

Мир стоит на пороге глобальной войны. Вот-вот одна из сторон применит ужаснейшее из всех придуманных оружий, и начнется короткая и жестокая битва, в которой нет победителей.

Есть люди, которые стремятся спасти от войны хотя бы крохи знаний и культуры и выжить самим. Они объединяются вместе и отправляются в путь. Их корабли уходят в бескрайнее море, на поиски Земли Обетованной, которая станет новой колыбелью возрождающейся цивилизации.

Вы – команда одного из таких кораблей. Возьмите курс в открытые воды или в глубины архипелага, переживите Полночь на Часах Судного Дня и отыщите Землю Обетованную к Рассвету. Используйте свои навыки, чтобы изучать острова, вести переговоры с другими кораблями и, конечно же, выжить. Ваше приключение начнется и закончится в

8.00 на Часах Судного Дня

Вам понадобится 36-карточная колода карт, несколько шестигранных игральных костей d6, бумага, карандаши и (желательно) распечатанный планшет с последней страницы.

Разложите карты по мастям рубашкой вверх, перетасуйте каждую масть отдельно и соберите **колоду событий**: положите в нее *все черви, 3 пики, 3 бубны, 3 трефы*, перетасуйте и положите рядом с собой тоже рубашкой вверх. Когда вам нужно **взять карту**, вы берете ее из стопки масти, соответствующей вашему текущему курсу, в закрытую и замешиваете в колоду событий. Когда вам нужно **сбросить карту**, вы берете ее из колоды событий в открытую и замешиваете в стопку такой же масти.

Отметьте время на **Часах Судного Дня** (или просто **Часах**) — игра начинается в 8.00, когда на Часах наступает Вечер.

Вечером вы готовитесь к тому, чтобы отправиться в плавание. Вы не тратите провизию на то, чтобы сделать ход, и не сбрасываете карты, но и не можете брать их. *Вечером пики считаются пустышкой.*

На Закате ваш корабль отправляется в плавание. *Выберите курс*, который вы держите, прежде чем сделать первый ход на Закате.

В Полночь начинается война. Если в вашей колоде событий *меньше 23 карт* — вы не успели уплыть достаточно далеко от театра военных действий, и ваш корабль подбит и затоплен.

На Рассвете установите, прибыли ли вы в Землю Обетованную. Вы должны *собрать полностью одну из мастей* в колоде событий или *сбросить все карты червей*, иначе ваш корабль навсегда затеряется в море. Возьмите восемь любых оставшихся карт из стопок бубен и треф (или все, если их осталось меньше) — это то, что вы встретили в Земле Обетованной. Завершите эти события, прежде чем перейти к Утру.

Утром вы подводите итоги. Расскажите, что случилось с вашими персонажами после того, как они основали колонию в Земле Обетованной. Затем *сверьтесь с набранным уровнем культуры*, чтобы определить, по какому пути пошла ваша колония, и решите, какое будущее ее ждет.

Когда вы делаете ход, потратьте провизию, передвиньте Часы Судного Дня на 15 минут вперёд и посмотрите верхнюю карту из колоды событий. *Червы считаются пустышкой* — не произошло ничего необычного, и вы можете бесплатно сделать проверку навыка, если он уместен в той ситуации, в которой вы находитесь (например, Боевую подготовку не к чему применять в безопасной ситуации, а если никто не ранен, то Медицину использовать незачем). В противном случае, найдите эту карту в таблице событий.

Вечером, на Закате и на Рассвете вы нашли ровно то, что написано в событии. Подробности опишет ведущий. *В Полночь и Ночью* же дела обстоят хуже, чем написано — добавьте к описанию события то, что записано ниже в соответствующих графах, вплоть до текущего времени на Часах (т. е. в Ночь 1 добавьте то, что написано в графах «Полночь» и «Ночь 1», но не «Ночь 2»).

В событии может содержаться *что-то, что происходит без всяких условий* (например, «Получите 2 провизии»). Просто выполните написанное и опишите, как это выглядело.

В событии может содержаться *что-то, что требует проверки навыка* (например, «Ведение переговоров 2, чтобы получить специалиста»). *Игнорируйте или бесплатно совершите проверку навыка*, чтобы, в случае успеха, получить написанное.

В событии могут попасться *другие люди, у которых есть что-то*, упомянутое в описании (например, «Есть провизия»). *Ведите переговоры, чтобы выменять у них это* на что-то, чего у них нет.

В событии могут попасться *противники* (например, пираты). *Пройдите проверку Боевой подготовки*, чтобы победить их при успехе или получить ранение при провале, или *Проведите переговоры*, чтобы заключить с ними перемирие.

Провизия — это еда и питье, которые вам пригодятся в дальнейшем пути.

Культура — это произведения искусства, технические справочники и научная литература. Она практически бесполезна в настоящее время и вряд ли кто-то на нее позарится, но именно от ее наличия зависит будущее колонии.

Полезное оборудование — всевозможные предметы, которые могут пригодиться для использования навыков, от инструментов и оружия до таких простых вещей, как бумага или спички.

Лекарства — не только препараты вроде пенициллина или аспирина, но и все, что расходуется при лечении. Простая тряпка, смоченная водой, тоже может быть лекарством.

Материалы — все, что может сгодиться в строительстве, от металла до гвоздей.

Что-то ценное — что угодно, включая описанное выше (но не ограничиваясь им), кроме культуры.

Чтобы сделать **проверку навыка**, сбросьте карту, киньте количество д6, равное вашему навыку, и подсчитайте количество выпавших успехов. Оно должно быть не меньше сложности, против которой вы кидаете.

Успехом считается выпавший на д6 результат, равный или выше критерия успеха. По умолчанию, критерий равен 5. Если у вас есть всё необходимое для совершения действия, он снижается на 1. Если у вас благоприятные для совершения действия условия, критерий тоже снижается на 1.

Если у вас не хватает успехов для прохождения проверки, вы можете принять провал или взять **осложнения** из описанных в навыке и добавить по успеху за каждое осложнение.

Если же вы выбросили успехов больше, чем необходимо, за каждый лишний успех вы можете взять **бонус** из описанных в навыке.

Также, если у вас выпало ровно необходимое число успехов, вы можете взять один бонус и одно осложнение.

Вы можете повысить сложность на 1 и назвать бонус, который вы хотите добавить к результату в случае успеха. Также вы можете просто назвать бонус, который вы хотите получить, и совершить проверку навыка со сложностью 1.

Специалист владеет определенным навыком 2 уровня, ведущий скажет, каким. Вы можете использовать его навык, как свой. Специалиста, как и персонажа, могут ранить.

	Пики			Бубны			Трефы		
	Полночь	Ночь 1	Ночь 2	Полночь	Ночь 1	Ночь 2	Полночь	Ночь 1	Ночь 2
6	Северный ветер Измените курс южнее <i>Судовождение 1</i> , чтобы избежать			Пираты			Больница <i>Ведение переговоров 1</i> , чтобы снять ранения со всех персонажей		
		Повысьте сложность на <i>I</i>				Повысьте сложность на <i>I</i>	Замените <i>Ведение переговоров</i> на <i>Медицину</i>	Повысьте сложность на <i>I</i>	Больница захвачена мародерами
7	Южный ветер Измените курс севернее <i>Судовождение 1</i> , чтобы избежать			Пираты			Лагерь Есть провизия и что-то ценное <i>Ведение переговоров 2</i> , чтобы получить специалиста		
		Повысьте сложность на <i>I</i>			Повысьте сложность на <i>I</i>		Лагерь опустел		Лагерь захвачен мародерами
8	Северный ветер Измените курс южнее <i>Судовождение 1</i> , чтобы избежать			Заброшенный корабль <i>Фуражирование 1</i> , чтобы получить 2 провизии и полезное оборудование			Маяк Возьмите карту.		
	Повысьте сложность на <i>I</i>		Повысьте сложность на <i>I</i>	<i>Судовождение 2</i>		Повысьте сложность на <i>I</i>	<i>Ремонт 2</i>		
9	Южный ветер Измените курс севернее <i>Судовождение 1</i> , чтобы избежать			Пережившие кораблекрушение Получите специалиста			Верфь <i>Ведение переговоров 1</i> , чтобы снять с корабля все повреждения		
	Повысьте сложность на <i>I</i>		Повысьте сложность на <i>I</i>	<i>Судовождение 1</i>		Повысьте сложность на <i>I</i>	Замените <i>Ведение переговоров</i> на <i>Ремонт</i>	Повысьте сложность на <i>I</i>	Верфь захвачена пиратами
10	Шторм Потеряйте 1 провизию или 1 культуру <i>Судовождение 2</i> , чтобы избежать			Патрульный корабль Есть полезное оборудование для Боевой подготовки и что-то ценное			Зоопарк <i>Знания (биология) 2</i> , чтобы получить 3 культуры		
	Потеряйте и провизию, и культуру	Повысьте сложность на <i>I</i>	Потеряйте еще 1 провизию и 1 культуру		Это военный отряд		В зоопарк проникли две стаи бродячих собак		
B	Шторм Сбросьте 2 карты <i>Судовождение 2</i> , чтобы избежать			Научное судно Есть полезное оборудование <i>Ведение переговоров 2</i> , чтобы получить культуру			Склад Получите 2 провизии <i>Фуражирование 2</i> , чтобы получить 5 провизии		
		Потеряйте еще 1 карту	Повысьте сложность на <i>I</i>	Повысьте сложность на <i>I</i>		Снизьте сложность на 2	Повысьте сложность на <i>I</i>	Склад захвачен мародерами	Повысьте сложность на <i>I</i>
Д	Рифы Нанесите кораблю повреждение <i>Судовождение 2</i> , чтобы избежать и сменить курс			Баржа Есть провизия, материалы, полезное оборудование			Театр <i>Знания (искусство) 2</i> , чтобы получить 3 культуры		
	Потеряйте 1 провизию			Баржа захвачена пиратами		Баржа перехвачена военным отрядом		<i>Ремонт 2</i>	
К	Рифы Нанесите кораблю повреждение <i>Судовождение 2</i> , чтобы избежать и сменить курс			Беженцы Есть провизия и культура			Библиотека <i>Знания 2</i> , чтобы взять 3 карты		
			Нанесите кораблю еще повреждение		Меняют культуру на специалиста		<i>Сбор информации 2</i>		Повысьте сложность на <i>I</i>
Т	Водоворот Нанесите кораблю повреждение. Измените курс. Сбросьте карту <i>Судовождение 3</i> , чтобы избежать			Беженцы Есть провизия и лекарства			Музей <i>Знания (история) 2</i> , чтобы получить 3 культуры		
					Меняют лекарства только на лечение		В музее спрятался грабитель		

СПИСОК НАВЫКОВ

Боевая подготовка

Умение обращаться с оружием, базовые представления о тактике и стратегии и общая физическая подготовка. Тот, кто владеет боевой подготовкой, эффективен в сражении.

Бонусы:

Получить ценный трофей
Обезопасить окружение

Осложнения:

Нанести ранение себе или союзнику
Повредить что-то ценное

Фуражирование

Умение искать пищу и припасы, отличать съедобное от несъедобного и находить применение любым предметам. Тот, кто владеет фуражированием, найдет все необходимое даже посреди океана.

Бонусы:

Добыть провизию
Добыть полезное оборудование

Осложнения:

Привлечь нежелательное внимание
Потерять провизию

Ремонт

Знания об устройстве техники, инженерная смекалка и владение слесарными инструментами. Тот, кто владеет ремонтом, эффективно обращается с техникой.

Бонусы:

Снять повреждение
Сменить назначение оборудования

Осложнения:

Потерять полезное оборудование
Необходимы материалы

Судовождение

Умение управлять судами, ориентироваться в море и прокладывать курс. Тот, кто владеет судовождением, эффективно ведет корабль.

Бонусы:

Изменить курс
Взять карту

Осложнения:

Получить повреждение
Изменить курс

Знания

Специализация: искусство, история, биология

Систематизированные познания в некоей сфере и навыки их применения на практике. Тот, кто владеет знаниями, делает ставку на будущее.

Бонусы:

Добыть культуру
Сообщить что-то ценное

Осложнения:

Потерять культуру
Сбросить карту

Сбор информации

Способность подмечать детали, вычленять из сведений главное и делать выводы из неполных данных. Тот, кто владеет сбором информации, эффективно использует окружение.

Бонусы:

Снизить сложность
Создать благоприятные условия

Осложнения:

Неактуальность ценных сведений
Осложнение при применении данных

Медицина

Знание анатомии, физиологии человека и свойств лекарственных препаратов и навыки оказания первой помощи. Тот, кто владеет медициной, эффективно помогает больным и раненым.

Бонусы:

Снять ранение
Спасти от смерти

Осложнения:

Потерять раненого союзника
Необходимы лекарства

Ведение переговоров

Практические знания человеческой психологии, подвешенный язык и умение создавать убедительный вид. Тот, кто владеет ведением переговоров, эффективно добивается от других желаемых действий.

Бонусы:

Выменять что-то ценное
Снизить агрессию

Осложнения:

Спровоцировать агрессию
Повысить сложность

Список противников

Бродячие собаки

Боевая подготовка 1
Ведение переговоров невозможно
Потратьте 1 провизию, чтобы избежать

Грабитель

Боевая подготовка 1
Потратьте что-то ценное, чтобы избежать
Есть что-то ценное

Мародеры

Боевая подготовка 2
Потратьте что-то ценное, чтобы избежать
Есть полезное оборудование и что-то ценное

Пираты

Боевая подготовка 2
Есть провизия и полезное оборудование

Военный отряд

Боевая подготовка 3
Ведение переговоров невозможно
Может принадлежать любой из воюющих стран

Уровень культуры

0-1	Спустя пару поколений колония забывает свое прошлое и скатывается в варварство.	2-3	Колония удерживается на уровне Средневековья, с неясными легендами о великом прошлом и смутным представлением об окружающем мире.	4-5	Колония не забыла о своем прошлом и даже сохранила что-то для будущих поколений, но этого слишком мало, чтобы восстановить человечество.
6-7	Время от времени, вдохновившись историями о предках, в колонии появляются таланты, шаг за шагом возрождающие утерянные знания.	8-9	Колония сохранила какую-то область культуры в практически нетронutom виде, выстроив вокруг нее новое общество.	10+	Полночь на Часах Судного Дня не прошла для колонии незамеченной, но она удержала пламя человеческой культуры и передала его потомкам.

Повышение и снижение сложности влияет на все части описания события, в том числе на противников, но не на проверки навыков ради получения бонуса.

Элементы описания, зависящие от Часов, добавляются не одновременно, а в «хронологическом» порядке. Например, Верфь в Ночь 2 будет требовать проверки Ремонта 2, а пираты на ней – Боевой подготовки 2, а не 3.

Если событие содержит в описании элементов, зависящих от Часов, просто название навыка и сложность, это означает, что с этого момента дополнительно потребуется бесплатная проверка этого навыка.

Автор знает, сколько сейчас на настоящих Часах Судного Дня и сколько на них было вообще когда-либо, но не считает эту шкалу удобной для игры.

Использованные ключевые слова (в порядке убывания важности): море, война, утро, театр, ученый

Имя _____

РАНЕН

Боевая подготовка

1 1 2 3 5

Ведение переговоров

1 1 2 3 5

Знания (_____)

1 1 2 3 5

Знания (_____)

1 1 2 3 5

Медицина

1 1 2 3 5

Ремонт

1 1 2 3 5

Сбор информации

1 1 2 3 5

Судовождение

1 1 2 3 5

Фуражирование

1 1 2 3 5

Выберите **Силу** персонажа – навык, в котором он особо умел. Обведите *пунктирный кружок Силы*. Он *считается первым*, когда вы берете этот навык.

Выберите **Слабость** персонажа – навык, в котором он плох. *Зачеркните первый кружок Слабости*, перечеркнутый пунктиром. *Первым считается кружок с цифрой 2*, когда вы берете этот навык.

Распределите **12 очков** между навыками персонажа. Стоимость уровня навыка написана на его кружке. *Вы обязаны взять хотя бы один уровень своих Силы и Слабости*. Максимальный уровень навыка – третий.

Если вы выбираете Знания, укажите, какова **специализация** ваших Знаний. Вы можете также выбрать *вторые Знания с иной специализацией*.

Напишите имя своего персонажа и расскажите, кто он, чем занимался и почему решил присоединиться к поискам Земли Обетованной.

Если ваш персонаж **ранен**, отметьте это в соответствующей ячейке. *Если раненый персонаж должен получить ранение, он погибает.*

Имя Солдат

Дезертир, желающий мирной жизни, но умеющий лишь воевать

РАНЕН

Боевая подготовка	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ведение переговоров	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Знания (_____)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Знания (_____)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Медицина	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ремонт	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Сбор информации	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Судовождение	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Фуражирование	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Имя Ученый

Больше эрудит, чем настоящий ученый

РАНЕН

Боевая подготовка

1 1 2 3 5

Ведение переговоров

1 1 2 3 5

Знания (искусство)

1 1 2 3 5

Знания (история)

1 1 2 3 5

Медицина

1 1 2 3 5

Ремонт

1 1 2 3 5

Сбор информации

1 1 2 3 5

Судовождение

1 1 2 3 5

Фуражирование

1 1 2 3 5

Имя Доктор

Частный врач, нередко разъезжавший по стране

РАНЕН

Боевая подготовка

1 1 2 3 5

Ведение переговоров

1 1 2 3 5

Знания (биология)

1 1 2 3 5

Знания (_____)

1 1 2 3 5

Медицина

1 1 2 3 5

Ремонт

1 1 2 3 5

Сбор информации

1 1 2 3 5

Судовождение

1 1 2 3 5

Фуражирование

1 1 2 3 5

Имя Журналист

Военный журналист, желающий попасть в историю

РАНЕН

Боевая подготовка	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ведение переговоров	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Знания (_____)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Знания (_____)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Медицина	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ремонт	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Сбор информации	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Судовождение	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Фуражирование	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Имя Капитан

Капитан вашего судна, который знает какие-то слухи о Земле Обетованной

РАНЕН

Боевая подготовка

1	1	2	3	5
---	---	---	---	---

Ведение переговоров

1	1	2	3	5
---	---	---	---	---

Знания (_____)

1	1	2	3	5
---	---	---	---	---

Знания (_____)

1	1	2	3	5
---	---	---	---	---

Медицина

1	1	2	3	5
---	---	---	---	---

Ремонт

1	1	2	3	5
---	---	---	---	---

Сбор информации

1	1	2	3	5
---	---	---	---	---

Судовождение

1	1	2	3	5
---	---	---	---	---

Фуражирование

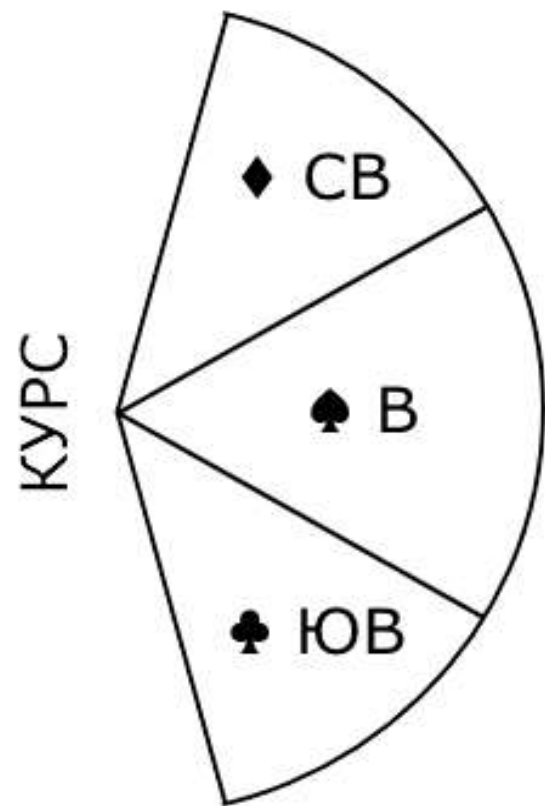
1	1	2	3	5
---	---	---	---	---

Имя Выживший

Доморощенный спец по выживанию в дикой среде, часто отправлявшийся испытать свои навыки на лодке

РАНЕН

Боевая подготовка	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ведение переговоров	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Знания (_____)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Знания (_____)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Медицина	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ремонт	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Сбор информации	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Судовождение	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Фуражирование	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



ПОВРЕЖДЕНИЯ КОРАБЛЯ

