чем дольше вино находится в бочках тем оно ценнее

Самогон

1 Ставим брагу органика 50 вода 50 репа 20

2 Ждём брагу

3 Гоним самогон на выходе 100 литров

Балтика

1 Хмельное сусло 50 хмеля 50 воды 20 репы

2 Настаиваем

3 Гоним пиво на выходе 100

РИТУАЛЫ:

"Великая жертва": - 10 жертв (в первый раз 5), флагелляция всеми братьями, причастие,

10 редких алхимических ингредиентов

Результат в два раза больше действий на следующий день

"Призыв достойного": Ритуальная комната, без нее накладывается модификатор -20

6 Псиоников, 1 пси кристалл (находится в сердце нечисти), 5 жертв, 10 редких

алхимических ингредиентов

После успешного использования в орден прибудет случайный НПС с высоким уровнем какого либо навыка.

Ритуал управления погоды (Улучшает погоду на +10 за каждую жертву, требуется 10 редких алхимических ингредиентов, шесть псиоников, одна жертва, 1пси камень, помещение для ритуалов)

Ритуал вызова беса (20 простых алхимических ингредиентов)

Бес может торговать с вами или помочь в каком либо ритуале давая модификатор +20

Ритуал помощи предка - 3 жертвы, 30 редкой алхимии, один пси металл - создание амулета, который либо дает 1 бросок навыка = 80 без штрафов, либо дает способность

Ритуал предвидения - аналогично ритуалу выше, только позволяет перебросить любой куб за день

Ритуал телепортации - 3 жертвы, бросок псионики. За каждый глобальный гекс телепортации - 1 пси кристалл дополнительно. Позволяет телепортировать либо человека, либо объект в то место, которое знает псионик. С ритуальной комнатой усиляется

Медитация - в полнолуние даёт абилку

Освоена медитация, потратив ночное действие можно получить способность

+Нужно выбрать что то одно, все способности со временем прокачиваются

Испепеление, вы хватаете беззащитного противника и сжигает его дотла. Нужно потратить два хода и направить на беззащитного противника который напротив вас

Астрал, персонаж на кого направлена способность не может атаковать, получать урон, его АР уменьшается в два раз. Длительность один ход, персонаж так же получает способность передвигаться сквозь стены

Призыв, используя способность персонаж который способен к движению с любого места на карте оказывается перед вами

Знание природы, ваши навыки фермерства настолько высоки что вы можете использовать свои зачаточные пси способности и за мгновение оплести ноги противника что у него под ногами

Используя навык знания, вы рассматриваете противника и находите жизненно важную точку противника. Следующая атака по противнику в ближнем бою вызывает тяжёлое кровотечение 3 урона в ход

Баррикады, ваши навыки инженера всегда позволяют найти подручные материалы для создания препятствий, потратив АР вы создаёте препятствие с 10НР, потратив АР ещё раз НР становится 20

Знание слабостей, используя чтение следов, вы делаете выводы о слабых местах противника, и каждый выстрел будет кроме физического урона наносить 1 урон кровотечением, кровотечение не суммируется

Паладин Кадуцея, вы воин господ, вы авангард его воли на поле боя, при активации даёт носителю +40 атлетики на один ход. Так же даёт навыки рукопашного боя, обезоруживания, приемов борьбы, и возможность бросать предметы и противников

Щит Веры, пассивная способность, ваши доспехи покрываются святыми символами что появляются сами по себе, каждая победа над врагом веры рисует новые картины, при использовании тяжёлой брони даёт дополнительные +2 армора, со временем бонус увеличивается

Духовный щит, позволяет попросить о помощи младших духов которые помогут избежать атаки. Первые 2 урона по вам автоматически промах

Духовные друзья, при использовании способности следующая атака усиливается духами и наносит +2 урона

Ритуалы 2 уровня:

Слияние душ - два магистра объединяют свои души и могут общаться независимо от расстояния, восстановление НР восстанавливает обоим, спец эффекты распространяются на обоих. Все травмы и урон так же получают оба

Кукла Вуду - псионик создаёт куклу из волос магистра и в дальнейшем получает способность влиять псионически на магистра независимо от расстояния

Кровная месть - то существо которое убило магистра прошедшего этот ритуал получает 50 урона и беспомощность на три хода

Ритуал Феникса - магистр при смертельном ранении перерождается на следующий ход, но сжигает все предметы и которое было на нем. Все на расстоянии 1 клетку получают 10 урона. Ритуал запоминает твоё состояние перед смертью, за исключением установленной бионики(от травм таким способом не избавиться, но бионику ставить по-новой)

После улучшения комнаты за 40 металла и 10 пси металла

Артефакторика - позволяет создавать уникальные магические предметы, слияние псионики, инженерии и алхимии

Ручное мастерство - используя псионику и инженерию позволяет начертить руны что дают уникальные свойства, на подобии горения, твердости и тд

В главном зале обители доступна механика клятв. Для того чтобы дать клятву нужно провести ночь в молитве.

Смерть Мутантам

Требуется убить пять противников за один бой в ближнем бою, на выполнение один день

Награда пассивная способность Палач

Первое убийство в ближнем бою будет произведено с особой жестокостью. Все остальные противники должны кинуть куб на силу воли, иначе получают дебафф -20 к кубам. Либо очко развития

Достойный трофей

Требуется убить именного монстра. На выполнение даётся один день.

Награда одно очко развития которое можно потратить на улучшение способности или характеристики

Хранитель знаний

Требуется прочитать 8 книг за сутки

Награда очко развития

Золотые руки

Дважды использовать 3д принтер

Награда очко развития

Божественный сад

Вырастить 200 органики за трое суток

Награда очко развития, которое можно использовать самому или отдать другому магистру

Суть Алхимии

Приготовить за сутки три элексира крови демона

Награда очко развития

Гвардия Господне

Создать трёх големов за сутки

Награда очко развития

За невыполнение клятвы даётся дебафф Клятвопреступнки, свойства неизвестны

С каждым выполненным заданием клятвы становятся сложнее, а награда выше. За каждую третью клятву даётся уникальная награда

Способности доступные во время медитации в полнолуние:

Рокировка

Потратив 3AP перемещает вас за спину противника

Удар на себя

Урон предназначенный рядом стоящему союзнику перенаправляется в вас, либо в броню, либо в щит или HP

Молниеносные рефлексy 1lv

Позволяет 1 раз за ход уклониться от выстрела

Одиночка

Если на расстоянии в 5 клеток от вас нет союзников вы получаете бонус +2 Атаки +2AP

Вожак

За каждого союзника который стоит рядом с вами получаете +1 Атаки +1AP

Магия Крови

Потратив -1HP наносит 2 урона противнику

Штурмовик

Убирает дебаффы на близкую дистанцию стрельбы если оно есть

Снайпер

Убирает дебафф при стрельбе на дальнюю дистанцию

Гренадер

Позволяет использовать тяжёлое вооружение навыком инженерии или знания

Обоерукий

Позволяет использовать два одноручных оружия, оба оружия считаются как одно, атака суммируется, но даёт -20 на защиту

Реанимация (Пасивка)

Вы успеаете стабилизировать союзника, тем самым сохранив ему жизнь
Первый союзник погибший в бою вместо смертельного ранения получает только критическую травму

Медик (Активная)

Используя свои навыки медицины вы оказываете первую помощь раненному бойцу
Союзник у которого HP меньше нуля, покидает поле боя. Дистанция вплотную, AP все

Молитва (Активная)

Вы начинаете читать святы тексты чтобы воодушевить союзников
Все кто провалил проверку силы воли в этом ходу, перебрасывают провал. AP все

Наставник (Пассивка)

Ваши союзники при виде вас вспоминают все свои навыки
Все персонажи на расстоянии две клетки получают +10 к силе воли. Возможно улучшение с помощью радио

Воодушевление (Активная)

Вы знаете все сильные черты своих союзников поэтому вы можете напомнить о них
Выбранный союзник получает +2AP до конца хода
Все AP

Несколько способностей для брата Куяка

Починка (Активная)

Ваши начальные навыки псионики и глубокие знания инженерии позволяют вам починить доспех
Восстановление 4 армора, потерянных в этот ход

Язык техники (Пассивка)

Ваши навыки псионики позволяют управлять техникой с помощью силы мысли
Позволяет управлять двумя роботами, при этом они получают +10 к навыкам при вашем контроле

Взлом (Активная)

Вы с помощью псионики влияете на процессор вражеского робота из за которого он теряет ход
Вражеский робот пропускает следующий ход. Все AP

Шумахер (Пассивка)

Транспорт вместо 20 единиц топлива тратит только 10

СОЗДАНИЕ ГОЛЕМА:

Требования 40 камня, 1 пси кристалл, 1 жертва
Может выполнить одно хозяйственное действие в день
Это утерянные технологии если кто увидит голема будет много вопросов
+Один раз за бой потратив 3AP позволяет создать боевого голема

3НР
9Армора
5АР
Атака 3
ББ 50
Скрытые способности/

Возможность создания бессмертного воина

200 органики, 100 редкой алхимии, мутагены, пси кристалл, 40 пси металла.
Получившееся тело можно улучшать органами и конечностями других существ. НР
примерно не ниже 10. Три действия псионика и три алхимика. После такого существо
сложно будет назвать человеком

+Доступна механика божественных сил

Доступна пересадка сердца 20 редкой алхимии 5 ТЗ лекарства. Перед пересадкой
пациент должен пройти ритуал Увидеть истину
Сердце можно пересадить кому угодно в том числе и послушникам. После пересадки
возможно попросить помощь господ, за каждое использование пермамент -1НР либо
-3НР в зависимости от размера помощи.

Метеор. С космоса падает кусок камня которая превращает один глобальный гекс в руины
цена -3НР

Истинное исцеление. Позволяет вылечить смертельно раненного бойца. -3НР

Ясновидение. Позволяет увидеть то что желает Оракул -1НР

Перки:

Переехало в чарники

Крафт расценки//проекты:

Органика в расчёте 10 к 1 перегоняется в удобрения
Удобрения 1 к 10 перегоняются в алхимические ингредиенты
Можно вывести равенство, что органика 1к1 перегоняется в алхимические ингредиенты
Расценки по перегонке дров в доски - 10 к 10
Расценки по переплавке руды в металл - 10 к 10
Расценки переплавы металл в простые детали - 10 к 10
Расценки перегонки простых деталей в оружейные - 10 к 10
Точные детали можно перегнать в оружейные 10 к 10
10 металла+10 простой алхимии - 2 обычных патрона
10 металла - 1 пачка арб болтов

При постройке вне помещения
50 камня 30 дров 20 простых деталей

Орден

Отоплено+электрифицировано: Обитель(библиотека), мастерская, общежитие(вместимость 40 необходим комендант) Теплица(еда), Ботанический сад(алхимия), винокурня

Не отоплено и не электрифицирована:, часовня
В библиотеке ПОСТРОЕНО улучшение позволяющее изучить две книги за одно действие(40 металла)

В библиотеке обитает домовый:
За 10 спирта и еды позволяет добыть книгу по запросу

В мастерской ПОСТРОЕНО улучшение позволяющее перебросить один бросок(40 металла)

Построена Баня(за 10 чистых дров снимает усталость)

Винокурня - требуется бродильный чан

В каждом отопленном помещении буст +10 на действие связанное в помещением

Часовня, без подачи тепла

Котельная - за 15 воды 3 помещения на выбор не тратят ресурс на отопление(за 20 металла добавляется ещё 1 помещение, с +5 тратой воды) - за котельную запитывается - обитель, мастерская, общежитие, ботаника, винокурня+алхимия
Часовня - помещение

Стены починены, битва всегда у ворот

Установлена пси защита на стенах, предупреждающая о вторжении(нужно обновить)

В наличии Автодок за 10 редкой алхимии и 1 энергии может вылечить травму либо 1НР (заряд 0/3)

На колодце установлен ветряк(за каждые -10 плохой погоды +10 воды в бак автоматом)

Оборудованы коромысла(каждая ручная добыча воды не менее 30)

ЛОДКА - за 10 солярки 1 водный гекс туда-обратно(водный аналог лошади)

Горячий источник - пассивно 20 воды

Достойная феечка - не требует еды+воды. Автоматически обеспечивает успех 2 этапа на выбранной грядке. Не более раза в день

Мутатор

Механика мутаций

Чем выше количество мутагена в смеси тем сильнее мутация. За каждые 20 мутагена увеличивается сила мутации. При этом мутации могут быть как плохими так и хорошим в зависимости от куба, а так же от типа мутагена. Для удачной мутации куб должен быть меньше количества крови беса

Примеры мутаций

20 лёгкая мутация на подобии разного цвета глаз или когтей

40 средняя крепкие кости, толстая кожа

60 тяжёлая, регенерация, сверхсила, ночное зрение

80 сверхмутация, невидимость, крылья, сверхскорость

Для мутации требуется ввести смесь, а после бросить куб и потратить два действия, при этом одно действие псионическое

Ежедневный расход:

35 воды - 7 отопления помещения

40 топлива

НПЦ ОРДЕНА:

Вульф - собака Миранды. Умён, обучаем. Может участвовать в бою, так же раз в день может самостоятельно сходить на охоту, характеристики неизвестны. Умеет в IMPALE(при прохождении атлетики 1 раз за бой беспомощит оппонента. 1 действие в день. За исцеление Миранды может разведывать дальние локации.

Фея Тинкербелл - раз в день второй этап фермерства автоматически успешен.

Домовой - отношение +30. За 10 спирта и 10 еды может подсунуть книгу по выбору

Достойный щенок по кличке "Провальчик" - 1/1хп. Реген 1 хп. Неуязвим к псионике, кроме около-божественной. Чувствует потустороннее. Взрослым способен к охоте. Импейл, как у Вульфа, с дистанцией в 3 клетки. 3 скрытых способности. За дрессировку получил +1 ап

Вырастет 3-5 игровых дней

В наличии 1 голем

Голем способен выполнить одно хозяйственное действие добыча ресурсов и тд

Характеристики в бою

ЗНР 9Армор 3АР ББ 50 Атака 3

В дальнем бою всегда получает минимальный урон

Кроме спец боеприпасов и оружия большого калибра

Деревня - +30

Город:

В наличии почта Велизариусов и Лео

Отношения с домами

Дом змей -50

Велизариус 0 наёмники Велизариусов доверяют нам. У лидера наёмников Сергея можно заказывать ништяки из Анклава и научиться рипосту(для брата Августа)

Фарах 10(готововы за повышенный прайс брать вино)

Варден -30

Лео -30

Арон -30

Лавка редкостей 20(???)

Цены пригородный рынок:

Шкура медведя целая 100 монет

Вино довоенное 30 за 10 ед

Спирт примерно столько же

Б/у пистолет 300 монет

Яйца мутантов готов взять на исследования или в зоопарк за 100 ед

Топливо 40 за 10 ед

Фонарь 40

Радио КВ 100

Б/у автомат 500-700

Сигареты 10 самосад

Довоенные 20

Аптечка 40-80

Тротил/амонал и тд 250

Цены в лавке редкостей

лазерный автомат 1500, Энергодетали 10 =150, бронежилет = 400, малая ячейка =150
есть ещё множество предметов для полного осмотра нужно действие

+Город мастеров

Кустарное оружие хорошего качества Т2,Т3 400,500

Кустарная броня хорошего качества Т3 доспехи какие нашел брат Август, с экзоскелетом 1000 монет

Услуги каменщиков, плотников, рабочих и тд 250

Лошадь 500

Услуги лекаря 1НР 50, лечение травмы 200-500

Мопед 1500

Лавка редкостей в городе:

+ Т3 медикаменты 1=200 монет

+Адреналин 250

При использовании на союзнике без сознания удаляет персонажа с поле боя. И лишает травм если он был при смерти

Военный стимулятор 300

На один бой даёт х2 АР, но усталость -30 на следующий день

Обостритель чувств 500

Чтение следов +30 на один день

Усилитель реакции 500

На два хода даёт +20 к ДБ

Морфин 500

Даёт +10 экстра НР вызывает привыкание

Последний шанс 1000

Даёт х2АР +20 к ДБ Восстанавливает все НР через два хода персонаж теряет сознание. Есть возможность автоматического использования при потере сознания

Джон Уик 1500

При использовании первые пять атак за ход по вам всегда промах +20 ДБ

Гипнограмма Стремительность 2000

При использовании даёт способность

Вы всегда можете выйти из зоны удара не получив урона

Гипнограмма чувство смерти 2000

Даёт способность в дальнем бою один раз бой выстрелить в противника с модом -40 и нанести 20 урона

Комната 66: Рипер дома змеи

+Проект астрал. При использовании даёт случайную пси способность независимо от навыка владения 1500

+Нейрошоковые боеприпасы 15 штук после каждого попадания противник теряет по 2АР, пока не станет беспомощным 1500

СТАНЦИЯ ТОРГОВАЯ:

Раб мужчина 300 -700

Раб женщина 500-1000

Пси металл 500

Герой 300

Чебурашка 100

Промедол 500

Окровавленная бионика 1000 и выше

Окровавленное снаряжение 500 и выше

+Стеллаж бабки. Редкости Анклава

Банка с порошком 500

Кусок пепла 500

Куски мутантов 300 и выше

Вскрытая феечка залитая смолой 200

Журналы сомнительного содержания 100

Какие то электронные устройства 300 -1000

Потёртая красная папка Top Secret 1000

Множество банок с кровью 300-2000

Кукла с защитой ртом которая выглядит как живая и кажется дышит 1000

Банки с насекомыми 200-1000

АУКЦИОННЫЙ ДОМ:

+В банке живая соль

Воскрешает труп или нет 3 скрытых свойства

+В доме шесть лотов

+Штурмовой комплект 12 армора на все части тела

Игнор оглушения, крепкая передняя броня, возможно дальнейшего улучшения

+Умелая девушка 1500 Неожиданная атака - при начале боя во время диалога наносит 10 урона ногтями и кровотечение, +10 знания, красота +10 к красноречию, один раз в день может отвлечь собеседника и дать ему дебафф -20 на один ответ

+РПГ 7 с кумулятивными ракетами

Урон 20 с игнором всего, контузия, беспомощность на два хода, в комплекте 3 ракеты 1500

+Штурмовой дроид 20 армора, 12 НР, крепкая броня с трёх сторон, АР12, ББ70, ДБ80, остаточный след +20 на уклонение, скрытые свойства 2500
+Имплант Сандевитсон
Один раз за бой увеличивает АР в два раза, на один ход все атаки по вам автопромах, либо вместо этого можно использовать спец атаку, разрубить пространство х2 атака игнорит любую броню, скрытое свойство 3000
+Гипнограмма курс спецназа +10 ДБ, навык ношения бронескафандров, убирает штраф на прицельный выстрел по конечностям 1500
+Только сегодня астрономические скидки(16 день)

Анклав:

Малая энергиячейка 100
Большая 300

НЕРУКОТВОРНЫЙ ПАМЯТНИК ОРАКУЛУ

ПРЕДИСЛОВИЕ

«Я зашифровал эти записи, чтобы они стали доступны лишь членам моего ордена. Если кто-то читает это, то, скорее всего, это мой верный друг, брат Зефир. Эти записи имеют огромное значение, и никто, кроме членов ордена, не должен знать их содержания. Я осознаю, что чем чаще я использую свои божественные способности, тем быстрее старею. Поэтому можно сказать, что этот дневник — результат всей моей жизни. Я применил свои способности, чтобы предоставить вам преимущество в новом мире и чтобы вы в конечном итоге завершили то, к чему наш орден стремился на протяжении всего этого времени. Помните, божественная партия подходит к концу, и победный ход должен быть за нами».

ОГЛАВЛЕНИЕ

силы вторжения, задания братьев, прошлое ордена, сеть лабораторий, тайная география, секреты сердца, отряд Vcom, прибытие бога, псионика
СИЛЫ ВТОРЖЕНИЯ

ЗАДАНИЯ БРАТЬЕВ

ПРОШЛОЕ ОРДЕНА

«Брат Зефир, мы все знакомы с преданиями о нашем Господе и Его Сыне, но сегодня я расскажу тебе подробнее об этом.

В древние времена эту обитель основал первый Оракул с помощью своих первых апостолов. После завершения строительства он отправил их нести истину, а сам направился в королевство, расположенное у подножия мертвой горы. В то время в королевстве царила чума, и он исцелял людей, даруя им веру. Когда он пришел к правителю этого королевства с предложением принять веру в обмен на исцеление от

чумы, безумный король ответил, что чума скоро пройдет, и они никогда не становились на колени. В результате он приказал четвертовать Оракула, как того требовали языческие боги. Оракул встретил свою смерть с улыбкой, зная, чем это закончится.

После четвертования части тела Оракула были залиты янтарем и похоронены в самых глубоких катакомбах королевства. Единственным, что удалось спасти, стало сердце, дарующее предвидение. Однако, когда чума достигла короля, он все же встал на колени и начал молить Господа о помощи. Наш Господь услышал его молитвы и, взамен на вечную верность, даровал исцеление. Собрав оставшихся в живых, король поднялся на вершину горы, где их уже ждала наша обитель.

Наша обитель была велика и глубока, но древним братьям пришлось замуровать коридоры, чтобы скрыть тайны нашего ордена от инквизиции. Инквизиции так и не удалось убить истинную веру, одно из тел инквизиторов до сих пор покоится в глубинах обители в напоминание о тех событиях, там где когда-то находилась темница. Так вот, тело первого Оракула это сосуд для возвращения нашего Бога. Все, что происходит вокруг, было задумано сотни лет назад, и сейчас вам предстоит найти все части тела первого Оракула и довести начатое до конца. В настоящее время на месте столицы того королевства расположен город Грани с огромным осколком в центре. Начните поиски оттуда».

СЕТЬ ЛАБОРАТОРИЙ

В этой части я расскажу о сети лабораторий, расположенных в регионе нашего ордена. Хотя я не могу увидеть все детали их исследований, могу уверенно сказать, что они занимаются проектами, имеющими критическое значение для Русении. По моим видениям, в этих лабораториях изучают как оружие, так и различные лекарства, но главное — в них хранится огромное количество арсенала и ресурсов, которые облегчат жизнь нашему ордену. Эти объекты являются строго засекреченными, и после Великой ночи только вы знаете их местоположение. Далее следуют разнообразные зарисовки, описания помещений, пароли, координаты, схемы и другая информация, необходимая для доступа к этим объектам

ТАЙНАЯ ГЕГОРАФИЯ

мы открыли дохуя объектов на карте

СЕКРЕТЫ СЕРДЦА

ОТРЯД VCOM

«Брат Зефир, сейчас я расскажу тебе о отряде солдат, собранном Русенцами из остатков войск других государств, они были профессионалами своего дела. Их задача заключалась в противостоянии силам вторжения, с чем они успешно справлялись. В регионе нашего ордена действовали три таких отряда. Я пишу об этом, потому что их постигла тяжкая судьба в попытках спасти человечество, и они вложили в это большие усилия. Почти все они уже отдали свои души Богу, но их снаряжение, верно служившее им, будет продолжать служить нашим братьям.

Далее следуют зарисовки, координаты, пароли, подсказки и ориентиры. Очевидно, текст продолжает видение, которое он сразу же записывал. Первый отряд застрял в прошлом и не может выбраться, хотя их тела давно мертвы. По возможности, упокойте их в нашей обители — они этого заслуживают. Души второго отряда подвергаются пыткам могущественного духа Грани, который пытается заставить их служить себе, но у него ничего не получается. Если они дрогнут — бейте их хозяина огнем и серебром.

Следуют зарисовки церкви в маленьком городке, окруженной облаками мух, которые мешают проникновению света. Вдалеке изображены несколько фигур, составленных из плотного роя насекомых. На следующей картине люди в доспехах, которых поедают насекомые, но их кожа восстанавливается, и процесс продолжается заново. Третий отряд найдет вас в землях прошлого, где вторжение произошло раньше, чем в нашем мире, и наш орден потерпел неудачу в призыве нашего Господа. Далее следуют подсказки: лучший бой — тот, которого не было».

+Координаты погибших отрядов
ПРИБЫТИЕ БОГА

ПСИОНИКА

книга для начинающих инвокеров

БЕСТИАРИЙ:

ПАУК:

2 атаки ББ 30 4 АП 2 армора -20 на увороты ТК большой

Малый бес:

3 хп 1 армор 1 атака 3 ап -> со временем становится сильнее

Худошавые бесы

2НР нет армора

6 действий

Атака 1

Навык 30

Большие бесы

Голова 2НР

В остальных частях 4НР 10 Армора

4 Действия

Атака 3

Навык 30

НОЧНАЯ ОПАСНОСТЬ ОН ЖЕ НАЙТ ЛУРЧ - НЕИЗВЕСТНО, НО ЛЕТАЕТ ПО НОЧАМ

Хитиновые х

Атака 2

АР 10

НР 2

Армор 8

Способность рывок аналогичен рывку Августа

Громила х

Атака 3

АР 4

НР 8

Армор 0

Способность

Бросок камня - один раз за бой может кинуть камень с уроном 5

Ближний бой 40 так же как и у хитиновых

Бомбардир (Характеристики примерные)

НР 10

Армор 12

АР4

Атака 6

Способность огненная струя

При использовании 4 клетки спереди начинают гореть, нанося 1урона в ход

Ещё несколько способностей

+Кровоглофы примерно

НР12 реген

Армор 8 реген

АР 8

Атака 4

Способность невидимость

+Бегуны

АР 20

Армор 12

Глава хитиновых (Характеристики примерные)

НР 8

Армор 8 (реген в конце хода)

АР 10

Ближний бой 60

Способности:

Сбить с ног - таран противника, при успехе противник становится беспомощным до конца хода

Есть ещё неизвестные способности

Чарлисты

ЧАРЛИСТЫ ОРДЕНА, ИЗДАНИЕ ПЕРВОЕ

Приветствую, братья. Пишет сей пергамент брат Деймос из Ордена Кадuceя. В этой вкладке будут разложены все портреты братьев по составу, включая в себя стат.блок, способности(если получится вспомнить источник приобретения, то с указанием источника) и примерную одежду на экспедицию. Да будет благодатен путь Ваш! Если вдруг, вы пробежались по событиям исповедачей(обсуждачей) и веры испытателей(игровых тредов) и нашли несоответствие по статам -> напишите мне в тред, я поправлю.

Для того, чтобы не вписывать баффы и дебаффы, вынесу их перед чарником

Брат Зефир

Стат Блок:

Ближний бой (20)

Дальний бой (20)

Фермерство (10)

Знание (50)

Красноречие (60)

Инженерия (20)

Алхимия (10)

Сила воли (50)

Чтение следов (30)

Псионика (20)

Хп: 3/3

Атлетика 3

Действия: 4 основных(10 учеников)+ночное

АП 3+1

Способности:

Боевой интеллект - Боевая. За трату 2 АП предсказывает следующий ход оппонента.

Знание - сила. - Боевая. За 3АР поиск уязвимости противника. При следующей успешной атаке накладывается дебафф.

Дипломатия - Небоевая. Один раз за день переброс броска красноречия на усмотрение Зефира

Божественная защита - Боевая. Раз за бой Зефир игнорирует весь урон, проходящий по нему

Вшил кусок черепа некроманта - Смешанная. **Со временем сила становится сильнее как и попытки вас подчинить. Способность поглощение, вы можете поглотить разум человека и получить его навык или способность, с каждым использованием граница между человеком и монстром становится тоньше. Скрытые способности!**

Пепельное исцеление - Смешанное? За заряд пепла и три АП в бою полностью исцеляет(в т.ч. травму)

Подумать - небоевая. За 2 действия даёт подсказку от Господа на текущую мысль

Бионика:

- 1) Мозг - 1 ячейка - кусок черепа некроманта?
- 2) Мышцы - 1 ячейка
- 3) Кожа - 1 ячейка
- 4) Внутренности - 2 ячейки
- 5) Сердце - 1 ячейка
- 6) Руки - 2 ячейки
- 7) Ноги - 1 ячейка
- 8) Спина - 1 ячейка

Одежда:

Голова - нет

Туловище - Рясa. Бронежилет в экспедиции, если не указано обратное

Спина - Рюкзак. Рация, если не указано обратное

Ладони - нет

Ноги - нет

Обувь - нет

Оружие: Кустарный автомат, если не указано обратное

Брат Куяк

Ближний бой (20)

Дальний бой (20)

Фермерство (10)

Знание (30)

Красноречие (20)

Инженерия (20) +40

Алхимия (10) +20

Сила воли (50)

Чтение следов (30)

Псионика (20)

Хп: 3/3

Атлетика 3

Действия: 3 основных(5 учеников)+ночное

АП 3

Способности:

Туннелирование - Боевая. За 3 АП позволяет построить туннель до 10 клеток. Перемещение в туннеле занимает 1 ап на любое количество клеток

Фортификация - Боевая, оборонительная в Ордене. За 2 АП весь Орден становится халф-кавером на +20 от дальнобойных атак, за 3 АП фулл кавер, +40)

Спиртование - Уникальная. Брат Куяк может потратить 10 спирта и получить +10 к броску инженерии. В случае не употребления спирта = -10 на следующий бросок

Тяжелое вооружение - Позволяет применять тяжёлое оружие, требующее знание инженерии Бионика:

- 1) Мозг - 1 ячейка
- 2) Мышцы - 1 ячейка
- 3) Кожа - 1 ячейка
- 4) Внутренности - 2 ячейки
- 5) Сердце - 1 ячейка
- 6) Руки - 2 ячейки
- 7) Ноги - 1 ячейка
- 8) Спина - 1 ячейка

Одежда:

Голова - нет

Туловище - Рясa. Бронежилет в экспедиции, если не указано обратное

Спина - Рюкзак

Ладони - нет

Ноги - нет

Обувь - нет

Оружие: Кустарный автомат, если не указано обратное

Брат Густав

Ближний бой (20)

Дальний бой (20)

Фермерство (10) +30

Знание (30)

Красноречие (20)

Инженерия (20) +20

Алхимия (10)

Сила воли (50)

Чтение следов (30)

Псионика (30)

ХП 3/3

Атлетика 3

Действия 3(5 учеников)+ночное

АП 3

Способности:

Диетология - Небоевая . Раз в день варит суп на +10 ко всем броскам в течение дня. Суп может употребить любой по желанию.

Здоровое питание - Небоевая. При кормлении правильным рационом(мясо+два вида овощей) спустя время поднимает атлетику всего Ордена

Язык растений - Смешанная. Позволяет поговорить с растением один раз за день

Магия природы - Боевая. Позволяет брату нарастить на союзнике щит из растений на 5 армора и ответку в ближнем на 2 урона. Улучшаемо дальше.

Кинолог - способность приручать диких собак и обучать их способностям. Работает в том числе на Достойного Провальчика

Способность "Лечебный кокон"

Один раз за бой позволяет окутать смертельно раненного союзника и вместо смерти он покидает бой

Использование в тот же ход в какой погиб союзник

Бионика:

- 1) Мозг - 1 ячейка
- 2) Мышцы - 1 ячейка
- 3) Кожа - 1 ячейка
- 4) Внутренности - 2 ячейки
- 5) Сердце - 1 ячейка
- 6) Руки - 2 ячейки
- 7) Ноги - 1 ячейка
- 8) Спина - 1 ячейка

Одежда:

Голова - нет

Туловище - Рясa. Бронежилет в экспедиции, если не указано обратное

Спина - Рюкзак.

Ладони - нет

Ноги - нет

Обувь - нет

Оружие: Нет

Брат Деймос

Ближний бой (20)

Дальний бой (50)

Фермерство (10)

Знание (30)

Красноречие (20)

Инженерия (20)

Алхимия (10)

Сила воли (50)

Чтение следов (50)

Псионика (20)

ХП 3/3

Атлетика 3

Действия 2(3 учеников)+ночное

АП 3

Способности:

Знаток плохой погоды - Небоевая. Штраф на чтение следов при плохой погоде снижен на 10, но не менее нуля

Камуфляж - Боевая. Первый ход Деймос начинает в маскировке(враг замечает, если подходит на 2 и ближе клеток). Первая атака из маскировки с двойным уроном

Тактическая перезарядка - Боевая. Раз за бой перезарядка не тратит АП.

Всплеск действий - Боевая. Раз за бой удваивает АП. Не работает на лошади

Кровавая ярость - Боевая. При перевесе врагов по количеству или ранении союзника Деймос должен сделать бросок силы воли(можно намеренно провалить). В случае провала, Деймос получает -40 к защите, может только двигаться к противнику, атаковать, перезаряжаться, менять оружие. Всё оружие получает свойство “пробивание брони” на весь урон. Чтобы вывести из состояния, союзник должен потратить все АП.

Марш бросок - боевая, исследовательская. Без траты действий перемещение между 1 глобальным гексом или между локациями в экспедиции. Возможно больше, со штрафом -10 за локацию/гекс

Кровь праведника - переброс негативной мутации+повышенный шанс позитивной мутации

Кровь богов - слабые существа Грани опасаются, сильные атакуют в приоритете

Бионика:

1)Мозг - 1 ячейка

2) Мышцы - 1 ячейка

3) Кожа - 1 ячейка

4) Внутренности - 1 ячейка, занято [глаза с чёрного рынка] - 10 ко всем броскам

5) Сердце - 1 ячейка

6) Руки - 2 ячейки

7) Ноги - 1 ячейка

8) Спина - 1 ячейка

Одежда:

Голова - нет

Туловище - Ряса. Бронежилет в экспедиции, если не указано обратное

Спина - Рюкзак.

Ладони - нет

Ноги - нет

Обувь - нет

Оружие: Однозарядное ружье с оптикой.

Именной револьвер на ремне

Брат Раймонд

Ближний бой (20)

Дальний бой (20)

Фермерство (10)

Знание (20)

Красноречие (20)

Инженерия (20)

Алхимия (50)

Сила воли (50)

Чтение следов (30)

Псионика (30)

ХП 3/3

Атлетика 3

Действия 3(5 учеников)+ночное

АП 3

Способности:

Побывавший у грани. - Уникальная способность. Ваша связь с духовным миром настолько сильна, что вашу душу становится сложнее вырвать из тела. Эффект, получив смертельное ранение или травму даёт возможность переброса. Со временем способность видоизменяется.

Толерантность - из-за частого контакта с алхимическими веществами у вас выработалась переносимость. При использовании зелий получает в два раза меньше интоксикации

Квест:

Ересь - вложить в тело первого Оракула вещее сердце луны

Бионика:

1) Мозг - 1 ячейка

2) Мышцы - 1 ячейка

3) Кожа - 1 ячейка

4) Внутренности - 2 ячейки

5) Сердце - 1 ячейка

6) Руки - 2 ячейки

7) Ноги - 1 ячейка

8) Спина - 1 ячейка

Одежда:

Голова - нет

Туловище - Рясa. Бронежилет в экспедиции, если не указано обратное

Спина - Рюкзак.

Ладони - нет

Ноги - нет

Обувь - нет

Оружие: Нет

Брат Аркан

Ближний бой (20)

Дальний бой (20)
Фермерство (10)
Знание (30)
Красноречие (20)
Инженерия (20)
Алхимия (10)
Сила воли (50)
Чтение следов (30)
Псионика (70)
ХП 3/3
Атлетика 3
Действия 3(5 учеников)+ночное
АП 3

Способности:

Ретроспектива - Небоевое. Брат Аркан может броском псионики посмотреть в прошлое предмета, чтобы увидеть образы и события.

Медитация - Небоевое. В полнолуние брат Аркан может получить способность из перечня медитаций/клятв и взять себе или даровать брату

Геомантия - смешанное. В представлении не нуждается - “магия земли” во всём её великолепии. Работа с породой, камнепад и так далее.

Боевое изменение погоды - Боевое. За 1 ап меняет погоду на +10

Ветер - смешанная. За 1 АП/вне боя за заявку тушит все участки огня. За 2 ап в Бою отталкивает всех в бой на 1 клетку назад. За 3 АП на одну цель накладывает беспомощность на следующий ход. Дебафф за размер существа +10, чем больше, тем больше дебафф.

Разрыв пространства - смешанное. 1 раз в день И за 3 ап позволяет на 3 клетки впереди себя нанести 20 урона. Вне боя можно применять для добычи дерева или камня.

Моментальная телепортация - боевое. За все очки АП раз за бой телепортация на соседнюю от себя клетку друга или врага в поле зрения.

Защитный купол - Смешанное. За трату всех АП брат Аркан ставит купол радиусом 2 клетки, которые блокируют весь входящий урон

Аквамантия - использование магии воды. Аналогично геомантии

Пул заклинаний может быть не более количества десятков в псионике

Ритуалы - см.Ритуалы в общем файле

Бионика:

- 1)Мозг - 1 ячейка
- 2) Мышцы - 1 ячейка
- 3) Кожа - 1 ячейка
- 4) Внутренности - 2 ячейки
- 5) Сердце - 1 ячейка
- 6) Руки - 2 ячейки
- 7) Ноги - 1 ячейка

8) Спина - 1 ячейка

Одежда:

Голова - нет

Туловище - Ряса. Бронежилет в экспедиции, если не указано обратное

Спина - Рюкзак.

Ладони - нет

Ноги - нет

Обувь - нет

Оружие: Нет

Брат Август - разжалован в НПС

Ближний бой (70)

Дальний бой (20)

Фермерство (10)

Знание (30)

Красноречие (20)

Инженерия (20)

Алхимия (10)

Сила воли (60)

Чтение следов (30)

Псионика (20)

ХП 5/5

Атлетика 5

Действия 3(5 учеников)+ночное

АП 5

Способности:

Рывок - боевое. За 2 ап позволяет передвинуться на расстояние до 4 клеток и атаковать с баффом +20 на атаку

Скрытность - смешанное. В бою позволяет за 1 ап спрятаться(за укрытием или вне поля зрения врага). Получает эффект маскировки(полный доспех звучит комично, конечно). Вне боя - здравый смысл прячущегося человека

Щит веры - Пассивное. За каждую победу в крупном энке +2 брони постоянно

Смертельный удар - Боевое. Один раз за бой брат Август удваивает урон. При вступлении в бой не может отступить

Военная тактика - Экспедиционное, боевое. Брат Август может потратить 1-4 действия перед началом боя. И получить бонус или подсказку от Господа по поводу предстоящего боя.

Способность нужно использовать перед боем и предварительной разведке

Бионика:

1)Мозг - 1 ячейка

2) Мышцы - 1 ячейка

- 3) Кожа - 1 ячейка
- 4) Внутренности - 2 ячейки
- 5) Сердце - 1 ячейка
- 6) Руки - 2 ячейки
- 7) Ноги - 1 ячейка
- 8) Спина - 1 ячейка

Конкретно у брата Августа нужно уточнить, как именно аугментика стоит

Одежда:

Тяжёлый т1? доспех - 8 брони+2брони за щит веры. Экзоскелет - не позволяет выбить оружие из руки.

Голова - *доспех*

Туловище - *доспех*

Спина - Рюкзак.

Ладони - *доспех*

Ноги - *доспех*

Обувь - *доспех*

Оружие: Молот Инквизитора. Опционально энергетический двуруч(см в оружие)

Брат Молер

Ближний бой (20)

Дальний бой (20)

Фермерство (10)

Знание (60)

Красноречие (20)

Инженерия (40)

Алхимия (10)

Сила воли (50)

Чтение следов (30)

Псионика (20)

ХП 3/3

Атлетика 3

Действия - неизвестно

АП 3

Квест: Вспомнить всё/забыть прошлое - починить или избавиться от энергосекиры. Награда неизвестна.

Способности:

Боевое прошлое - при использовании знания на военную тему имеет бонус +10

Мышечная память - при использовании оружия ББ даёт бонус +20

Бионика:

- 1) Мозг - 1 ячейка
- 2) Мышцы - 1 ячейка
- 3) Кожа - 1 ячейка
- 4) Внутренности - 2 ячейки
- 5) Сердце - 1 ячейка
- 6) Руки - 2 ячейки
- 7) Ноги - 1 ячейка
- 8) Спина - 1 ячейка

Одежда:

Голова - нет

Туловище - Рясa. Бронежилет в экспедиции, если не указано обратное

Спина - Рюкзак.

Ладони - нет

Ноги - нет

Обувь - нет

Оружие: Нет

Сестра Миранда

Ближний бой (20)

Дальний бой (20)

Фермерство (10)

Знание (30)

Красноречие (20)

Инженерия (20)

Алхимия (70)

Сила воли (50)

Чтение следов (30)

Псионика (70)

ХП 1/1

Атлетика 3

Действия - неизвестно

АП 3

Способности:

Чтение мыслей - смешанная. Миранда ощущает присутствие живых и в Орден не могут пройти незамеченными никто, кроме роботов

Псионическая мощь - Боевая. Раз в бой позволяет подавить всех противников и наложить дебафф на -20. Или же если у противника есть аналогичная способность позволяет перекрыть его дебафф, при выигрыш куба псионики. Не работает на роботов.

Ментализм - Небоевая. Если Миранда проводит ночь с комендантом, и в общежитии есть потенциальные послушники один куб вербовки всегда успешен

Бионика:

- 1) Мозг - 1 ячейка
- 2) Мышцы - 1 ячейка
- 3) Кожа - 1 ячейка
- 4) Внутренности - 2 ячейки
- 5) Сердце - 1 ячейка
- 6) Руки - 2 ячейки
- 7) Ноги - 1 ячейка
- 8) Спина - 1 ячейка

Одежда:

Голова - нет

Туловище - Рясa. Бронежилет в экспедиции, если не указано обратное

Спина - Рюкзак.

Ладони - нет

Ноги - нет

Обувь - нет

Оружие: Нет

Брат Октябрь

Ближний бой (50)

Дальний бой (20)

Фермерство (10)

Знание (30)

Красноречие (20)

Инженерия (20)

Алхимия (10)

Сила воли (60)

Чтение следов (40)

Псионика (40)

ХП 3/3

Атлетика 3

Действия 2(0 учеников+ночное)

АП 3

Способности:

Выживший в грани - боевая. Один переброс направленной пси-способности в брата Октября "Оковы"

1 АР, эффект противник на один ход теряет способность двигаться. Расстояние 3 клетки, дебафф 20 на защиту. Раз в бой

Бионика:

1) Мозг - 1 ячейка

2) Мышцы - 1 ячейка

3) Кожа - 1 ячейка

4) Внутренности - 2 ячейки

5) Сердце - 1 ячейка

6) Руки - 2 ячейки

7) Ноги - 1 ячейка

8) Спина - 1 ячейка

Одежда:

Голова - нет

Туловище - Рясa. Бронежилет в экспедиции, если не указано обратное

Спина - Рюкзак.

Ладони - нет

Ноги - нет

Обувь - нет

Оружие: По выбору из ближнебойного - энергомечи