

Встретимся в Карауле

Нарративный боевик о космических десантниках, сражающихся с полчищами инопланетян во вселенной **Warhammer 40 000**.

Основано на правилах «Встретимся в ADU».



Об игре

С помощью этих правил вы сможете погрузиться в беспросветный мрак сорок первого тысячелетия и создать историю о боевом задании Караула Смерти – особого ордена Космодесанта, занятого борьбой с инопланетными угрозами. Каждая игра расскажет о сражении отряда этих сверхчеловечески сильных и искусных воинов с ордами ксеносов – сражении, в котором десантников ждёт победа или смерть.

Что вам потребуется

- Эти правила.
- Один ведущий и 2-4 игрока.
- Пригоршня шестигранных кубиков – по три для каждого игрока и ещё десяток для ведущего.
- Лист персонажа для каждого игрока.
- Пишущие принадлежности.
- Жетоны для обозначения **сплочённости**.

Автор:



Материалы в PDF:



Беспросветный мрак далёкого будущего

Действие этой игры происходит во вселенной **Warhammer 40 000**, но в одной тонкой книжке невозможно рассказать об этом сеттинге даже в самых общих чертах. Эта игра рассчитывает, что хотя бы один участник знает вселенную по иным источникам.

Об игре

- Действие происходит во вселенной **Warhammer 40 000**, а игроки принимают роли космодесантников.
- Это быстрая и динамичная игра, почти целиком состоящая из сражений.
- Здесь нет большого количества правил или сложного развития персонажей.
- Игра не требует подготовки и занимает два-три часа.

Подготовка

Караул не разбрасывается бойцами и посылает на задание только тех, кто справится с ним лучше других. Именно так: участники сперва **получают вводную**, а только потом **собирают отряд** и **изучают арсеналы**.

Шаг 1: Получите вводную

На каждой операции братьям предстоит столкнуться с ксеносами или иными врагами, выполнить несколько промежуточных заданий и одолеть немезиду – самого опасного противника.

Ведущему не нужно скрывать от игроков, с каким врагом предстоит столкнуться: Караул планирует операции, опираясь на чёткие разведданные, чтобы правильно подобрать состав и вооружение отряда. Готовя операцию, ведущий может написать краткую вводную и зачитать её игрокам. В конце правил будут приведены примеры пары заготовленных операций.

Шаг 2: Соберите отряд

Караульные Смерти действуют ликвидационными командами – так называются небольшие разносторонние отряды, собранные из воинов разных орденов. Каждый персонаж в команде состоит из двух важных аспектов: своего **ордена** и **специализации**.



Орден

Каждый десантник – это сын своего ордена, и это многое говорит о его склонностях, умениях, подготовке и даже характере. Хладнокровные и методичные Железные Руки сильно отличаются от свирепых Расчленителей. Выберите, к какому ордену принадлежит ваш герой. Вы можете взять один из приведённых ниже, предпочесть любой другой или даже выдумать собственный.

Один раз за операцию вы можете **перебросить все кубики** в броске, если ваша принадлежность к ордену может помочь. Когда сделаете это, поставьте отметку в графу «Наследие ордена» на листе персонажа, чтобы показать, что воспользовались этой возможностью.

Пример: брат Вергилий сражается с тиранидской ордой, угрожающей поглотить имперский бастион. Игрок заявляет, что его герой с боевыми кличами бросается на врагов, потрошит ксеносов цепным мечом и сжигает сполохами ручного огнемёта. Увы, бросок провален. Но Вергилий – Кровавый Ангел, для которого яростный ближний бой всегда был родной стихией. Игрок заявляет переброс за принадлежность к ордену, бросает кубики, и тираниды разлетаются под градом выпавших пятёрок и шестёрок.

Классические ордены:

- **Космический волк:** выходец из свирепой охотничьей стаи, хранящей собственные верования и традиции охоты. Изменённый генокод подарил им волчьи чувства, а ледяная родина научила выживать в самых опасных условиях. Космические Волки суровы, жадны до боя, прямолинейны, преданны своим обычаям, но верны товарищам по оружию. Типичные имена: Ульрик, Эрик, Ивар, Скольд, Рагнар, Торм.

- **Кровавый Ангел:** уроженец выжженной радиацией планеты, ангелоподобный воитель, одолеваемый жаждой крови и кошмарными видениями. Сынов Сангвиния почитают по всему Империуму. Кровавые Ангелы стремятся сражать врагов в ближнем бою, высоко ценят прыжковые ранцы, а в десантировании с боевых кораблей им нет равных. Типичные имена: Инкареэль, Беллерофонт, Сангаллон, Фаэтон, Аркирон, Леонат.

- **Саламандра:** сын ордена великих оружейников и защитников человечества, чья отвага и человечность составляют удивительный контраст с угольно-чёрной кожей и кроваво-красными глазами. Саламандры – искусные кузнецы, нередко сами создающие себе оружие, и стойкие воины, которые не сдадут ни пяди земли, если решили её защищать. Грозные огнемёты и плащи из драконьей чешуи – главные приметы Саламандр на поле брани. Типичные имена: Пириил, Ур’венн, Фугис, Тсу’ган, Кадай, Дак’ир.

- **Тёмный ангел:** член замкнутого ордена, окружающего свою жизнь множеством обрядов и церемоний. Тёмные Ангелы известны мрачной решимостью, недоверчивостью и многоступенчатой системой посвящения в тайны. Их орден владеет необычными технологическими реликвиями, а братья прославлены стойкостью в обороне и презрением к хитрым манёврам. Типичные имена: Иезекиль, Ксероф, Немиил, Элиа, Кадм, Афарам.

- **Ультрадесантник:** воин из обширного царства Ультрамар, благородный и добродетельный защитник Человечества. Ультрадесантники известны следованием «Кодексу Астартес», всесторонним применением разных боевых доктрин и дисциплинированностью. В отличие от многих других ангелов смерти, члены этого ордена не брезгают общаться со смертными. Типичные имена: Инвикт, Коннор, Кальпурний, Сципион, Юлий, Торкват.

- **Чёрный храмовник:** фанатичный крестоносец, чей поход не закончится, пока все ксеносы, еретики и ведьмы не будут истреблены. Храмовники обожествляют Императора, безусловно преданы Империуму и агрессивно независимы. Они следуют собственным боевым доктринам и традициям, придают огромное значение ближнему бою и не терпят отступления, а их ненависть к колдунам почти материальна. Типичные имена: Готфрид, Конрад, Баярд, Роланд, Танкред, Кампеадор.

Необычные ордены:

- **Грозовой Страж:** хранитель дальних границ из ордена, почти не имеющего связей с Империумом и не слишком известного смертным. Грозовые Стражи высоко ставят личную честь и чувство долга, стремятся повергать врагов в поединках, а масштабные наступления начинают с авианалётов и продвижения бронетехники, несущей бойцов в самую гущу битвы. Типичные имена: Двэн, Овин, Бранд, Уэйлин, Юдард, Мюр.

- **Отвоеватель:** воин из ордена, обладающего тесными связями с Адептус Механикус и особо почитающего Машинного бога. Отвоеватели располагают совершенным снаряжением и аугметикой, охотятся за археотехом, а технодесантники занимают в иерархии ордена особое место. Зачастую небольшие отряды Отвоевателей годами действуют независимо от своего командования. Типичные имена: Троск, Мори, Драмон, Шолер, Верен, Грис.

- **Раптор:** боец скрытного и прагматичного ордена, не раз несшего катастрофические потери, но всегда возрождавшегося. Это мастера партизанской войны, известные удивительной меткостью, стремлением достигать цели с минимальным риском и поощрением личной инициативы воинов. Они готовы напрямую командовать имперскими гвардейцами и располагаться в одних боевых порядках с ними. Типичные имена: Алисан, Серлар, Хейн, Фесан, Коль, Калий.

- **Странствующий Десантник:** выходец из ордена вечных крестоносцев, сражающихся по всему Империуму и истребляющих неизвестных ксеносов за его пределами. Странники известны тактической гибкостью, бережным отношением к своему снаряжению и большим количеством аптекариев, заботящихся о геносемени ордена. Базирование на крейсерах и связи с династиями вольных торговцев приносят десантникам огромный опыт абордажей, использования пустотных кораблей и войны в космосе. Типичные имена: Магнар, Оруэлл, Ферр, Тулий, Хаэрон, Одейр.

- **Экзорцист:** дитя ордена, все данные о котором были засекречены Инквизицией. Экзорцисты наделены удивительной духовной стойкостью, знают немало способов бороться с порождениями Варпа и умеют противостоять скверне – говорят, что для этого каждый десантник пережил одержимость демоном. Тем не менее, орден не ограничивает себя борьбой с Хаосом, а противостоит всем угрозам Империуму. Типичные имена: Сабазий, Йессей, Даррион, Гозций, Адоринам, Яфет.

- **Чёрный щит:** этот брат скрывает своё происхождение. Тому может быть много причин: он совершил нечто недостойное и не считает себя частью ордена, пока не очистит своё имя; он происходит от ордена, предавшего Империи и вычеркнутого из анналов истории; это последний выживший из ныне уничтоженного капитула; чёрный щит может быть даже легионером-предателем, вернувшимся к свету Императора. Типичные имена: любые, но также чёрный щит может взять абстрактный эпитет, прозвище или числовое обозначение на высоком готическом, чтобы подчеркнуть свою безликость: Терций, Квинт, Нулл, Игнис, Тенебр, Эксул.

Специализация

Каждый боевой брат Караула имеет свою специализацию. Быть может, он унаследовал такую роль из родного ордена, а быть может быстро освоил новое занятие, надев чёрную броню. Выбранная специализация приносит герою **набор снаряжения**, а также **дополнительный кубик**, который он получает в бросках, если совершает действия, соответствующие его специализации.

Название	Вооружение	Дополнительный кубик
Тактический десантник: боец, равно хорошо умеющий играть все тактические роли и руководить товарищами.	Силовая или терминаторская броня, лёгкое оружие, пистолет, боевой нож, гранаты или один предмет особого снаряжения.	Составить план, руководить товарищами, действовать осторожно и продуманно.
Штурмовик: мастер ближнего боя, обращения с прыжковым ранцем и поединков с особенно опасными врагами.	Силовая или терминаторская броня, холодное оружие, пистолет, прыжковый ранец, гранаты или один предмет особого снаряжения.	Сражаться в ближнем бою, отчаянно рисковать, искать славы.
Опустошитель: специалист по тяжёлому оружию, ответственный за огневую поддержку и истребление волн ксеносов.	Силовая или терминаторская броня, тяжёлое оружие, пистолет, боевой нож, гранаты или один предмет особого снаряжения.	Прикрывать братьев огнём, расправляться с самыми опасными врагами, заботиться об оружии.
Аптекарий: учёный брат, сведущий в медицине, способный врачевать раны товарищей и составлять яды для чужаков.	Силовая или терминаторская броня, лёгкое оружие, инструменты аптекаря, биопрорезатель, гранаты или один предмет особого снаряжения.	Защищать товарищей, пользоваться знаниями о ксеносах, действовать в опасных условиях среды.
Библиарий: психический щит и меч отряда, могущественный псайкер и обладатель обширных запретных знаний.	Силовая или терминаторская броня, психосилое оружие, пистолет, две психические дисциплины, один предмет особого снаряжения.	Творить психосилы, чувствовать влияние Варпа, знать историю ордена и его врагов.
Технодесантник: сведущий в технологии космодесантник-техножрец, которому помогает множество киберимплантатов.	Силовая или терминаторская броня, силовое оружие, механодендриты, пистолет, гранаты или один предмет особого снаряжения.	Говорить с машинными духами, изучать ксенотех, управлять боевыми машинами.
Капеллан: оплот веры, проповедник, хранитель традиций и страж духовной чистоты своих братьев.	Силовая или терминаторская броня, крозиус арканум, пистолет, розарий, гранаты или один предмет особого снаряжения.	Вдохновлять собратьев, устрашать врагов, читать боевые литании.
Дредноут: ветеран, переживший столетия боёв, обладатель опыта и мудрости, навечно заключённый в огромный боевой шагход.	Корпус дредноута, тяжёлое оружие, силовой кулак, лёгкое оружие, установленное на силовом кулаке, один предмет особого снаряжения.	Быть на острие наступления, делиться мудростью, действовать там, где не справятся остальные,

Пример: ликвидационная команда ведёт бой с воинами Огня в развалинах мануфактума. Пока остальные караульные обрушивают на ксеносов град снарядов, брат Мордекай ловит вражеского **командира** в прицел своего **высокоточного болтера** и посылает разрывной снаряд прямо в голову мерзкого ксеноса, рассчитывая, что его смерть позволит проще расправиться с остальными. Мордекай – тактический десантник, и его решение обезглавить отряд врага приносит ему один дополнительный кубик, а применение высокоточного болтера – ещё один.

Только братья?

Становление космодесантника – это долгий процесс, включающий не только многолетние тренировки, гипнотическое вложение знаний и изучение истории ордена, но и хирургические операции и генетические модификации. Этот сложный процесс, разработанный тысячелетия назад, рассчитан только на мужчин, а потому все космодесантники – мужчины. Если кто-то из игроков хочет играть женским персонажем, хорошим решением станет леди-инквизитор из Ордо Ксенос, сопровождающая ликвидационную команду.

В таком случае используйте особое происхождение «Ордо Ксенос» и выберите особую специализацию «Пуританин» или «Радикал». На инквизитора распространяются все обычные правила.

Ордо Ксенос: эта ветвь Инквизиции посвятила себя противостоянию с Врагом внешним. Члены этого ордена не только сражаются с чужаками – они упорно изучают их, собирают связанные с ними артефакты, постигают их язык и тайны. Некоторые даже ведут с ними переговоры, тогда как другие планируют против пришельцев целые крестовые походы. Возможно, вы первой обнаружили ксеноугрозу и теперь отправляетесь в бой плечом к плечу с ликвидационной командой, прибывшей по вашему запросу, а быть может, вы служите при крепости Караула и сопровождаете боевых братьев на операциях, где нужны ваши знания и необычное оружие.

Типичные имена: Аврора, Хелинна, Домиция, Элизабетта, Клодия, Никсоа.

Название	Вооружение	Дополнительный кубик
Пуританин: вы уверены в том, что ксеносы – непреходящая угроза Человечеству, которая должна быть уничтожена. Когда приходит время нанести удар, вы облачаетесь в сверкающую броню и берёте в руки благословенное оружие.	Панцирная или силовая броня, лёгкое оружие или холодное оружие или одна психическая дисциплина, пистолет, наперстный лазер или ауспик, гранаты или один предмет особого снаряжения.	Бить в слабые места, предсказывать действия врага, действовать прямолинейно и решительно.
Радикал: ваш принцип – бей врага его же оружием. Вы всегда готовы пустить в ход трофейный фазовый меч, взятую с трупа эфирную винтовку или даже изучать и творить заклинания ксеносов.	Панцирная или силовая броня, лёгкое ксенооружие или холодное ксенооружие или одна психическая дисциплина, пистолет, ксеноартефакт, гранаты или один предмет особого снаряжения.	Бить в слабые места, предсказывать действия врага, пользоваться ксенотехом

Шаг 3: Изучите арсеналы

Предстоящая задача может сильно повлиять на то, какое оружие и снаряжение выберут караульные. На этом шаге каждый герой конкретизирует, **какое именно снаряжение он получил, благодаря специализации**, а также всегда может выбрать себе **один дополнительный предмет** сверх того.

Пистолеты

- **Болт-пистолет:** вспомогательное оружие, уменьшенная версия болтера, предназначенная для ближнего боя и самообороны.
- **Инферно-пистолет:** такая ручная мельта станет лучшим доводом против инопланетных чудовищ и боевой техники чужаков.
- **Плазменный пистолет:** сложное и капризное оружие, редкие выстрелы которого прожигают любую броню.
- **Ручной огнемёт:** излюбленное оружие штурмовиков и инквизиторов, сочетающее габариты болт-пистолета и эффективность огнемёта.
- **Паутинный пистолет:** выпускает сеть из клейких нитей; незаменим, когда нужно взять врага живым.

Лёгкое оружие

- **Боевой дробовик:** используется в штурмах, отличается огромной убойной силой и разнообразием боеприпасов.
- **Болтер:** знаковое оружие Космодесанта, ведущее огонь саморазгоняющимися снарядами, что взрываются при попадании в цель.
- **Высокоточный болтер:** превосходит обычный болтер точностью и дальностью боя, а также издаёт при стрельбе меньше шума.
- **Комбиоружие:** болтер с подствольным огнемётом, плазмомётом или мельтой.
- **Снайперская винтовка:** бесшумное оружие, стреляющее крошечными осколками ядовитого кристалла.
- **Шквальный болтер:** двуствольный болтер, создающий удвоенную плотность огня.

Тяжёлое оружие

- **Лазерная пушка:** редкие выстрелы компенсируются точностью и огромной мощностью, позволяющей уничтожать танки.
- **Мультимельта:** громоздкое осадное оружие, способное потоком раскалённого газа пробивать дыры в крепостных стенах.
- **Осколочная пушка:** носимое противопехотное орудие, изрыгающее град смертоносной шрапнели или разрывных снарядов.
- **Плазменная пушка:** непредсказуемое, но почтенное детище оружейников, метаящее во врага огромные сгустки губительной плазмы.
- **Ракетная установка:** её сильные стороны – относительная компактность и возможность вести огонь разными видами ракет.
- **Тяжёлый болтер:** оружие поддержки отделения, поражающее врагов шквалом реактивных снарядов.
- **Тяжёлый огнемёт:** крупная модель обычного огнемёта, позволяющая сжигать целые орды врагов.
- **Штурмовая пушка (только для терминаторов):** многоствольный пулемёт, разрывающий врагов градом пуль.
- **Наплечная ракетная установка (только для терминаторов):** позволяет терминатору поражать врагов ракетами и держать при этом в руках другое оружие.

Холодное оружие

- **Боевой нож:** монозаточенный тесак длиной в человеческую руку.
- **Грозовые когти:** пара перчаток, снабжённых острейшими силовыми когтями.
- **Громовой молот:** двуручный силовой молот, чьи удары способны свалить даже самое огромное чудовище.
- **Крозиус Арканум:** регалия капеллана, увенчанный символом ордена или аквиллой жезл, снабжённый излучателем силового поля.
- **Психосиловой меч, топор или посох:** холодное оружие, поражающее врагов не только силой удара, но и психической мощью владельца.
- **Силовой кулак:** массивная перчатка, удары которой могут пробивать стены и ломать танковую броню.
- **Силовой меч, топор или булава:** могучее бронебойное оружие, чей клинок или ударную часть окутывает поле разрушительной энергии.
- **Топор Омниссии:** огромный двуручный топор, знаковое оружие и инструмент технодесантников.
- **Цепной или мельта-кулак (только для терминаторов):** силовой кулак, оснащённый мощным цепным резаком или мельта-резаком.
- **Цепной меч или топор:** ревящее чудовище с движущейся зубастой цепью на месте лезвия.

Доспехи

- **Панцирный доспех:** такую броню носят разведчики Космодесанта и инквизиторы. Это надёжный доспех из жёстких пластин, способный остановить лазерный разряд, болт или пулю.
- **Силовая броня:** в такие доспехи облачается большинство космодесантников. Это надёжная броня, которой не страшны пули, болтерные снаряды, лучи лазеров, воздействие космоса и опасные условия среды. Она не сковывает движений десантника и питается от долговечного реактора. Модели брони для смертных менее удобны, но столь же надёжны.
- **Терминаторский доспех:** сверхтяжёлая броня, надев которую десантник жертвует подвижностью в пользу защищённости, силового поля и возможности носить более тяжёлое вооружение.

Особое снаряжение

- **Ауспик:** многоцелевой сканер, способный засекают движение, излучение, пси-активность и другие сигналы.
- **Биопрозреватель:** носимый на предплечье прибор, сканирующий окружающую среду и оценивающий её враждебность.
- **Блок мыслеуправления:** имплантат, позволяющий носителю напрямую подключаться к технологическим устройствам.
- **Гипноинструктаж:** ценные сведения о месте действия или противнике, вложенные в голову караульного посредством гипноза.
- **Гранаты:** могут обладать самым разным предназначением и необычным эффектом.
- **Железный нимб или розарий:** излучатель защитного энергетического поля в виде ангельского нимба или священного амулета на цепи.
- **Инструменты апокатерия:** нартеций и редуктор, помогающие зашивать раны живых и извлекать геносемя павших. Снабжены цепным резаком.
- **Клавис:** металлическая перчатка, населённая машинными духами, способными нарушать работу других механизмов.
- **Маяк:** подаёт сигнал, на который может наводиться авиация, артиллерия, корабли Флота или телепортации.
- **Мельта-бомба:** мощная кумулятивная взрывчатка, примагничивающаяся к цели и способная прожечь крепостную стену.
- **Механодендриты:** одна или несколько механических «рук», установленных за спиной, оснащённых клешнями, резаками или захватами.
- **Наперстный лазер:** массивное кольцо, в которое встроен крохотный, но очень мощный лазер.
- **Предсказатель движения:** система прицеливания, чей машинный дух «ведёт» цель и корректирует автоматический огонь.
- **Прицел хищника:** такой окуляр позволяет отслеживать врагов по выделяемому ими теплу.
- **Прыжковый ранец (не для терминаторов):** мощный заплечный двигатель, что позволяет десантнику совершать огромные прыжки и безопасно спускаться с любой высоты.
- **Психический капюшон:** мистическое устройство, установленное в силовой броне, которое позволяет чувствовать и отбивать вражеские психические атаки.
- **Реликвия ордена:** памятная вещьца или характерный атрибут вашего родного ордена (см. примеры ниже).
- **Ремонтный цемент:** распыляемый гель, позволяющий быстро заделывать прорехи в силовой броне в полевых условиях.
- **Священное масло:** флакон благословлённого масла, которое позволит успокоить или задобрить машинных духов.
- **Сервочереп:** летающий череп павшего соратника, который может быть оснащён сканером, фонарём, инструментами вид-передатчиками или даже оружием.
- **Сигнум:** устройство связи, обмена тактической информацией и отдачи приказов.
- **Хамелеолиновый плащ:** накидка из меняющей цвет ткани, незаменимая для снайперов и диверсантов.
- **Щит бури:** большой щит с излучателем защитного поля, позволяющий отражать пули, взрывы и удары врага.

Психические дисциплины

Не предмет, но умение пользоваться арсеналом приёмов, характерных для человечества, конкретного ордена или даже ксенорасы.

- **Биомантия:** умение управлять биологическими процессами, чтобы сделать себя или товарищей сильнее, быстрее и опаснее.
- **Прорицания:** способность читать вероятности событий, видеть ауры и совершать точные удары за счёт предвиденья.
- **Пиромантия:** искусство повелевать огнём, заполонять всё вокруг дымом и пеплом или превращаться в огненную фигуру.
- **Телекинез:** заклинания, воздействие на физический мир – перемещение предметов, ударные волны, разрывы в ткани реальности.
- **Телепатия:** психосилы, позволяющие читать чужие мысли, подчинять разум и ломать его.
- **Психосилы ксеносов (только для инквизитора-радикала):** заклинания, порождённые чуждым разумом ксеносов. Как правило, они отражают природу породившей их расы.
- **Демонология (только для инквизитора-радикала):** призыв младших демонов, губительное колдовское пламя, проклятия, иными словами – всё запрещённые имперскими эдиктами тёмное колдовство.

Пример: брат Гиллавар готовится к операции, где команде предстоят бои с орками. Игрок изучает список начального снаряжения опустошителя – «силовая или терминаторская броня, тяжёлое оружие, пистолет, боевой нож, гранаты или один предмет особого снаряжения». Желая сохранить подвижность и надёжно выжигать зеленокожую мерзость, Гиллавар выбирает силовую броню и тяжёлый огнемёт, а также вешает на пояс боевой нож и плазменный пистолет – последний позволит ему вести бой на расстоянии и поражать даже могучих нобов. Задумавшись о количестве орков, что их ждёт, и испытании, которому подвергнется его оружие, опустошитель также берёт священное масло, чтобы при необходимости, привести снаряжение в порядок, а вместо гранат выбирает гипноинструктаж, дабы лучше представлять, что его ждёт.

Примеры реликвий

Аугментическая кисть руки или другая часть тела, золочёная болтерная гильза, икона Императора, инквизиторский знак полномочий, ксеноклинок, наплечник от доспеха старой модели, печать чистоты, послание, гипнотически заложенное в ваше сознание, ритуальная цепь, намотанная на руку, ряса, носимая поверх доспеха, страницы из «Кодекса Астартес», табард с личным гербом, шкура убитого ксеноса, чей вид обитает на родном мире вашего ордена, штифт за сто лет службы.

Специальные боеприпасы

Караул Смерти использует множество особых видов болтерных снарядов. Одни начинены губительной для ксеносов кислотой, другие способны пробивать даже самый прочный хитин, третьи выводят из строя электронику, а четвёртые разлетаются градом осколков. Отправляясь на задание, боевые братья запасаются разными боеприпасами для разных целей.

Независимо от принятых решений, каждый боевой брат имеет спецбоеприпасы для своего стрелкового оружия. Один раз за игру в сцене **боя** он может заявить, что хочет применить их – пусть расскажет, что это за боеприпасы, и почему они особенно эффективны в такой ситуации. Если он делает это, в его следующем броске он получает успех при выпадении 4, 5 и 6, а не только 5 и 6. Когда сделаете это, поставьте отметку в графу «**Спецбоеприпасы**» на листе персонажа, чтобы показать, что воспользовались этой возможностью.

Операция

Когда все персонажи будут созданы, можно начинать игру. Зачитайте игрокам вводную, отыграйте церемониал, а потом бросьте их в бой. Опишите, как караульные высаживаются в десантной капсуле, спрыгивают с борта «Корвуса» или приближаются к лагерю врага на мотоциклах. Так или иначе, ваше описание должно напрямую подводить героев к первому бою: в этой игре нет места долгому вступлению.

Церемониал

Каждый космодесантник и каждая ликвидационная команда по-своему готовятся к грядущей битве. Перед тем, как десантники отправятся на операцию, бросьте кб, опишите соответствующую сцену, попросите каждого игрока рассказать, как его герой участвует в ней, и бросить кубики. Если в сцене может помочь специализация десантника, он получает в своём броске дополнительный кубик.

Герой, добившийся хотя бы одного **успеха**, приносит отряду +1 к **сплочённости**. Каждое **осложнение** позволяет ведущему повысить **опасность** одного любого боя на кб.

- 1. Облачение в доспехи:** орденские крепостные и сервиторы помогают десантникам надеть броню, техножрецы тянут песнопения Омниссии, воины рассказывают об отметинах на своих доспехах и том сражении, в котором чуть не погибли.
- 2. Молебен и исповедь:** десантники внимают литаниям капеллана и укрепляются в вере, вокруг снуют херувимы с кадилами, воины вспоминают родные ордена и причину, что привела их в Караул.
- 3. Благословление оружия:** технодесантники покрывают оружие благословенными маслами и просят машинных духов помочь в час нужды. Воины обмениваются историями о самом могучем враге, которого им довелось сразить.
- 4. Чтение раскладов Таро:** ликвидационная команда собирается за столом вокруг библиария, гадающего на священных картах. Воины рассуждают о судьбе и том, как им довелось стать космодесантниками.
- 5. Обновление клятв:** слуги и херувимы крепят на доспехи десантников печати чистоты и тексты обетов. Воины рассказывают о самом страшном столкновении со скверной, что им довелось испытать.
- 6. Изучение летописей:** ликвидационная команда проводит время в скриптории Караула, вчитываясь в древние тексты и хроники. Воины рассказывают о своих прошлых сражениях с тем же врагом, что ждёт их на следующей операции.

Бои и препятствия

Космодесантники рождены для сражений, и почти все операции, в которых участвует Караул Смерти, сопряжены с ожесточёнными боями или вылазками в тыл врага. Кроме того, нередко десантникам приходится преодолевать иные препятствия, не подразумевающие прямого боевого столкновения: обходить системы защиты, глушить вражескую связь, исцелять раненых товарищей или пытаться подобраться к врагу незаметно. Именно поэтому ход игры разделён на сцены **боев** и **препятствий**. Чередуйте такие сцены и прямо объявляйте игрокам о том, какая сцена начинается сейчас.

Как побеждать в боях

Каждый бой проходит по единой простой схеме:

1. Ведущий задаёт опасность боя, бросая количество кубиков, равное количеству игроков, и складывает результаты. За каждую сцену боя после первой к **опасности** прибавляется ещё один кубик (таким образом, первый бой для команды из трёх десантников будет иметь **опасность** 3к6, второй – 4к6...). Также **опасность** может повыситься за счёт выброшенных игроками в прошлых сценах единиц. Чтобы победить в бою, игрокам нужно снизить показатель **опасности** до нуля или завершить бой за счёт **сплочённости** (см. раздел «Сплочённость»).

2. Игроки совершают ходы: в свой ход игрок описывает, что именно он делает, и бросает кубики. Один кубик у игрока **есть всегда**, второй можно получить за действие, соответствующее **специализации** десантника, а третий – за применение подходящего **снаряжения**. Также он может попросить помощи своего товарища – если тот согласен помочь, игрок тратит очко **сплочённости** и получает ещё один кубик. У игроков нет чёткой последовательности хода.

● Все выпавшие 5 и 6 – это **успехи**. **Успех** можно потратить на то, чтобы:

- Отметить использованный предмет снаряжения и снизить **опасность** на 1+Р, где Р равен количеству полученных героем ран;
- Снизить **опасность** на 1, но не ставить отметку снаряжения;
- Повысить **сплочённость** отряда на 1;
- Добиться успеха в каком-то небоевом действии.

● Все выпавшие единицы – это **осложнения**. Ведущий может потратить **осложнение** на то, чтобы:

- Нанести одному космодесантнику **рану**;
- Лишить его одного предмета снаряжения;
- Добавить кубик к **опасности** следующего боя;
- Понизить **сплочённость** отряда на 2.

Если в броске не выпало ни одного **успеха**, игрок может согласиться на один **успех** в обмен на одно **осложнение**. Если в броске выпали, как **успехи**, так и **осложнения**, то сперва игрок распоряжается **успехами**, и только потом ведущий использует **осложнения**.

3. Ведущий описывает действия врагов: когда каждый игрок совершит ход, ведущий описывает действия врагов. Он не бросает кубиков. Его описания не повышают **опасность** сцены игромеханически – они нужны для того, чтобы поставить десантников в новые условия и дать новые возможности для интересных действий, применения своего снаряжения или помощи друг другу. Враги в сцене не должны заканчиваться, пока её **опасность** выше нуля. Ведущий может:

- Ввести новый тип врагов, кратко указав, чем они опасны и кого атакуют первым.
- Описать сложное положение, в которое попал один из караульных (тиранид схватил его клешнями, колдун Хаоса опутал заклятием...).
- Намекнуть на крупные жертвы среди смертных, если десантники не будут действовать быстро.
- Описать, насколько опасным становится окружение (распространяющийся пожар, пси-воздействие, падающие обломки).
- Один раз за операцию: ввести в сцену **телохранителя** (см. раздел «Телохранитель»).

*Пример: ликвидационная команда из четырёх десантников сталкивается с ватагой орков. Это уже второй бой за операцию, так что ведущий бросает пять кубиков – в сумме выпадает 23. Первым действует тактический десантник Корнелий – мгновенно оценив противника, он раздаёт братьям приказы через сигнум и бросает три кубика (один базовый, один за соответствующее специализации действие, один за подходящее снаряжение). Ему выпадает 1, 5 и 6 – два успеха и одно осложнение. Игрок решает потратить оба успеха на снижение **опасности**, а ведущий тратит **осложнение** на то, чтобы нанести Корнелию рану – один из зеленокожих оказался метче обычного и разрывной снаряд его стрелялы сумел ранить караульного. Тем не менее, **опасность** упала до 21, а брат Аттикус уже наводит на зеленокожую мерзость тяжёлый огнёт...*

Как преодолевать препятствия

Ведущий описывает стоящую перед героями задачу – она может быть очевидной из результатов только что отгремевшего боя, либо оказаться совершенно неожиданным препятствием. Ведущий объявляет, сколько успехов нужно получить, чтобы преодолеть **препятствие**. Опасность **препятствий** должна возрастать – первое может требовать всего одного успеха, второе – уже двух, третье – трёх и т. д. Если ведущий хочет дать больше «экранного времени» одному из персонажей, он может спросить, как его особые таланты помогут преодолеть **препятствие**.

Игроки описывают, как они будут преодолевать **препятствие**, после чего один из них бросает кубики. Если выпавшего количества успехов недостаточно, может действовать другой десантник. Когда герои наберут достаточно успехов, план удастся, и ликвидационная команда сможет двигаться дальше. Выпавшие **осложнения** срабатывают по общим правилам.

Пример: караульные расправились с ватагой орков и продвигаются по территории мануфактурума, надеясь настигнуть зеленокожего механьяка до того, как тот доберётся до цеха, где стоят готовые танки. Ведущий задумывается над **препятствием** и описывает, что самый короткий путь преграждают надёжные адамантовые ворота. В отряде есть технадесантник, который мог бы воззвать к машинному духу ворот, но ведущий хочет дать «минуту славы» библиарию, который пока мало себя проявил. Он спрашивает, как библиарий может справиться с задачей. Игроки отвечают, что психической силы последнего хватит для того, чтобы сломать петли и обрушить ворота. Библиарий бросает три куба – один базовый, один за действие, соответствующее специализации, и третий – за применение психического капюшона. Ему выпадает два успеха – **препятствие** преодолено!

Раны

Каждый космодесантник – это великий воин, а его могучая броня хранит своего владельца от пуль, лазеров и других «мелких» неприятностей. Простым врагам не под силу убить караульного.

Герои могут получать **раны**, только если ведущий потратит на это выпавшее на кубках **осложнение**.

Тратя **успех** на понижение **опасности** боя, герои понижают её на $1+X$, где X равен количеству полученных **ран**.

Когда один героев получит третью **рану**, начнётся схватка с немезидой – если караульные ещё не добрались до её логова, можно считать, что они выманили её на себя.

Сплочённость

Когда воины разных орденов сражаются вместе, им приходится выручать друг друга, забыв о привычных боевых доктринах и стратегиях, о различии в традициях и соперничестве. Это отражается **сплочённостью**.

Запас **сплочённости** общий на всех игроков.

Начальная **сплочённость** равна нулю; максимальный запас **сплочённости** не ограничен.

Всякий раз, когда игрок выбрасывает успех, он может потратить его на то, чтобы поднять **сплочённость** на единицу.

Всякий раз, когда ликвидационная команда преодолевает **препятствие**, она может поднять **сплочённость** на единицу.

Всякий раз, когда боевой брат произносит вдохновенную речь или сулит врагам скорую смерть, **сплочённость** поднимается на единицу.

Что позволяет сплочённость

Караульный может потратить **сплочённость**, чтобы получить один из особых эффектов ниже.

1 очко: игрок может попросить другого героя о помощи и получить дополнительный кубик к своему броску. Если при этом ему выпадет **осложнение**, ведущий сможет применить его к помогавшему персонажу.

7 очков: игроки сообща описывают тактическую схему или манёвр, что позволят расправиться с врагом и завершить текущий **бой**.

Телохранитель

Телохранитель – условное название для помощника немезиды, который может появиться в истории, чтобы встретить караульных и попытаться сокрушить их. Ведущий может ввести телохранителя один раз за операцию, если видит, что десантники слишком легко побеждают врагов.

Телохранитель обладает собственным уровнем **опасности** – как правило, это $X_{к6}$, где X – количество персонажей игроков. Считайте его **опасность** отдельно. Телохранитель погибает или попадает в плен, когда его опасность падает до нуля. Расправившись с телохранителем, десантники могут стереть отметку из графы «**Наследие ордена**», если применяли его, или взять с его тела трофей (если это уместно).

Если караульные завершают сцену, тратя **сплочённость**, бой заканчивается, но телохранитель остаётся в живых – с ним нужно будет расправиться отдельно. Опишите сцену разгрома рядовых противников и того, как телохранитель выживает и вновь бросает вызов караульным.

Последний бой

Схватка немезидой начинается в двух случаях: когда один из героев получит третью **рану**, или когда герои доберутся до немезиды (как правило, пережив не меньше трёх боёв и трёх препятствий; подробнее это описано в операции).

- Опишите появление немезиды и определите **опасность** по обычным правилам боя. **Опасность** может символизировать как единоличную мощь немезиды (например, патриарха генокрадского культа, что пожелал своими руками расправиться со вторгшимися в его владения воинами), так и совокупную силу главного врага и его свиты (например, эльдарского провидца, которого защищает группа аспектных воинов).

- Ведите бой по общим правилам; если кто-то из десантников получает четвёртую **рану**, он погибает — попросите игрока описать смерть своего героя и произнести последние слова.

- Когда показатель **опасности** упадёт до половины от изначального, произойдёт **перелом** — т. е. поведение немезиды изменится, а в бою появятся дополнительные условия. **Перелом** может изменить правила боя один раз, а может меняться каждый раз после того, как все игроки совершат ход. Вот несколько примеров:

- Чтобы атаковать немезиду, нужно потратить один предмет снаряжения.
- Чтобы атаковать немезиду, нужно потратить один успех или получить одну **рану**.
- Чтобы атаковать немезиду, нужно потратить очко **сплочённости**.

- Когда показатель **опасности** упадёт до нуля, немезида будет побеждена; если её устранение не было непосредственной целью операции, значит оно позволит достичь этой цели без лишних трудностей. Попросите игроков описать триумфальное завершение операции, задав каждому один вопрос о последствиях их победы.

Как сочинить операцию

Вводная: [краткое описание операции, где будет указано место действия, предполагаемый противник и поставлена боевая задача. Главная цель вводной — дать игрокам пищу для размышлений при создании персонажей и выборе снаряжения]

[Затем опишите три сцены боя и три препятствия. Когда десантник преодолеют их все, их ждёт встреча с немезидой, которая завершит операцию]

Бой. [Название] (Опасность Хк6 для первого боя, каждый последующий усложняется на 1к6).

[Здесь необходимо описать конкретное место, где будет происходить бой, и упомянуть важные объекты. Всё описание должно прямо подводить игроков к началу боя. Опишите противников двух-трёх типов, с которыми десанникам предстоит столкнуться; типы не должны повторяться в разных боях].

Препятствие. [Название] (Опасность Х, где Х — порядковый номер препятствия).

[Здесь необходимо описать возникшее перед героями небоевое препятствие — силовое поле или ворота, перегораживающие проход, запертый замок, тяжёлое ранение, о котором нужно позаботиться, психическое давление и т. д. Описание препятствия должно прямо подводить игроков к попытке его преодоления].

Телохранитель

[Опишите помощника немезиды, который может появляться в ходе операции и пытаться сдерживать караульных. Такой враг должен превосходить обычных противников и чем-то выделяться: это может быть орк-коммандос, увешанный гранатами и трофеями, эльдарский экзарх в ярком доспехе или космодесантник-кхорнит верхом на боевом мотоцикле и режущими косами на осях. Придумайте такому врагу выделяющийся внешний вид или какую-то характерную деталь.]

Немезида

[Здесь необходимо составить описание немезиды — кто это, чем он опасен и как будет сражаться. Придумайте одну-две хлёсткие фразы, которыми немезида может встретить десантников или бросить в пылу битвы. Опишите два варианта сцены: встречу с немезидой в её логове и «досрочное» столкновение, которое происходит, когда кто-то из героев получает три **раны**].

Перелом: когда **опасность** боя с немезидой упадёт на половину от изначальной, она пустит в ход один из заготовленных приёмов.

[Опишите два-три приёма, которыми может воспользоваться немезида, чтобы усложнить жизнь противникам. Вы можете взять обычные варианты из раздела «Последний бой» и дать им тематичное описание].

Итог

[подготовьте несколько вопросов, касающихся участи немезиды, крушения её планов, судьбы ликвидационной команды и всей планеты. Лучше, если у вас будет по одному вопросу для каждого игрока: таким образом, все внесут свой вклад в окончание истории]

Пример операции: рейд в гробницу

Вводная: осведомители из Инквизиции сообщили Караулу Смерти о том, что на мирной имперской планете обнаружена некронская гробница. Осторожное сканирование показало сложные энергетические процессы внутри объекта. Вероятно, правитель прекратил Долгий сон и начал пробуждать своих подданных. Караульным предстоит уничтожить владыку, чтобы остановить активацию всей усыпальницы. Время жизненно важно: каждый миг промедления означает пополнение армий владыки всё более опасными войсками. Прорываться через всю гробницу – настоящее самоубийство, так что шахтёрские отряды Адептус Механикус прорубят для караульных подземный ход, который приведёт боевых братьев почти к самому сердцу усыпальницы – это позволит стремительно обезглавить врага и отступить.

Бой I. Воинская усыпальница (Опасность Хк6, где Х – количество персонажей).

Караульные спускаются в гробницу по каменному коридору, спешно вырубленному в скале сервиторами и технорабами Адептус Механикус. Неровные оплывшие стены, подпалины от мельта-резаков, остаточный жар, идущий от стен. Проход упирается в стену из мертвенно-чёрного камня, в которой пробита небольшая и неровная брешь, ведущая в гробницу. С первым шагом внутрь вы начинаете ощущать подступающую боль в висках – вероятно, обычный человек уже начал бы сходить с ума. Вокруг вас исполинский зал: многометровые сводчатые потолки, чёрные стены с ядовито-зелёными глифами и ряды одинаковых угловатых саркофагов. Авточувства вашей брони выхватывают из тьмы несколько неясных парящих силуэтов – это каноптековые призраки, которых привлекло ваше вторжение, и которые спешно активируют соседние саркофаги.

- **Некроны-воины:** рядовые воины в некронских фалангах. Неостановимое наступление стройными рядами, зелёные лучи метких гаусс-свежевателей, раны в металлических телах зарастают прямо на глазах.

- **Каноптековые призраки:** конструкты, обслуживающие гробницу во время Долгого сна и защищающие её от врагов. Бесшумно парящие в воздухе и проходящие сквозь стены механоиды, длинные хвосты и многочисленные острые когти и щупальца, засадная тактика.

Препятствие I. Лабиринт (Опасность I).

Этот зал был лишь одной из множества усыпальниц, соединённых десятками коридоров. В лабиринте из чёрного камня чувство направления начинает обманывать вас, но права на ошибку нет. Вам нужно найти или проложить верный путь в глубины гробницы любым удобным для вас способом.

Бой II. Дольменный зал (Опасность Хк6+1к6)

Путь через лабиринт ведет вас к более глубоким и сакральным помещениям гробницы. Вы попадаете туда, где располагаются одни из дольменных врат, некогда связывавших владения некронов на разных планетах и даже секторах космоса. Круглое помещение с возвышением посередине, мрачные и сейчас неактивные врата, снующие по стенам механические скарабей. Вдоль стен расположено множество непонятных механизмов, а вокруг врат бродят привлечённые из иных миров некроны-свежеватели.

- **Свежеватели:** обезумевшие жертвы древнего проклятия, спешащие разделить с сородичами кровавое упоение битвой. Сгорбленные и запятнанные кровью гуманоидные тела из живого металла с натянутой поверх них чужой кожей, бритвенной остроты когти вместо пальцев.

- **Рои каноптековых скарабеев:** стаи механических одноглазых насекомых размером с кулак космодесантника, способных поглощать почти любую материю. Могут парить над землёй, бросаются в атаку небольшими роями, стремятся «съесть» оружие, которое держат противники.

Препятствие II. Аномалия (Опасность 2)

Осталось совсем немного – покои владыки уже впереди. Вы шагаете вперёд по широкому коридору, но не продвигаетесь вперёд ни на шаг. Чтобы проверить свою гипотезу вы делаете пару шагов назад, но понимаете, что не сдвигаетесь с места. Это пространственная аномалия, рождённая непостижимой некронской наукой, и чтобы выбраться из неё, понадобятся особые меры.

Бой III. Мост (Опасность Хк6+2к6)

Вывавшись из рукотворной аномалии, вы добираетесь до конца коридора, и вашему зрению открывается колоссальная подземная полость. Она так велика, что её свод теряется в клубах мертвенно-зелёного света, а о том, как глубоко её дно, можно только гадать. В центре исполинской пещеры расположена святая святых всей гробницы – тронный зал и покои владыки. К возвышающейся из бездны скале со всех сторон ведут многочисленные массивные мосты с зубчатыми парапетами, протянутые из разных частей гробницы. Один из мостов прямо перед вами. Хотя гробница по-прежнему далека от пробуждения во всей своей мощи, вам уже подготовили достойную встречу: на мост выходят стройные ряды лич-стражей, а пронзительный вой предвещает появление из-под туманных облаков целых звеньев гравикликов.

- **Лич-стража:** запрограммированные на вечную преданность господину телохранители. Роскошно украшенные тела из живого металла, гиперфазовые мечи, рассекающие танковую броню, и ростовые щиты, способные отражать лазерные лучи обратно в противника. Наносят сверхточные удары, порой подолгу выбирая время для идеального выпада.

- **Могильные клинки:** скоростные одноместные гравииклы с некронами-воинами в роли пилотов, необходимые для поддержки медлительных фаланг воинов. Неподвластны земной тяге и инерции, массивные спаренные тесла-пушки, пронзительный вой двигателей.

Препятствие III. Врата (Опасность 3)

Циклопические врата, ведущий в тронный зал, заперты, а высеченный на них каменный лик владыки Ватеха презрительно глядит на караульных. Врата защищают квантовые экраны — вам нужно найти способ преодолеть их, найти иной вход или вынудить самого владыку открыть двери, чтобы сойтись с вами в схватке лицом к лицу.

Телохранитель

Безумный и почти неуправляемый лорд-уничтожитель, которого Ватех держит в гибернации, но готов выпустить против особо опасных врагов. Антигравитационная платформа вместо ног, гауссовая пушка вместо руки, массивный торс, голова с прицельными системами.

Немезида

Роскошный тронный зал, украшенный искусной мозаикой, описывающей владения династии и свершения её правителей. Каменный трон, усеянный странными механизмами, вокруг которого снуют скарабей. На стене за троном развешено искусное оружие: гиперфазовые мечи, боевые косы, пустотные клинки и техномагические посохи.

На троне восседает владыка Ватех, Бич низших народов, неоспоримый повелитель пространства Кемет. Исполинское тело из живого металла, плащ из металлических пластин, царский венец на голове.

Ватех медленно понимает с трона, воздевает руку и призывает в неё сияющую зелёным светом гиперфазовую косу. *«Вы совершили ошибку, прибыв сюда. Пусть мои подданные увидят, что бывает с каждым, кто вызывает мой гнев».*

Если один из караульных получит три **раны** до того, как ликвидационная команда доберётся до тронного зала, Ватех появится перед караульными благодаря плащу-телепортатору и обратится к ним с речью, в которой потребует немедленной капитуляции и выражения вечной покорности.

Перелом: когда **опасность** боя с Ватехом упадёт на половину от изначальной, он пустит в ход один из заготовленных приёмов.

- **Энтропийный удар:** сила энтропии, заключённая в оружие Ватеха, буквально обращает оружие в ничто. Караульный должен потерять один из предметов своего снаряжения или отказаться от атаки.
- **Фазорегулятор:** один **успех** в атаке нужно потратить на то, чтобы преодолеть фазовый сдвиг, делающий Ватеха нематериальным.
- **Хронометрон:** Ватех постоянно выпадает из времени и атакует на секунду позже или раньше, чем вы ожидаете. Чтобы атаковать его, вы должны потратить очко **сплочённости**.

Итог

Когда Ватех будет повержен, задайте игрокам следующие вопросы:

- Как вам удалось спастись из гробницы?
- Какие ценные сведения или трофеи вы доставили в крепость Караула?
- Что предпримет Инквизиция и Караул Смерти относительно этой гробницы в дальнейшем?
- Какое будущее ждало бы планету, если бы не ваше вмешательство?

Пример операции: высадка на станцию

Вводная: астропат со станции «Танатос», плывущей в пустоте на рубежах сектора, отправил в центральную крепость Караула предсмертное сообщение, в котором через звуки жуткого воя говорил о багряной волне и повторяющихся именах. Ликвидационная команда, составленная из боевых братьев, чьи имена в точности совпадают с прозвучавшими в этом послании, сочла за честь отправиться навстречу неведомой судьбе и встретить её огнём священных болтеров.

Бой I. Зона стыковки (Опасность Хк6, где Х – количество персонажей).

Гулкий пустынный зал. Слепые статуи горгулий пляшут со стен. Где-то в глубине потрескивают люминаторы и когитаторы. В центре свалена груда обезображенных тел, из соседних коридоров слышен рык и лязг. Когда боевые братья делают несколько шагов вперёд, в зал врываются сервиторы, а в боковых проходах начинают мелькать нечеловеческие фигуры отродий.

- **Взбесившиеся сервиторы:** охранные и обслуживающие сервиторы станции. Искажённые демоническим влиянием тела с удлиннившимися зубами, пальцами рук, превратившимися в когти, и неземным пламенем в глазах. Сервиторы-погрузчики клацают огромными захватами, боевые – цепными пилами и болтерами.
- **Отродья:** бесформенные груды плоти, покрытые извивающимися отростками, жадными пастьми и глазами, в которых читается неизбывная мука. По обрывкам одежды и снаряжения в отродьях можно узнать смертных слуг Караула, служивших на станции.

Препятствие I. Расшифровка (Опасность I).

Одолев обезумевших сервиторов и мутировавших смертных, братья должны получить представление о том, что здесь произошло. Они могут вызвать к машинным духам инфосети, попытаться расшифровать боевой жаргон, которым пользовались местные истребительные команды, изучать мнемолиты, в которых заключены воспоминания, или даже допросить чудом выжившего смертного слугу Караула. Так или иначе, им должна открыться тайна произошедшего здесь: на станцию доставили ксеноса уникального вида, чьё присутствие ослабляет завесу между Варпом и тварным миром. Чудовище сумело нарушить гексаграмматические печати темницы и превратиться в живой портал в Варп, наводнивший станцию порождениями Ххорна во главе с ужасным глашатаем, что называет себя «Клеймо резни».

Бой II. Бой за санктум (Опасность Хк6+1к6, где Х – количество персонажей).

Если на станции остался кто-то живой, он мог уцелеть только в санктуме – «крепости внутри крепости», за многочисленными гермодверями, силовыми полями и гексаграмматическими печатями. Путь по коридорам из чёрного камня и железа, стены которых покрыты знаками Ххорна и именами боевых братьев, приводит ликвидационную команду к большому залу с исполинской лестницей, ведущей к воротам в санктум. Здесь беснуются кровопускатели и воют гончие Ххорна, что чувствуют запершихся внутри смертных и псайкеров-астропатов. Когда здесь появляются боевые братья, псы принимают свирепо рычать и бросаются в бой.

- **Кровопускатели:** поджарые красные тела и медные доспехи. Запах гари, дыма и крови. Длинные зазубренные клинки в цепких лапах и изогнутые рога. В бою выкрикивают боевые кличи, вызывают боевых братьев на поединки, ударами клинков способны рассечь силовой доспех.
- **Гончие Ххорна:** кошмарные твари, больше похожие на крокодилов, чем на собак. Рыщут в поисках добычи, в бою стаями кружат вокруг добычи и нападают с разных сторон. Шипастые ошейники защищают их от псайкеров, на которых псы бросаются первыми.

Препятствие II. Реликвии Караула (Опасность 2).

Санктум – это не только последнее убежище, но и арсенал. Хотя у ликвидационной команды есть кодовые печати, отпирающие простые замки, сокровищницы Караула явно были построены с большими предосторожностями. Дело не только в спасении ценных артефактов – идти на бой с полчищами демонов с обычным оружием сродни безумию, а в арсеналах станции может найтись что-то полезное.

Предполагается, что в сокровищницах санктума боевые братья добудут нечто полезное для текущей операции. Когда братья преодолеют это **препятствие**, ведущий может попросить каждого назвать, что за полезный в сражении с демонами артефакт он добыл (благословенное оружие, болтерные снаряды из истинного серебра, печати чистоты, свиток с истинным именем, кубок с чудотворным эликсиром от скверны и т. д.). Каждый боевой брат может добавить этот предмет в список своего снаряжения, либо один раз применить его по правилам **спецбоеприпасов**.

Бой III. Темница (Опасность Хк6+2к6, где Х – количество персонажей).

Достойно вооружившись, караульные должны закрыть нечестивый портал, чтобы отрезать демонов от подпитки энергиями Варпа и подкреплений. Темница, в которой пойманный ксенос превратился во врата Имматериума, укрыта в глубинах станции. Несколько ярусов с камерами заключения, качающиеся на цепях жаровни, убитые херувимы.

- **Фурии:** отдалённо человекоподобные демоны с когтистыми лапами, кожистыми крыльями и собачьими мордами. Рожены из энергии Варпа и остаточных эмоций. Нападают целыми стаями, обожают устраивать засады под высокими потолками станции.
- **Медные вампиры:** многоногие чудовища размером с медведя со множеством рук, увенчанных клешнями, которыми они буквально выдавливают кровь из своих жертв, или сжимающих клинки. Руны Ххорна, выжженные у них на лбах, обжигают глаза, стоит только взглянуть на них. Пока одно чудовище благодаря множеству рук связывает боем сразу нескольких противников, остальные рубят их на части.

Препятствие III. Портал (Опасность 3).

В центре тюремного зала, подобно кровавой ране на теле реальности, зияет прореха, ведущая в Варп. Вокруг стоит всевозможная машинерия, валяются обгорелые полосы пергамента по священным письменам, со стен скорбно глядят осквернённые аквилы. Караульные должны закрыть портал во что бы то ни стало – для этого можно использовать психическое искусство библиария, настроить работу пси-подавляющей машинерии, вводить в гротескно искажённое тело ксеноса-портала особые яды или прикрывать своих братьев, отстреливая появляющихся из портала демонов. Когда портал будет закрыт, у команды появится шанс одолеть глашатая, возглавляющего это вторжение.

Телохранитель: ручной джаггернаут

Огромный зверь из демонического металла, похожий на носорога, покрытого выкованной в Варпе бронёй. С рёвом несётся прямо на цель, не разбирая дороги, с топотом, от которого дрожит земля, пытается стоптать одного врага, а второго насадить на рог.

Немезида

Клеймо резни, глашатай Кхорна. Ненормально худой и длиннорукий демон с обломанным рогом. Тяжёлая медно-золотая броня, украшенная символами Кхорна и языками пламени. Незащищённые руки покрывают шрамы, чья вереница складывается в имена боевых братьев. Когда братья закроют портал, они услышат гневный рык глашатая – он появится на верхнем ярусе темницы. Демон обещает поднести своему владыке чашу, полную горячей крови космодесантников, после чего воздевает меч и бросается в бой.

Если один из караульных получит три **раны** до того, как ликвидационная команда доберётся до темницы и закроет портал, Клеймо появится перед караульными из разрыва в реальности и обратится к ним с той же речью.

Перелом: когда **опасность** боя с Клеймом резни упадёт на половину от изначальной, он пустит в ход один из заготовленных приёмов.

- **Адский рой:** вокруг Клейма кружат мелкие демоны и фурии. Вы должны потратить один **успех** на то, чтобы пробиться через них и поразить самого демона.
- **Кровавая пелена:** воздействие Кхорна такого, что разобщённая команда может перестать различать своих и чужих. Атакуя, боевой брат может потратить очко **сплочённости**. Если он этого не сделает, то независимо от исхода броска один другой член команды получит **рану**.
- **Я – твоя погибель:** Клеймо резни прикладывает свой клинок к имени десантника, вырезанному на его теле, и в этот миг боевого брата пронзает нестерпимая боль. Он должен отказаться от всяких действий в этом ходу или получит **рану** после того, как совершит их.

Итог

Когда Клеймо резни будет повержен, задайте игрокам следующие вопросы:

- Вы сумели расправиться с Клеймом резни навсегда или только изгнать его в Варп?
- Какие меры предпримет к вам Инквизиция?
- Какой трофей будет напоминать вам об этой операции?
- Как ваша дальнейшая служба Караулу будет связана с этой станцией?

Пример операции: штурм цитадели

Вводная: Имперская Гвардия ведёт наступление на позиции орков в крупном архипелаге. Зеленокожие покрыли острова целой сетью крепостей, в которых их механьяки готовят новое оружие и боевые машины. Армейское командование обратилось к Караулу Смерти с просьбой о совместной операции против центральной крепости орков – пока гвардейские полки отвлекают зеленокожих на себя, ликвидационная команда должна высадиться в центре цитадели и нанести сокрушительный удар.

Бой I. Битва у подножья (Опасность $Xk6$, где X – количество персонажей).

Орочья цитадель на главном острове сама по себе может сойти на настоящую гору из железа и обломков старой бронетехники, сплошь утыканную орудийными стволами и изрыгающую клубы едкого дыма. Вам нужно проникнуть внутрь, но даже самый опытный пилот не рискнёт подвести «Корвус» близко к такому скоплению зенитных орудий. Дерзкий манёвр и шквал снарядов из бортовых пушек позволяют расчистить плацдарм у подножья этой железной горы. Покинув «Корвус», ликвидационная команда рассыпается по укрытиям, чтобы уйти от града снарядов, который обрушивают на них поспешившие сюда орки.

- **Гротовые пушки:** целые батареи нескладных гаубиц, мортир, взрывомётов и других орудий, управляемые расчётами из гретчинов. Артиллеристы истерично пищат, наводя орудие и шумно радуются каждому выстрелу. Шквал разрывных снарядов, сгустков энергии и летящих сквигов.

- **Трофейщики:** обладатели самых огромных наплечных пушек со множеством стволов, самыми неожиданными калибрами и режимами огня. Все перемотаны пулемётными лентами, подсумками для снарядов и батареями. Обожают палить во всё, что видят, караульных считают самой интересной целью.

Препятствие I. Разминирование (Опасность 1).

Вход в цитадель полон ловушек, мин и шоковых разрядников, установленных увлечёнными механьяками. Нужно найти верный путь, разрядить эти сюрпризы направленными взрывами, применением психосил или при помощи машинных духов.

Бой II. Коридоры станции (Опасность $Xk6 + 1k6$, где X – количество персонажей).

Тесные проходы, залы, заставленные непонятными машинами, клубы дыма, запах гари. Лестницы и проходы ведут вверх. В таких коридорах и небольших залах даже простые зеленокожие становятся опасным врагом, а здесь редко удаётся встретить орка, не оснащённого множеством грубых кибернетических имплантатов, но каждый шаг вперёд и с каждый оставленный позади труп зеленокожего делает вас ближе к вершине этой гротескной крепости-горы.

- **Киборки:** выжившие пациенты зеленокожих «докторов», козыряющие огромным количеством кибернетических имплантатов. Механические руки-клешни, лазерные глаза, железные челюсти, бронепластины, прикрученные винтами прямо к костям и мясу. Мощные энергетические пушки-взрывострелы, подключённые прямо к своим владельцам. Хохот и боевые кличи вперемешку с треском помех и двоичными сигналами.

- **Механьяки:** с ног до головы увешаны гаечными ключами, сварочными горелками, молотками и другими инструментами. У каждого есть свита гротов, подносящих боеприпасы, масло и всё необходимое. Оружие стреляет по-новому при каждом нажатии на спуск. Постоянно вспыхивают разномастные защитные поля.

Препятствие II. Пленники-псайкеры (Опасность 2).

Пробившись через коридоры и залы, караульные поднимаются к верхним ярусам крепости. На одном из этажей им встречаются закованные в металлические клетки пленники-люди. Все они наделены психическими способностями и пребывают в ужасном состоянии. Десантники должны освободить их из клеток и попытаться спасти. Пленники могут рассказать, что главный механьяк строил шагоходы и пытался использовать псайкеров как средство удалённого управления машинерией, для чего в набегах старался всегда брать их живыми.

Бой III. Вершина мира (Опасность $Xk6 + 2k6$, где X – количество персонажей).

Обширный полуоткрытый круглый зал у самого верха цитадели. В середине в полу огромное отверстие, из которого возвышается вершина какой-то машины – это исполинский шагоход, занимающий собой всю крепость, но десантникам это пока неочевидно. Повсюду сыплются искры, механьяки и гроты спешно что-то доделывают. В воздухе слышен визг винтов, рокот канонады и крики зеленокожих.

- **Смертолёты:** одноместные винтовые летательные аппараты, которыми управляют самые безумные орки-лихачи. Ревущие и изрыгающие клубы дыма двигатели, визжащие остро заточенные лопасти, орудия пилоты. Смертолётчики обстреливают врагов из многострелов и ракетниц, а потом пыгаются нашинковать винтами своих машин.

- **Меганобы:** отборные отряды самых огромных зеленокожих в кустарной силовой броне. Клешни и многострелы в руках, железные челюсти, клубы едкого дыма, вырывающиеся из выхлопных труб.

Препятствие III. Коллапс (Опасность 3).

Из недр цитадели доносится рокот колоссального двигателя, библиарины чувствуют мощный пси-всплеск, после чего крепость осыпается и становится очевидно, что она – лишь огромные строительные леса, воздвигнутые вокруг исполинского шагохода. Среди

хаоса, падающих обломков и взрывов, вы должны сохранить холодную голову и попасть на шагоход, который уже начинает наступление на позиции гвардейцев.

Телохранитель

Большой мех Кишкодёр. Увешан инструментами и украшениями из зубов, на перевязи целый арсенал плазменных пистолетов, которые он отбрасывает после первого же выстрела. Ревущая дисковая пила. Кишкодёр в ярости от того, что десантники ломают его изобретения, но говорит, что с удовольствием *«разберёт их по кишкам и винтикам»*, чтобы собрать в покорные себе механизмы.

Немезида

Ярко золотая окраска, множество пушек, установленных по всей поверхности, орущий экипаж из механьяков и нобов. Шагоход веером рассыпает ракеты и медленно движется прямо к сторону позиций Имперской Гвардии. На самой вершине шагохода виден с десяток глубоко аугментированных орков, примотанных к конструкции пучками кабелей. Из глаз у них сыплются целые снопы искр. Караульные могут легко спрыгнуть на эту площадку и начать бой с чудилами и прибывающими из недр шагохода киборками.

Если один из караульных получит три **раны** до того, как ликвидационная команда доберётся до сборочного цеха, шагоход точно так же разрушит цитадель изнутри и двинется к позициям Имперской Гвардии, но десантники окажутся далеко от его вершины.

Перелом: когда **опасность** боя с шагоходом упадёт на половину от изначальной, он пустит в ход один из заготовленных приёмов.

- **Ускорение:** шагоход начинает двигаться быстрее, отчего десанникам становится сложнее или удержаться на нём. Для того, чтобы совершить атаку, боевой брат должен потратить очко **сплочённости**.

- **Энергополе:** по всей поверхности пробегают сине-зелёные искры, откуда-то сверху слышен истерический орочий хохот. Один десантник должен потратить **успех** на то, чтобы изолировать место, где находится команда, иначе все её члены получают **рану**.

- **Гротобомбы:** через прорехи в броне на ликвидационную команду устремляются управляемые гротами снаряды. Каждый десантник должен потратить **успех**, чтобы сбить снаряд и сосредоточиться на уничтожении шагохода.

Итог

Когда шагоход будет повержен, задайте игрокам следующие вопросы:

- Какие потери понесла Имперская Гвардия?
- Как Караул Смерти проконтролировал зачистку местности от недобитых зеленокожих и их спор?
- Какие отметины или боевые награды украсят ваш доспех в память об этой операции?
- Какую тактику вы порекомендуете применять против орочьих пси-шагоходов?