

Имя:

Орден:

Специализация:

Раны:

Наследие ордена:

Спецбоеприпасы:

Снаряжение

Правила

В бою бросайте:

● Базовый кубик +

● Кубик за профильные действия +

● Кубик за снаряжение.

5 и 6 – это успех;
1 – это осложнение

Если не выпало ни одного **успеха**, вы можете взять один **успех** за одно **осложнение**

За каждый **успех** выберите одно:

● Понизь **опасность** на 1.

● Понизь **опасность** на 1+Р, но отметь предмет

● +1 к **сплочённости** отряда

● Добиться успеха в небоевом действии

За каждое **осложнение**, ведущий выбирает:

● Нанести **рану** одному герою

● –2 к **сплочённости** отряда

● Отнять снаряжение

● +кб к **опасности** следующего боя

Сплочённость растёт:

● +1 за потраченный **успех**

● +1 за преодолённое **препятствие**

● +1 за отыгрыш пафоса и жестокости

Сплочённость падает:

● Потрать 1 очко, чтобы дать товарищу дополнительный кубик (опиши, как помогаешь)

● Потрать 7 очков, чтобы закончить текущий бой (вместе опишите, как уничтожаете врага).

* Р – количество полученных персонажем ран.

Создание персонажа

I. Выбери свой орден и запиши. Один раз ты можешь перебросить все кубики, если делаешь что-то характерное для своего ордена.

II. Выбери специализацию и запиши снаряжение, которое тебе полагается. Один раз ты можешь применить спецбоеприпасы – на одну сцену тебе будут засчитываться успехи на 4, 5 и 6.

III. Скажи ведущему, что ты готов к бою – пусть зачитывает вводную!

Название	Переброс	Имена
Космический Волк	Выживание, стайная тактика охоты, волчьи чувства	Ульрик, Эрик, Ивар, Скольд, Рагнар, Торм.
Кровавый Ангел	Стремительные десанты, прыжковые ранцы, ближний бой	Инкаразль, Беллерофонт, Сангаллон, Фазтон, Аркирон, Леонат.
Тёмный Ангел	Обращение с техноартефактами, упорная оборона, тайны	Иезекиль, Ксероф, Немиил, Элиа, Кадм, Афарам.
Саламандра	Забота об оружии и технике, огнемёты, стойкость в обороне	Пириил, Ур’венн, Фугис, Тсу’ган, Кадай, Дак’ир.
Чёрный Храмовник	Свирепый фанатизм, ненависть к колдунам, ближний бой	Инвикт, Коннор, Кальпурний, Сципион, Юлий, Торкват.
Ультрадесантник	Командование, тактика, стрелковый бой, дисциплина	Готфрид, Конрад, Баярд, Роланд, Танкред, Кампеадор.

Название	Снаряжение	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 другой предмет.	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 другой предмет	Сражаться в ближнем бою, отчаянно рисковать, искать славы.
Опустошитель: специалист по тяжёлому оружию, ответственный за огневую поддержку	Силовая или терминаторская броня, тяжёлое оружие, пистолет, боевой нож, гранаты или один другой предмет	Прикрывать братьев огнём, расправляться с самыми опасными врагами, заботиться об оружии.
Апотекарий: учёный брат, сведущий в медицине, способный врачевать раны товарищей и составлять яды для чужаков.	Силовая или терминаторская броня, лёгкое оружие, инструменты апотекария, биопрозреватель, гранаты или один другой предмет	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, психосиловое оружие, пистолет, пиромантия, телепатия, один другой предмет	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 другой предмет.	Говорить с машинными духами, изучать ксенотех, управлять боевыми машинами.

Встретимся в Карауле: Рейд в гробницу

Для ведущего: эта игра – нарративный боевик про то, как вы красиво уничтожаете ксеносов. Зачитай вводную, опиши первую сцену **боя**, потом брось её **опасность** (в заголовке сцены указано, сколько кб надо бросить и сложить) и опиши, как на героев со всех сторон налетают враги. Как бросать кости и толковать результаты см. на обороте. Используй единицы, что выпадают у игроков, чтобы наносить им раны или увеличивать сложность будущих боёв. Когда каждый что-то делает, опиши активные действия врагов – прибытие подкрепления, окружение, смену вооружения – и снова дай действовать игрокам. Бой кончится, когда герои понизят **опасность** до 0 или потратят 7 очков **сплочённости**, чтобы завершить бой. После этого опиши **препятствие** и потребуй преодолеть его – для этого потребуется идея и бросок. Когда препятствие будет преодолено, опиши новый бой. Когда герои преодолеют три боя и три препятствия (или когда кто-то один получит три раны) опиши бой с немезидой.

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 Хкб, где Х – количество персонажей).

Караульные спускаются в гробницу по каменному коридору, спешно вырубленному в скале сервиторами и технорабами Адептус Механикус. Неровные оплывшие стены, подпалыны от мельта-резаков, остаточный жар, идущий от стен. Проход упирается в стену из мертво-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 исполнинский 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 1).

Эта 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 Хкб+1кб)

Путь через лабиринт ведёт вас к более глубокому 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 скарабеи. 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 – покой владыки уже впереди. Вы шагаете вперёд по широкому коридору, но не продвигаетесь вперёд 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 Хкб+2кб)

Вывавшись из рукотворной аномалии, вы добираетесь до конца коридора, и вашему взору открывается колоссальная подземная полость. Она так велика, что её свод теряется в клубах мертво-зелёного света, а о том, как глубоко её дно, можно только гадать. В центре исполнинской 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 гравциклов.

● **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 гравциклы 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.

Немезида

Роскошный тронный зал, украшенный искусной мозаикой, описывающей владения династии и свершения её правителей. Каменный трон, усеянный странными механизмами, вокруг которого снуют скарабеи. 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. Исполнинское 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 плашу-телепортатору и обратится к ним с речью, в которой потребует немедленной капитуляции и выражения вечной покорности.

Опасность боя с Ватехом равна Хкб, где Х – количество персонажей игроков.

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?

«Встретимся в Карауле» создано на основе правил «Встретимся в ADU» от Silver Hoof Games.

Автор: Сергей Широхов

