

## УЧАСТЬ ГЕРОЕВ

Вместо эпиграфа:

*Как на Армагеддон вывел вождь Ваздакка,  
Босс всех механьяков, сорок тысяч лошадей (рёв мотора на заднем плане)  
И покрылось поле - дакка-дакка-дакка!  
Сотнями порубленных, пострелянных людей... (Крики Waaagh! на заднем плане).*

Армагеддон. Индустриальная планета. Мир, где дым бесчисленных заводов ощущается даже на безлюдных полюсах. Сердце власти человечества над звёздами в пустоте сектора. Проклятое место, ставшее целью атаки величайшей армии орков за последние столетия.

Где-то там, за дымным небом сошлись в битве флот сектора, усиленный спешно собранными подкреплениями, и тысячи кораблей чужаков, осыпая друг друга градом торпед и лазерных лучей. Где-то за горизонтом земля дрожит от поступи титанов, идущих к местам вражеских десантов, грохочут танковые колонны и богоподобные Астартес сходятся лицом к лицу с громадными лидерами зеленокожих ксеносов, скрещивая клинки. Только вам от этого ничуть не легче - вы, скорее всего, сдохнете тут, в неизвестности, и вам не будет посвящено даже примечания в хрониках.

### Немного для ведущего

Это приключение разворачивается в мире Warhammer 40000 во время Третьей Армагеддонской войны. Если вы и ваши игроки хотя бы немного знакомы с миром WH40K, то вам будет проще, но и если нет - ничего страшного. Просто запомните несколько положений и постарайтесь им следовать:

- Мир Вархаммера 40000 грязный, мрачный и не слишком оптимистичный. (На самом деле можете заглянуть в конец модуля - раздел "Милосердие Императора" и оценить масштаб возможного выигрыша персонажей).  
- Это "научно-фантастическое средневековье" где лазерное оружие и космические корабли сочетаются со средневековой психологией персонажей, религиозной нетерпимостью и отношением к сложной технике почти как к магии.

К приключению прилагаются заранее сгенерированные персонажи (см. приложение в самом конце). Если вы знакомы с миром WH40K, то можете сделать персонажей сами, опираясь на имеющихся как на примеры, однако эти специально сделаны чтобы ими было удобно играть. Список в приложении идёт в том порядке, в каком будет легче разбирать персонажей - то есть, если у вас, к примеру, два игрока, то проще взять Максима и Сигму, чем персонажей из конца списка. Перед тем, как создавать своих персонажей, однако, прочитайте модуль и обратите особое внимание на концовку. Желательно, чтобы по ходу модуля для персонажей существовало некое довольно сильное искушение в тексте модуля, которое бы явно облегчало жизнь (как медальон для Пита или возможность плюнуть на свой долг и заботиться только о себе для Максима) и при этом было бы достаточно бесчестным. Это поможет вам оценить действия персонажей в конце.

Ещё одно примечание - как читать этот модуль.

Тексты в нём разбиты на категории.

*Курсивом* даны описания, которые рассчитывается прочитать игрокам.

Простой текст дан в первую очередь для ведущего - читайте его для себя и стройте на его основе свои описания.

Если нужно выделить такой текст, он даётся **жирным курсивом**.

Подчёркнут текст, который не только предназначен для ведущего, но и не относится к игре напрямую. Это советы по построению игры вообще.

Место действия: Полуостров Нефриа. Разрез 15А.

Игра начинается вблизи южного полюса планеты, далеко от городов-ульев и экваториальных джунглей. Разрез 15А - рабочая полярная база, кучка строений за хлипким забором из сетки, раскиданная вокруг здоровенной воронки во льду, на дне которой обычно рычит и грохочет техника. На много километров кругом нет ничего, кроме ледяной пустыни - и сама база бы никогда не возникла, если бы не залежи танталовых руд, на добыче которых строится немалая часть богатства дома Бальтазин. Даже по меркам мира Warhammer, работа на Разрезе 15А - не лучшая участь: унылая и однообразная, с изматывающими сменами на холоде и сном в плохо отапливаемых помещениях, в темноте полярной ночи или бесконечными полярными днями, без каких-нибудь развлечений, с концентратами в качестве пищи... Неудивительно, что сюда мало кто рвётся, так что дому Бальтазин проще держать тут нескольких бойцов охраны и устраивать рабочим режим мало отличающийся от

тюремного, благо бежать отсюда некуда. Шахты и разрезы разбросаны по южному континенту широко и разделены сотнями километров безжизненных льдов. До ближайшего центра цивилизации - ледотопной станции на берегу океана, снабжающей города-ульи чистой водой по подводному трубопроводу - 220 километров по прямой.

Представили? Это были ещё хорошие новости. Перейдём к плохим...

О нашествии орков было известно заранее. И о том, что их будет много. Адмиралы флота составили два плана - оптимистичный и пессимистичный. Ни один из них не рассчитывал, что ксеносов удастся сдержать в космосе - один план давал защитникам планеты восемь дней на укрепление, второй - четыре. К несчастью, прибывший флот чужаков уже в первый день оказался втрое больше, чем рассчитывал самый пессимистичный прогноз, и подкрепления продолжают прибывать. Сегодня, на второй день космических боёв, первые десантные отряды чужаков прорвались через оборону планеты. Две десантных "каменюки" из их числа рухнули сюда, на южный континент, против всякой логики - тут почти нет военных объектов. Последнее сообщение по вокс-связи гласило, что орда орочьей техники в паре сотен километров от вас и движется в сторону разреза. Оценили масштабы везения? В этом же сообщении было, что дом Балтазин не бросит своих людей и технику, и высылает за вами транспортный самолёт. (Примечание. На самом деле всё не совсем так - сообщите игроку за Максима или иным персонажам из охраны, если они есть, что настоящее сообщение было подготовлено к эвакуации ценную **технику** - ледовые ауспики (то есть сканеры) и узлы буровых машин; шахтёров вывозить только если в самолёте **останется место**. Да, именно так "гуманно". Потому в начале игры охрана стоит у выхода на спешно расчищенную посадочную площадку в полном боевом оснащении).

Именно за этим и следует первая сцена игры, описанная ниже...

## Часть 1. Орк у ворот

*Вставка для ведущего. Описания*

Ниже даются описания разных мест, но не бойтесь переделывать их и давать свои собственные. Это ваша игра, в конце концов. Убедитесь, что игроки получают всю важную информацию, но старайтесь не давать её сразу в "техническом" виде - помните, что персонажи видят вовсе не "укрытие на +1 к защите", а изгородь из сетки, сугробы и стены зданий станции, к примеру.

Может быть полезным набросать перед игроками схему станции - мы не приводим её, перечислив тут лишь список строений. Вы можете добавить или убрать несколько из них, объединив с другими. Почему бы и нет? Это ваша игра...

Постройки станции:

- \* Ангар с техникой (и пристройка к нему). Стоит за основной оградой, возле расчищенного для посадки поля.
- \* Здание для охраны и администрации.
- \* Лазарет и часовня Бога-Императора (в одном здании, рядом с администрацией)
- \* Жилой блок рабочих
- \* Склад

*Порывы пахнущего дымом ветра несут грязную снежную крупу над ледяными пустошами полуострова, швыряют её в лица мёрзнувшим людям, но все нервно вглядываются в ползущие по небу тучи. Погода не лучшая, транспортный самолёт задерживается, а сквозь шум и треск помех вокс-станции полчаса назад прозвучало, что орки близко и их передовые силы могут появиться вблизи разреза меньше чем через сорок минут. Это значит - почти одновременно с самолётом. Потому все прислушиваются к свисту ветра и глядят в небо, приплясывая на морозе. Ярко-жёлтые комбинезоны рабочих собрались у жидкой цепочки охранников в тёмной форме, преграждающих выход к ангарам с техникой и дальше, к спешно расчищенной под посадку площадке. Иногда кто-то отходит назад, чтобы укрыться от ветра за штабелями подготовленного к отправке оборудования и, кашляя, поджечь палочку лхо (местный аналог сигарет), но все смотря в небо. Прогноз погоды плохой...*

*Звуки приходят почти одновременно - далёкий гул и треск моторов со стороны затянутого снежной дымкой горизонта, а следом гудение в небесах. Тёмная туша транспортного самолёта пробивает облака и идёт вниз, борясь с порывами неустойчивого ветра. И вслед за этим в шум на горизонте влетает лающий треск и грохот - орки тоже заметили самолёт и, похоже, палят по нему из всего что можно. Несколько дымных следов уходят с горизонта в сторону самолёта - вряд ли на лёгких машинах орков есть что-то, способное повредить транспортнику, но нервы пилота не выдерживают и он допускает ошибку. Выравниваясь по ветру, крылатая машина "кляёт" носом, заваливается набок - и резко ныряет вниз. Ледяная толща ощутимо сотрясается под вашими ногами, прежде чем грохот достигает ушей. Несколько*

*секунд висит такая тишина, что слышно, как застывает на морозе пар от дыхания, а потом толпа, осознав что эвакуация сорвана, раздражается рёвом и шумом.*

*Охрана уже поднимает стволы, когда со стороны ангара слышно "чихание" заводящегося мотора и усиленный громкоговорителями голос техноадепта Сигмы гремит:*

*- Транспорт сейчас будет!*

*Вслед за этим жёлтая толпа качается вперёд с непреодолимостью морского прибоя - толкаясь и пихая друг друга шахтёры кидаются вперёд, к спасительному ангару...*

Ваши персонажи находятся:

- Максим (и другие бойцы охраны, если они созданы) - в цепи ограждения.
- Отец Флавий - возле цепи ограждения.
- Пит (и другие шахтёры) - в толпе рабочих
- Сигма - в ангаре, прогревая двигатель рудовоза.

Итак, сразу после старта игроки сталкиваются с двумя проблемами.

Первая проблема: толпа шахтёров рвётся в сторону ангара. Персонажи в толпе рискуют быть покалеченными, а персонажам в оцеплении и вовсе несладко...

Вторая проблема: Вы не забыли про орков? А они приближаются.

Ведите отсчёт действий. Чтобы игроки не перебивали друг друга, лучше организовать приём заявок по очереди, как в случае боя (хотя вместо боевых раундов используются более длинные промежутки времени). Если начнётся драка, временно прервите этот отсчёт ради боя, но не забудьте, сколько кто успел сделать - это пригодится чуть позже.

Что можно сделать по первой проблеме? Сразу заметим - дать выстрел в толпу не лучшая идея. В этом случае обезумевшие шахтёры яростно кинутся на охранников под крики типа "Да они же нас бросить хотят, братцы! Бей их!". Если дело дойдёт до такого, то Максиму и его людям (если игроки не создали дополнительных персонажей-охранников, то четверо подчинённых Максима используют расписку ниже - двое с лазганями, двое с дробовиками) придётся иметь дело с десятком озверевших шахтёров, похватавших трубы, арматуру и прочие тяжёлые вещи из штабелей оборудования. (См. статистики и замечания о тактике ниже).

Возможные решения:

- Угрозы могут остановить панику - особенно если дать предупредительный выстрел поверх голов (который обеспечит бонус к проверке Intimidation Максима). Дайте игроку за Максима сказать, что он кричит. Учтите, что останавливающий толпу крик должен быть достаточно коротким, четыре-пять слов - длинные речи разводить Максиму никто не даст. Обратите внимание - одна успешная попытка угроз (без подъёма на броске) в лучшем случае задержит толпу. После этого надо перехватить инициативу - не то кто-нибудь из задних рядов может всё-таки швырнуть деталь, либо заорёт что-нибудь паническое, снова заводя толпу (хотя теперь успокоить её будет проще). Идеальный вариант - после первого успеха не давать толпе опомниться и продолжать что-то кричать.

"Всем стоять! (Выстрел в воздух). На месте, не то перестреляю! Сесть! Встать! Сесть! Встать!"

- Толпу можно остановить и добрым словом. Это уже несколько сложнее, но тут может пригодиться бонус к Харизме отца Флавия - пытающегося заслонить путь толпе безоружного священника люди будут слушать чуть дольше, чем охранников. Проверка Persuasion сложная (сложность 6), но правильно выбранные и хорошо сформулированные (надо говорить кратко и доходчиво!) аргументы могут дать дополнительный бонус. Общий принцип - чем более неожиданную тактику изберёт священник, тем легче ему будет остановить толпу. Просто взывать к Богу-Императору и кричать "остановитесь!" не даст бонусов, в то время как, скажем, заслонять дорогу с раскинутыми руками, ругаясь и крича "Грешники! Вы так боитесь ксеносов, что топчете своих?!" вышибет толпу из колеи и даст бонус. Внимание! Попытка взывать к совести толпы из-за спин охранников скорее наоборот заведёт шахтёров, обеспечив штраф в -2 к попыткам успокоения.

- Громкоговоритель в ангаре даёт Сигме возможность обратиться к толпе - хотя общение с людьми не самая сильная сторона техножреца (и ему придётся прервать подготовку двигателя). Тем не менее даже паникующие шахтёры понимают, что без техноадепта и его знаний они никуда не уедут. Если игрок за Сигму спросит, что ещё у него под рукой, дайте ему возможность включить противотуманную сирену в ангаре. Это потребует проверки Repair (потому что почти вся техника ангара уже отключена), и в случае удачи громкий вой сирены даст по ушам всем вокруг и ненадолго остановит толпу ничуть не хуже предупредительного выстрела.

В любом случае, в перед началом драки Danger Sense даёт Питу подсказку, что сейчас всё начнётся, так что игрок за него может выбрать позицию (в том числе за укрытием).

На случай драки:

Охранник дома Бальтазин (всего 4 человека)

Все параметры по d6

Race 6

Parry 5

Toughness 5[7 с учётом брони]

Снаряжение: дубинка (Fighting d6, урон d4+Str), лазган армейского образца (Shooting d6 24/48/72 2d6 shots 30 AP 1, Semi-Auto) или дробовик (Shooting d6 (+2 за разлёт дроби) 12/24/48 1-3d6 shots 6), флак-броня (защита 2 против атак ближнего боя, 4 против стрельбы)

Разъярённый шахтёр (всего 10 человек)

Все параметры по d6

Race 6

Parry 5 (4 у тех, кто взял инструменты)

Toughness 5

Снаряжение: обрезок трубы, арматура и пр. (Fighting d6, урон d4+Str) или тяжёлый инструмент (кувалда и пр; Fighting d6, урон d8+Str, 2 руки); крупные детали (Throwing d6 -1 (за импровизированное оружие), дальность 3/6/12 урон d4+Str)

Шахтёры сперва нападают на цепь охранников - семеро из них пытаются прорвать цепь, наваливаясь по двое-трое на отдельных охранников, либо стараясь вырвать оружие (манёвр Disarm) или сбить противника с ног (Push), трое поддерживают нападающих, швыряя детали из-за их спин, вопя угрозы и оскорбления в сторону охранников (Test of Will - Intimidation vs Spirit) или швыряя в лица охранникам пригоршни снега. Если кто-то из передовых шахтёров падает, оставшиеся сзади занимают его место.

Обратите внимание - выведенные из строя противники вовсе не обязательно убиты, просто не могут продолжать бой (это особенно заметно в отношении охранников - всё-таки броня спасает от ударов и скорее всего они отделаются травмами, что, впрочем, не делает их менее болезненными. Шахтёры, впрочем, тоже вовсе не обязательно умирают, даже если охрана без лишних сантиментов даёт залп из дробовиков - кто-то может безмолвно упасть в снег, кто-то с воплем удрать, а кто-то хрипеть и пытаться отползти).

Битва продолжается пока не произойдёт одно из следующих событий:

- Шестеро или более шахтёров нейтрализованы к концу раунда. Атакующие - не безумные берсерки, потому если дело оборачивается совсем плохо, ярость сменится просто паникой и они начнут бросать оружие и разбегаться.
- Цепь охраны явно прорвана, а уцелевшие охранники не представляют угрозы (например, сбиты с ног, обезоружены и пр). В этом случае шахтёры не тратят время на добивание, а с криками бегут к ангару (а те из шахтёров, кто не участвовал в драке, следуют за ними - лежащим в проходе охранникам в этом случае не позавидуешь, потому что их могут банально затоптать. Если Максим или иные персонажи окажутся в таком положении, дайте им сделать проверку Ловкости (даже если они без сознания - фактически, тогда это отражает их удачу). В случае провала они получают лишнюю рану или будут лежать без сознания дольше.
- Орки появляются в зоне видимости или кто-то об этом громко кричит и орков слышно. В этом случае шахтёры быстро приходят в себя. Это происходит на четвёртый раунд. (Обратите внимание, что Danger Sense Пита даёт возможность сделать ему проверку Notice, что бы он ни делал в этот момент).

По второй проблеме:

Для ведущего: Последний и решительный.

Игроки могут принимать самые разные решения. Вряд ли после описания паники шахтёров они решат куда не уезжать и оборонять разрез 15А до последнего (хотя они могут догадываться, что ехать на громоздком и медленном транспорте неподготовленными - тоже не лучшее решение). Тем не менее, оборонять разрез - тупиковый вариант, и Максим, как военный, должен это представлять - сообщите это игроку, если решено готовить долгосрочную оборону. Пять стволов и хлипкое сетчатое ограждение против нескольких тысяч жаждущих драки орков, каждый из которых способен порвать человека на части голыми руками, плюс несколько сотен машин, большинство из которых наматывает ограждение разреза на гусеницы, не заметив... В общем, это даже не смешно - проще пытаться остановить лавину голыми руками.

Пока персонажи разбираются с паникой шахтёров, орки несутся к разрезу. У персонажей есть два условных действия на каждого (считая, что действия достаточно короткие - добежать до одного из зданий и вынести оттуда что-то знакомое, оказать первую помощь одному из пострадавших, загрузить ящик в рудовоз... ) до того, как мотоциклы орков станут заметны на фоне снежной дымки любому персонажу, глядящему за ограду, и ещё два (итого в сумме четыре) до того, как первые орки снесут ограду и ворвутся на территорию разреза (если, конечно, их не остановят обороняющиеся). Если драка с шахтёрами всё-таки развязалась, то считайте, что задействованные в бою персонажи пропустили два первых действия.

Что персонажи могут сделать?

\* У Сигмы достаточно проблем с запуском рудовоза (собственно, для погрузки топлива - см. ниже - ему потребуется помощь со стороны). Он, конечно, может оставить это и помогать другим, но заменить его в этой роли никто не сможет.

Что касается всех прочих - важный момент. Не выдавайте игрокам полный список ниже в явном виде (хотя можно указать самые очевидные варианты из него). Вместо того, чтобы прямо говорить "ты можешь то-то, то-то и то-то" лучше отвечайте на вопросы игроков вроде "а тут есть аптечка? Где?" и давайте им описания окружающего (упомяните ухудшающуюся погоду и холод - это, в том числе, подсказка игрокам, что их персонажам лучше озаботиться тёплой одеждой, ведь они не планировали долгую поездку в неотопляемом кузове!). Это не компьютерная игра со списком действий, в конце концов... Игроки могут спрашивать вас о самых разных вещах, ниже перечислено местонахождение только самых очевидных. Используйте здравый смысл в вопросе о том, если ли что-то на станции и кто знает, где оно. Технический уровень Армагеддона выше, чем нашей Земли, но техника там больше ориентирована на производство и меньше на комфорт, потому можете считать разрез 15А таким аналогом полярной станции где-то 50-ых годов XX века...

Три момента:

- Вокс-станция (связь) стационарна и увезти её с собой не получится
- Дополнительного оружия на станции нет. Это не военный объект, в конце концов...
- Какого-то навигационного оборудования на станции тоже нет в принципе. Снабжением занимаются прилетающие транспортники Дома, руду вывозят макро-рудовозы (увеличенные копии того, что стоит в ангаре) во время нечастых заездов.

Список полезных вещей в зданиях станции и рядом, с указаниями, кто про что может знать.

**Площадка перед ангаром** - тут стоят подготовленные к эвакуации детали. Если Максим настоит на погрузке хотя бы части из них (если с шахтёрами дело было улажено мирно, то они могут возмутиться в этот момент - не обязательно до драки, но Максиму придётся убеждать людей таскать тяжёлые ящики, когда орки вот-вот будут тут) можно наградить его bennie за верность дому Бальтазин. Подъём всех ящиков потребует двух действий и проверки Strength сложности 9 (не забывайте, что грузчики могут помогать друг другу).

**Здание охраны.**

- Тёплая одежда для внешних дежурств (пять комплектов).
- Патроны к дробовикам (дюжина) и одна запасная батарея к лазгану. Они находятся в ящике в главном здании, ключи у Максима. Знает про них он и охранники.
- Сигнальный пистолет в шкафу возле входа (знают про него Максим и Сигма)

**Церковь и лазарет**

- Отец Флавий, по совместительству медик станции, может забрать аптечку из лазарета (она же потребуется ему, чтобы оказывать помощь раненым), расположенного рядом с часовней. Если игрок вспомнит о обязанностях священника и решит забрать символы аквилы оттуда, чтобы орки не оскверняли святое место, наградите отца Флавия лишним bennie (сделать это правильно, с молитвой, потребует действия).

**Склад рядом с рабочими помещениями.**

- Взрывчатка, используемая для горных работ. Если кто-то попытается использовать её как оружие, то она наносит урон 3db в большом радиусе, но через ход после установки. (Можно, конечно, попытаться активировать её выстрелом... ). Вес 30 и таскать её довольно неудобно.
- Фонарик с батареей на час работы.

**Жилой блок рабочих**

- В кухонной части есть небольшой запас еды - пяток плиток белкового концентрата.
- В основной части есть две лопаты для чистки снега

Про ангар см. ниже в описании рудовоза.

**Рудовоз:**

Рудовоз разреза 15А - громоздкая машина. Представьте себе двухэтажный автобус или основательно раскормленный трамвай с гусеницами вместо колёс и сплошными листами некрашеного металла вместо окон. Теперь увеличьте его ещё немного и добавьте лесенку к водительской кабине и здоровенные двери в хвостовой части. Вот теперь у вас получилось что-то похожее. Только добавьте узкие площадки на половине высоты корпуса

по обе стороны от кабины и ограждённую площадку с люком на плоской крыше.

В начальной сцене Сигма только начинает запускать двигатель рудовоза - его, понятное дело, не планировалось вывозить транспортным самолётом, и стоит он давно, потому это потребует усилий.

Сигме нужно:

- Проверить готовность мотора и наличие топлива (звуки этого и слышны в начальной сцене; чтобы успешно завершить их, надо пройти проверку Repair).

- Загрузить топливо для дальнейшей поездки (не забывайте, до ледотопной станции 220 километров). Бочка прометиума находится в ангаре (и её могут поднять к кузову люди, сделав проверку силы сложности 8 - эта зараза тяжёлая! Не забывайте про возможность помогать друг другу на броске). Ещё две готовые бочки стоят на топливном складе - пристройке к ангару. Кто-то должен дотащить или докатить эти бочки, если вы хотите взять их (не говоря уже о том, что их тоже надо поднять). В принципе, это не обязательно, но решать уже персонажам...

- Прочсть литанию пробуждения (см. ниже; технически это проверка Smarts)

- Запустить двигатель (проверка Driving)

После этого рудовоз может выезжать из ангара. Провал на каждой из проверок не означает ничего страшного - Сигме просто придётся повторить этот этап. Если вы хотите добавить драматизма, можете считать, что на броске единицы Сигме потребуются ещё и проверка Repair перед повтором проверки, но это не обязательно.

*Техники и еретехники: немного о ритуалах Адептус Механикус.*

- О, Бог-Машина, вдохни жизнь в этот стальной корпус

(Переключить рычаг три - клац! - педаль подачи до упора...)

- Огради его от неисправности и позволь совершить свой труд

(Тумблеры топливных насосов - щёлк! щёлк! - поднять давление...)

- О дух благословенной машины, пробудись к труду!

(Ждать, пока не загорится шестой левый индикатор...)

*Адептус Механикус (а с ними и жители Имперума) верят в духи машин. Организация AM - не в меньшей степени религиозный культ чем организация учёных и инженеров. Чтобы не обидеть дух машины, он должен быть пробуждён с правильными ритуалами - так обучен Сигма (и он не отделяет необходимые действия от религиозной части). В крайнем случае машина может быть пробуждена и без нужного ритуала, но тогда дух машины будет разгневан, а стало быть управлять ей будет труднее. Если игрок за Сигму хочет, он может пренебречь шагом чтения литании (точнее, прочитать её в сокращённом варианте, что не займёт отдельного действия), но тогда машина и в самом деле будет хуже подготовлена. (С точки зрения игровой механики это означает, что на проверки Driving у рудовоза водитель не будет кидать дикую кость).*

Вставная сцена - "пробуждение" Пита.

**У этой сцены нет фиксированного места - она происходит, когда Пит впервые сталкивается с орками и ощущает нависшую над ним угрозу - само по себе появление орков ещё недостаточно, но вот, допустим, стучащие по корпусу рудовоза пули, даже не нацеленные в Пита, уже "повернут выключатель". Поскольку не исключено (хотя и маловероятно) что Пит окажется у ограды, когда орки атакуют, описание даётся здесь.**

(Дайте описание того, что происходит, упоминая орков). *Твой внутренний советчик, который выручал тебя в куче дурных событий, твоё чутьё на опасность, уже не просто шепчет "осторожно!", а просто орёт в голос. Влип. Влип! Влип!!! Тебя всего перекручивает от дурного предчувствия, в голове, между висков, словно струну дёргают - а потом что-то внутри внезапно прорывается, словно внутренний голос выбил какую-то дверь у тебя в голове и удрал подальше. В твоей голове невесть откуда возникают какие-то причудливые образы, (укажите какую-нибудь деталь - если Пит на улице, то снег вокруг него может закрутиться и лечь странными узорами, если он в здании, то может мигнуть и погаснуть свет, если в машине - могут взлететь и упасть мелкие предметы вокруг него). По шее ползёт что-то тёплое. Ты пробуешь это рукой - и видишь капли крови, выступившие у тебя из ушей...*

Пусть игрок за Пита кинет проверку Spirit. Если она удачна, Пит устоит на ногах и перенесёт своё изменение спокойно. Иначе он будет shaken, споткнётся и упадёт (почти наверняка вызвав внимание окружающих, которые могли пропустить феномен, которым сопровождалось его "пробуждение" - в конце концов, орки угрожают и им!).

Что произошло:

**Пит - потенциальный псайкер, человек со сверхъестественными способностями, чувствительный к Варпу. Стрессовая ситуация "пробудила" его, раскрыв способности, раньше выражавшиеся только в чутье на опасность. Это хорошая сторона. Плохая же в том, что отношение к псайкерам в мире Warhammer сходно отношению к колдунам в средневековых деревнях - и не без оснований. Разум**

**псайкера - особенно нетренированного, как Пит - настоящий маяк для обитателей Варпа, которых без зтей (и не без оснований) зовут демонами, так что способности псайкера - как минимум палка о двух концах. Не факт, что окружающие сразу поймут, в чём дело, но Питу от этого не легче...**

С точки зрения игровой механики, Пит только что получил 10 power points (которые будет восстанавливать по 1 в час), черту Arcane Background (psyker) - аналог Arcane Background (magic) и умение Psyker d4, за счёт которого может применять свои силы, которых у него теперь три - Confusion, Fear и Stun (последняя имеет видимый для всех эффект в виде ярких вспышек вокруг цели).

Последствия неудач. Если Пит выкидывает 1 на броске псайкерских сил, он не просто попадает в состояние shaken. Нестабильность Варпа вызывает более красочные эффекты. Тяните карту:

- Бубновая масть означает жуткие, но безобидные проявления. Все вокруг слышат шёпот призрачных голосов, кровь выступает ниоткуда на стенах, сами собой открываются и закрываются двери, взмывают и падают мелкие предметы, статическое электричество заставляет волосы у всех вокруг встать дыбом - выбирайте сами из этого списка или придумайте что-то подобное.

- Черви означают ужас. Призрачные руки лезут сквозь землю, пытаясь ухватить ноги всех вокруг, кошмарные морды лезут из стен, небо внезапно меняет цвет и мир начинает жутко меняться - что-то из этого списка кажется всем, кто попал в средний шаблон с центром на Пите. Они кидают проверку Spirit (если выпала картинка пиковой масти - то с -2) или паникуют. Орков это тоже касается.

- Трефы означают проблемы с техникой. Стрелковое оружие в среднем шаблоне вокруг Пита отказывается стрелять до начала его следующего хода, сложные устройства отказываются работать, даже простые механические устройства - вроде заднего люка рудовоза - заедают. Это не касается устройств, достаточно больших, чтобы шаблон не закрывал их целиком - рудовоз не остановится, если Пит едет на нём, но если Пит окажется в кабине, то приборы в ней временно отключатся... Если вынута картинка, то оружие не просто не стреляет, но его заклинивает - чтобы привести оружие в норму, нужно сделать успешную проверку Стрельбы (которая не вызывает выстрела).

- Пики означают физические проявления. Земля трясётся под ногами Пита или внезапно налетающий ниоткуда ветер разбрасывает всех вокруг него в стороны. Все существа в среднем шаблоне с центром на Пите должны сделать проверку Agility или упасть. Если вытянута картинка, то упавших ещё и отбрасывает к краю области, нанося 2d4 повреждений.

- Джокер означает, что Пит сумел перебороть последствия (и не получает состояния shaken). Со стороны это, впрочем, тоже выглядит жутковато - у него светятся глаза, он ненадолго взмывает в воздух, вокруг него вспыхивают крошечные молнии или что-то в этом духе.

#### Да не позволяй мутанту жить.

Обратите внимание - Имперское кредо весьма неодобрительно относится к псайкерам. В любом случае Пита ждёт в лучшем случае Чёрный корабль Инквизиции, забирающий псайкеров с населённых миров (об этих кораблях обычно говорят шёпотом); однако Флавий знает, что сам псайкерский дар не страшен - страшно демоническое влияние. Читением нужных литаний (проверкой Knowledge (Religion)) он может попробовать проверить наличие порчи в Пите (обратите внимание, никто кроме святого отца не знает нужных действий, потому он может и запутать окружающих). Пока порчи нет (нет медальона, который появится ближе к финалу) Пит будет чист - потому у Флавия нет повода призывать сжечь его на месте...

#### Атака орков

Довольно быстро шум двигателей машин орков возвестит о их появлении. Пока что это только банда орочьих мотоциклистов, несущихся впереди основных сил.

*Под рёв моторов из сгущающейся снежной дымки выныривают тёмные силуэты - один, два... семь, восемь! Сквозь облака выхлопных газов можно различить некие подобия мотоциклов с торчащими отовсюду кусками металла. В рёв и лязг металла вплетаются отрывистые хлопки - кажется, водители палят куда попало на ходу. Расстояние стремительно сокращается, и вот уже в поднятой снежной пыли и дыму можно различить не только мотоциклы, но и гориллы силуэты водителей, согнувшихся в седлах...*

#### Тактика орков:

Если к моменту появления орков внутри ограждения рудовоз уже выведен и персонажи уезжают, сразу переходите к эпизоду с погоней. Иначе же мотоциклисты помчатся прямо на ограждение на полной скорости. (Для отсчёта расстояния считайте, что в момент старта битвы они находятся на расстоянии 100 от ограждения). Если их будут обстреливать (обратите внимание, что скорость мотоцикла позволяет резко сокращать расстояние, так что до них сперва будут "дотягиваться" скорее всего лишь лазганы) пара мотоциклов отвернёт прямо на стрелков, в то время как основная часть не сменит направления. Свернувшие тоже будут приближаться, стреляя на подавление (Suppressive fire - модификатор к стрельбе у них -2+штраф за дистанцию) из своих дакка-дакамётов.

Основная масса мотоциклистов несётся к небольшому ледяному возвышению, которые они хотят использовать как трамплин. На третий раунд сближения орки достигнут трамплина и с рёвом и хохотом попробуют проскочить над ограждением. Так или иначе они будут в выигрыше - проскочившие приземлятся по другую сторону, неудачники же с разгона снесут кусок ограды, оставив достаточную дыру, чтобы опоздавшие (стрелки или отставшие от основной массы бойцы) могли проехать в неё без проблем.

Если стрелки ещё остались за ограждением, когда орки прорвали его, то перепрыгнувшие орки в свой ход дадут залп из дакка-даккаметов и попробуют таранить оставшихся мотоциклами (см. правила по столкновениям - орк на мотоцикле получает половину урона, человек - полный). Стрелки и опоздавшие (и врезавшиеся в ограждение орки, если они живы) спешатся и кинутся в драку. Если стрелков в поле зрения нет, орки погонят свои мотоциклы на звук двигателя рудовоза.

#### Орк-боец

Attributes: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d6, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d4, Throwing d6, Driving d6

Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 7 (с броней 8)

Снаряжение:

Рубило Str+d6, вес 10

Стреляло 12/24/48 2d6 RoF 1 вес 8 shots 6

Плотная куртка (броня 1, прикрывает только тело)

"Баивой матацикл" - двухколёсная машина, грохочущая как зверь и постоянно окутанная облаком выхлопных газов.

Acceleration and Top Speed 15/32

Toughness 8 (+броня 2) +4 Toughness при расчёте столкновений при прыжках;

Облако дыма, окружающее мотоцикл, даёт +2 к сложности стрельбы по нему.

Дакка-даккамет! - встроенное в "матацикл" оружие.

Дальность 24/48/96 Урон 2d8 RoF 3 AP 2 (Обратите внимание, что у этого оружия нет свойства Auto, то есть орк вынужден стрелять очередями)

#### **Примечание: Оркотехника**

*У персонажей может возникнуть соблазн использовать трофейное оружие орков. Это вполне возможно, но для этого есть два препятствия. Первое - оружие орков сделано из расчёта на силу и размеры конечностей их хозяев. Второе - особенность орочьего оружия мира Warhammer 40000. Дело в том, что оружие орков (и большая часть орочьей техники) работает с помощью генерируемого орками психополя - проще говоря, пока орк верит, что вот такая штука будет стрелять, она будет стрелять. С точки зрения большинства иных видов, оружие орков - груда хлама, которая ничуть не менее опасна для владельца, чем для врагов.*

*С точки зрения механики игры это значит, что:*

*- рукопашное оружие орков в руках персонажей всегда требует силы d8 и более, вне зависимости от кубика урона.*

*- Стрелковое оружие орков в руках персонажей требует проверки Силы, чтобы просто нормально спустить курок. Бросок 1 или 2 на любой кости (как кубике стрельбы, так и wild die) означает, что оружие заело, заклинило или иначе безнадежно испорчено. Бросок 1 на кости стрельбы означает, что сверх того у него разорвало ствол, оно внезапно опасно перегрелось, а то и просто взорвалось в руках владельца. Считайте это прямым попаданием в хозяина из этого самого оружия.*

## **Часть 2. Погоня**

*В кузове рудовоза.*

*Рудовоз, на котором вы едете, создавался вовсе не в расчёте на комфорт. Его грузовой отсек - громадная железная коробка, тёмная и неоттапливаемая. Внутри воняет машинным маслом и топливом, а грохот от работающего двигателя такой, что приходится кричать, чтобы тебя услышал сосед. Впридачу ко всем прелестям в КУЗОВЕ НЕЩАДНО ТРЯСёт. Однако слышный даже сквозь грохот двигателя рёв орочьих мотоциклов снаружи намекает, что это ещё не худший вариант - особенно когда от борта с визгом рикошетят несколько пуль.*

Орочки мотоциклисты, не перебитые в прошлом эпизоде, ринутся за рудовозом. Медленной машине почти нереально оторваться от них, и персонажи это понимают. Начните этот эпизод с уточнения, кто где находится.

У рудовоза есть кабина водителя (куда могут забраться двое, а если потесниться, то трое человек), расположенная на самом верху в передней части машины. Отсюда можно управлять движением аппарата (а ещё это единственное отапливаемое место в рудовозе). В кабину ведёт лесенка на борту. При некоторой ловкости в кабину можно залезть с крыши (и наоборот).

Грузовой отсек, где будет находиться большинство эвакуированных, описан выше. Сюда можно попасть через грузовой люк в задней части, а можно спуститься через люк на крыше (к нему ведёт скоб-трап).

Площадка на крыше предназначалась для управления погрузкой. По сути это просто ровный кусок крыши, по краю которого местами добавлены поручни. Здесь к проблемам кузова добавится ветер (зато не будет темно), но отсюда, как минимум, можно отстреливаться.

Наконец, боковые площадки предназначались для ремонтников - далеко не ко всем частям рудовоза удобно добираться снизу. Они идут на половине высоты рудовоза по обе части кабины и доходят до середины корпуса. Ширины их хватает только на одного человека и ограждение чисто условное.

### Погоня

*Ветер усиливается и снег летит в лица даже тем, кто выбрался на крышу. Однако погода не главная проблема - орочки мотоциклы несутся со стороны покинутого разреза!*

Рудовоз не сможет легко оторваться от мотоциклистов орков, потому погоня – длинная.

Параметры мотоциклистов можно взять из предыдущего пункта.

Рудовоз:

Acc/Top Speed 5/16 Toughness 15

Так как действие будет разворачиваться на ровной местности (в ледяной пустыне) и мотоциклы орков из-за их шума и дыма крайне трудно скрыть, то пассажиры на крыше могут стрелять по мотоциклам всегда, вне зависимости от карты инициативы (кроме двойки). Укреплённые на мотоциклах орков дакка-даккамёты нацелены прямо по курсу и не регулируются по высоте - потому они не могут стрелять по крыше (но сами орки вполне могут использовать свои стреляла, ведя одной рукой). Если пассажиры вздумают открыть задний люк рудовоза, то они будут уязвимы для дакка-даккамётов.

Обратите внимание - участвовать в перестрелке могут не только персонажи с оружием. Когда кто-то несётся со скоростью "баивого матацикла", угроз для него заметно больше. Если у кого-то из персонажей окажется хотя бы сигнальный пистолет, водителя мотоцикла можно попробовать ослепить близким выстрелом. Да и просто тяжёлая гайка или иная деталь, прилетевшая в водителя на полном ходу может больно отозваться даже в толстом орочьем черепе. Если вам удастся убедить шахтёров подняться на простреливаемую площадку или открыть люк... Как и раньше, личный пример (например, стоять на крыше в полный рост под орочьим обстрелом и кричать "Я не боюсь! Император защитит!") даёт бонусы к убеждению.

Если персонажи уладили дело с толпой в первой части миром и не бросили никого на базе, то кто-то из шахтёров сам предложит поддержку:

(Описание для персонажей на крыше - для персонажей в кузове подкорректируйте соответственно):

*Люк откидывается, и оттуда показывается бритая голова, а потом и ярко-жёлтый комбинезон одного из рабочих. Если вы верно помните, его зовут Карсомир. Гаечный ключ и пяток деталей, зажатых в его руке, лязгают о металл крыши, когда он выбирается и поёживается. [Обратите внимание, что если вы погрузили оборудование Дома, детали могут быть свинчены и с них]*

*- Фраков ветер! У вас тут холодно! - он выпрямляется. - Эй, командир, покажи где эти фраковы ксеносы! - он с наигранной бодростью подбрасывает на ладони здоровенный подшипник - Всё лучше, чем сидеть с этими трусами в кузове!*

*- Сдурел, Кас? - слышится голос снизу. - Давай назад!*

В зависимости от того, как персонажи отреагируют на это, больше шахтёров может вылезти наверх или, напротив, все они могут остаться внизу. Постарайтесь делать это не просто одной проверкой. Возможно, пару раз вокруг шахтёров звякнут орочки пули и их придётся приободрить. Возможно, среди шахтёров найдётся осторожный тип, который будет убеждать других не лезть под огонь. Он даже в своём праве - большая часть шахтёров отнюдь не бойцы.

Кроме этого, учтите, что рудовоз, конечно, велик и не слишком маневрен, но это не значит, что он не может дёрнуться, если орочий мотоцикл подъедет слишком близко (особенно это хорошо в ситуации, когда орк не может маневрировать - вроде ситуации с цепью ниже). Если сделать удачную проверку Driving, водитель может сбить слишком наглый орочий мотоцикл бортом - правда, при этом все, кто стоит на крыше или боковых площадках должны сделать проверку Ловкости или падать с ног, а то и драматически виснуть на ограждении! Персонажи внутри могут получить при этом пару синяков, но не более. Впрочем, если вы взяли с собой громозкие вещи вроде бочек топлива или деталей техники Дома и не заявили, что закрепляете их, то что-то внутри корпуса может сорваться и начать болтаться по корпусу - потребуется проверка Ловкости, чтобы не получить удар силы 2d8. Если хотите, можете добавить сцену, в которой ящиком или бочкой зажимает одного из шахтёров и персонажи могут придти к нему на помощь, оттаскивая груз, постоянно рискуя, что рудовоз снова дёрнется и бочка или ящик упадёт на них...

Тактика орков:

Сперва орки будут с шумом и улюлюканием мчаться за рудовозом, стреляя на ходу. Стрельба для орка - самодостаточный процесс, попадание уже необязательно. После одного-двух раундов орки решат перейти к более активному нападению. Для этого они будут сближаться - преимущество в скорости даёт им хорошие шансы.

*Вы видите, как один из мотоциклов с рёвом ускоряется и идёт параллельно борту рудовоза, а его седок свободной рукой раскручивает цепь. Повернув морду в вашу сторону ксенос скалитяся, берёт в зубы тесак и пытается зацепиться цепью за лесенку в кабину водителя!*

Прыжок с мотоцикла на борт потребует от орка проверки Ловкости (хотя цепь гарантирует, что он не свалится при провале). Прочие орки, кстати, будут прикрывать его - не думайте, что вы один такой умный, что догадаетесь что орка можно сбить или застрелить! Если орк уцепится, то он залезет сперва на боковую площадку, а потом полезет к кабине водителя. Как только первый орк залезет на борт, цепь попробует использовать второй...

*- Вааааа!!! Дави чилавеков!*

Драка на узком крыле движущегося рудовоза - не самое лёгкое занятие, особенно с орком, который крупнее и сильнее среднего человека. Это же, впрочем, и слабое место орка - более громозкому существу труднее удерживаться на узком месте. Удачный удар персонажа по ногам орка заставит его потерять равновесие, даже если орк не получит достаточно повреждений для полноценной раны. В свою очередь орк, если дать ему возможность, будет пытаться столкнуть вниз тех, кто попробует напасть на него (манёвром Push), если человек выглядит хоть сколько-нибудь серьёзным противником. Если сбитый орк улетит вниз бесповоротно, то человек, скорее всего, сможет за что-нибудь зацепиться - хотя при этом он будет выведен из боя и сам станет нуждаться в помощи...

Для ведущего: несколько иных трюков.

Следите сами, насколько быстро ваши игроки будут выводить из строя прочие угрозы. Вы можете вводить угрозы из списка ниже по мере надобности, стараясь чтобы никто из игроков не оставался без дела. Хорошей идеей будет иметь одновременно две активных угрозы (считая орков, лезущих наверх), если у вас хотя бы трое игроков.

Бомбы-липучки.

*Ещё один мотоцикл с рёвом ускоряется, выплёвывая ещё большее облако вонючего дыма, чем раньше. Вы видите зеленошкурого мотоциклиста в надвинутой на лоб пародии на лётный шлем с очками. Распахнув пасть в неслышном за рёвом мотора гоготе он раскручивает и швыряет в корму рудовоза что-то тёмное, с гулким пязгом прилепляющееся к борту. Свесившись вниз, вы видите кучу гранат, обмазанных какой-то липкой дрянью, посреди которых видна небольшая тёмная коробочка...*

Бомба взорвётся через три хода. Она прилипла в весьма неудобном месте - на верхней части борта, возле самой кормы рудовоза, неподалёку от от какой-то трубы. Чтобы дотянуться до неё, придётся или свеситься с крыши - причём достаточно низко (и персонажа придётся кому-то держать, если он не желает сорваться вниз, под гусеницы), либо открыв задний люк и встав на что-нибудь вроде бочки (потому что высоко). Оба варианта не самые удобные - не забывайте, что открытый люк делает грузовой отсек уязвимым для стрельбы. Гранаты можно просто оторвать проверкой Силы и шырнуть назад (если совсем повезёт - можно даже взорвать какой-то из мотоциклов орков). Однако учтите, что орки будут стрелять по взявшему на себя роль сапёра персонажу!

Если ваш персонаж поддерживается кем-то из шахтёров, а не иным персонажем, то при попытке разминирования прочитайте следующее:

Вы слышите как ревёт мотор приближающегося мотоцикла и в следующую секунду дробный стук пуль по кузову.

И следом за этим хватка на ваших ногах слабеет. Вы оборачиваетесь и видите, как поддерживающий вас шахтёр поблел и присел, явно думая больше о том, чтобы не попасть под обстрел, чем чтобы удержать вас.

Здесь сработает любой способ привести шахтёра в чувство - от хорошего ругательства (проверка Intimidation!) до ободрения. Но помните про штраф на множественные действия в раунд! Если ваш персонаж не сумеет привести шахтёра в чувство, то в следующий ход он не удержится. Не убивайте персонажа (и не кидайте в снег, что почти то же самое) - дайте ему уцепиться за какой-нибудь выступ, но разминирование сорвалось и теперь он сам нуждается в помощи.

Если бомба всё-таки разорвалась, не произойдёт ничего особенно страшного - машину тряхнёт, водителю придётся сделать проверку Driving, чтобы справиться с управлением и не потерять скорость (иначе в следующий раунд - но только один! - погони при проверке Driving он получает штраф -2), все на машине делают проверки Ловкости чтобы удержаться на ногах (см. выше про возможность незакреплённого груза в кузове начать болтаться), а пробитая труба оказывается выхлопной - теперь гарь и дым идут в кузов, через пару ходов делая пребывание там без какой-то защиты дыхания весьма неприятным. Если ваши персонажи переживут погоню, то Сигма, скорее всего, сможет починить это довольно легко. Если!

#### Ракетная установка

*Один из мотоциклов вместо вихляний вокруг вдруг решает сбросить скорость и идти точно за вашим рудовозом. Вы видите, как водитель одной рукой пытается приладить на плече что-то вроде длинной трубы. В вашей голове сразу же возникает образ дымных следов, тянущихся к самолёту. Ну дёрнуло же этого зелёного не выстрелить вместе со всеми - или быть самым запасливым?*

Орк будет старательно целиться - в рамках игровой механики он делает манёвр Aim, и стрелять будет только через ход (через два, считая тот ход, в который он стабилизировал скорость и пристроился за рудовозом). За это время задача персонажей сбить ему прицел или подготовиться к выстрелу.

Сделать это можно разными способами. Самый лучший, конечно, расстрелять орка вместе с его трубой, но не факт, что это удастся. Можно подготовиться к манёвру - если водитель резко газанёт или затормозит в момент выстрела (обратите внимание - водителю не видно, что происходит строго сзади за рудовозом, так что ему должен подать сигнал кто-то другой!), то орк получит -4 к стрельбе (да, орочья техника не относится к точной!) и промажет почти наверняка. С другой стороны, про опасность резких манёвров см. выше - в блоке про тряску и срывающиеся в трюме бочки. Также можно открыть кормовой люк и отправить в сторону орка что-нибудь тяжёленькое. Вынужденный держать трубу двумя руками орк не сможет нормально маневрировать и вынужден будет бросить ракетную установку, чтобы схватиться за руль. Правда при этом в открытый люк может последовать очередь от его товарищей... Наконец, любой удачный выстрел из сигнального пистолета или чего-то похожего в момент выстрела заведомо собьёт орку прицел.

Если орк всё-таки выстрелит и, более того, попадёт, то ракета рванёт в районе верхней площадки. Все прелести резкого манёвра немедленно вступят в силу, персонажи на верхней площадке получают 3d6 урона. К счастью, долгосрочных последствий, кроме пары дыр в корпусе не будет.

#### Завершение погони

Если последний мотоцикл будет подбит, либо погоня кончилась, либо вы решите, что бой затянулся и превратился в нудное кубикокидание, то зачитайте или переформулируйте следующее.

*Ветер усиливается. С воем и свистом навстречу рудовозу несёт снежную крупу, и вы понимаете, что это уже не просто очередной снежный заряд, а настоящая буря. Резко темнеет. [Если осталось один-два мотоцикла, можете описать, как резкий порыв ветра кидает их на борт рудовоза или друг на друга, когда водители не справляются с управлением; если их вдруг осталось много - скажите, что мотоциклы скрываются за снежной пеленой и за шумом ветра слабеет рёв моторов]. Ветер становится таким сильным, что стоящим снаружи приходится пригибаться. Кажется, неблагоприятный погодный прогноз оправдывается в полной мере - и ещё больше...*

### **Часть 3. Сквозь ветер и снег**

К этому моменту персонажи более или менее удачно оторвались от орков. В зависимости от того, насколько хорошо они подготовились к бегству, им будет легче или тяжелее - но в любом случае Сигма (или тот, кто займёт его место в кабине рудовоза) ведёт машину фактически наугад - хотя бы потому, что сквозь бурю ничего толком не видно, а никакой системы навигации на рудовозе, понятное дело, нет. У персонажей есть только то, что они загрузили и похватили при бегстве с разреза. Если обыскать рудовоз, особо богатой добыча не будет - в кузове не найдётся ничего, кроме пары промасленных тряпок и забытого кем-то гаечного ключа, а в кабине под сидением

находится аварийный запас - выкрашенный в ядовито-зелёный цвет ящик, в котором находится сигнальный пистолет с тремя ракетами, баллончик-распылитель с ярко-оранжевой краской (чтобы оставлять видные с воздуха следы на льду), две плитки белкового концентрата в герметичной упаковке, химический фонарь (стержень из прозрачного пластика в локоть длиной; если дёрнуть кольцо на одном из концов, внутри разбивается стеклянная трубка и вся эта палка начинает светиться довольно ярким светом. Хватает фонаря примерно на пять часов; отключить его нельзя, а потом можно только выбросить). Ещё внутри есть аптечка, которую уже кто-то вскрыл до вас и аккуратно вытащил оттуда все те лекарства, которые можно с выгодой "загнать" на чёрном рынке. Если отец Флавий не прихватил свою аптечку, то может использовать эту, но со штрафом в -1.

Впрочем, перед тем как оказывать помощь пострадавшим (как при отступлении, так и во время драки с орками) и пытаться предпринять какие-то сложные действия, персонажам придётся озаботиться обустройством грузового отсека.

Самые большие проблемы их ждут, если выхлопная труба была пробита в предыдущем бою - ни комбинезоны рабочих, ни одежда охранников не рассчитаны на долгое пребывание на ледяном ветру снаружи, а заполненный выхлопными газами грузовой отсек заставит народ ретироваться на крышу. В этом случае Сигме (обратите внимание - он единственный может что-то сделать) придётся оставить кого-то на водительском месте и срочно заняться ремонтом. Ему потребуется источник света (сгодится химический фонарь из аварийного запаса, или просто что-нибудь, что можно сжечь - но тогда кто-то должен стоять рядом и светить; также, конечно, можно пустить в дело свойство Scavenger из описания Сигмы и найти у себя фонарик) и инструменты (которые, к счастью, у него есть, если он по каким-то причинам не потерял их - например, кидаясь ими в лезущего в окно кабины орка). Выхлопные газы будут идти (потому что заглушить мотор на морозе - не лучшая идея. Рудовоз основательно занесёт снегом, прежде чем вы стартуете снова, да и не факт, что на холоде мотор получится быстро завести), потому Сигме и его помощнику, если они не догадаются защитить дыхательные пути (хотя бы влажными тряпками) придётся сделать проверку Vigor или получить степень усталости. Чтобы починить трубу достаточно одной удачной проверки Repair. Каждая неудача - это ещё 15 минут для персонажей снаружи, что значит проверку Vigor (с +2, если на них тёплая одежда для внешних дежурств) или степень усталости (обморожение).

Даже если труба не была пробита, кузов не отапливается (в отличие от кабины водителя), а если в нём, впридачу, ещё и есть дыры (что весьма вероятно после перестрелки), то ветер будет ощущаться весьма и весьма. Самый простой способ помочь этому горю - открыть одну из запасных бочек с топливом (если, конечно, персонажи погрузили их) и поджечь его, обеспечив таким образом и свет, и тепло (запах будет не самый приятный, но уж тут не до жиру). Если персонажи не додумаются до этого сами, шахтёры устроят такое отопление кузова самостоятельно (персонажи могут помешать, если хотят - но особых причины для этого нет. Большой запас топлива, конечно, не будет лишним, но имеющегося должно хватить при движении по прямой, а если вымораживать кузов, то не очень понятно, зачем ехать вообще, а не выйти и замёрзнуть прямо тут). Как альтернатива, сгодятся фонарь для света и всё, что можно поджечь (кое-что сумеют набрать шахтёры из своих вещей) - но это заметно хуже и сгодится только как временная мера...

Тем временем у персонажей в водительской кабине тоже будут проблемы. Им надо вести машину в не самых лучших условиях...

*Снаружи темно и видно буквально на несколько метров из-за летящего снега. От света фар немного пользы - вы просто видите снежные хлопья чуть дальше, вот и всё. Ветер дует с такой силой, что даже многотонный рудовоз немного "парусит" и приходится вносить в курс поправку на ветер. Умом вы понимаете, что на много километров вокруг ровная снежная пустыня и шансы налететь на трещину во льду или иное препятствие, опасное для рудовоза не слишком велики, но легче от этого не становится...*

Персонажи могут решить остановиться, хотя это не самое мудрое решение (см. ниже). Если они решат продолжать вести машину, используйте немного смягчённые правила по Dramatic Tasks - вам надо набрать пять успехов на Notice без лимита на количество бросков. Каждый результат Complication может означать, что отказало что-то из наспех запущенных систем (можно поправить спешной проверкой Repair свободного персонажа), что машину особенно трясёт на ухабах, что снег залепил ветровое стекло (можно, конечно, открыть дверь кабины и попробовать очищать хотя бы часть стекла вручную - но это требует, как минимум, проверки Ловкости)...

Провал означает, что машину трясёт на ухабах. (См. указания из сцены с погоней про незакреплённые грузы; также это может очень нехорошо сказаться на тех, кому в этот момент в грузовом отсеке, допустим, оказывают медицинскую помощь). Критический провал (результат 1 или ниже, что возможно с учётом штрафов) означает, что рудовоз налетает на трещину во льду либо отказывает что-то из систем - не фатально, но придётся остановиться.

Чем чревата остановка? Буря будет продолжаться шесть часов и за это время стоящую машину основательно заметёт снегом. Настолько, что тронуться с места банально не получится - придётся выбираться и вручную расчищать снег. (При этом выбираться придётся через крышу, если водитель не остановил машину лбом к ветру специально - снег не даст раскрыться заднему люку). Список проблем для остановившихся не заканчиваются на этом - дело в том, что когда ветер стихнет и небо начнёт проясняться (в этой части полуострова царит полярный день, так что прошедшие шесть часов не означают смену времени суток), по крыше гулко ударит что-то тяжёлое...

(На самом деле это "почти мягко" приземлился заметивший-таки рудовоз Ург Тюкнутый):

#### Ург Тюкнутый (Wild Card).

Механьяк из клана Злых Сонц, Ург - мастер-техник в орочьем понимании этого слова (а это означает, что оттащить его от любимых железак можно только с помощью кувалды и пары крепких помощников). Его "смерталёт" - нечто среднее между полугусеничным мотоциклом, вертолётном и декорацией из дешёвого фантастического фильма - опоздал к атаке орков на разрез из-за небольшой поломки, так что теперь Урга грызёт и гложет желание доказать, что его техника лучше, не говоря уже о желании подраться. Любой вменяемый пилот остановился бы при виде бури, но прозвище "Тюкнутый" не так-то просто заслужить среди орков! Урга не остановит какая-то жалкая буря (и вообще мало что остановит, кроме отрывания головы - и то под вопросом; немалая часть его тела из-за прошлых аварий уже заменена на механические протезы, делающие его "киборком"). Ветер мотает его смерталёт как попало, но благодаря удаче он может натолкнуться на рудовоз...

Attributes: Agility d6, Smarts d8, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d4, Throwing d6, Driving d6, Repair d8

Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 7 (с броней 9 - только тело и голова)

*- Пшли вон, розовые шкуры! Эта моя железка!*

#### Снаряжение:

Палыхало (нечто среднее между газовой горелкой и огнемётом) - 2d10 урона в шаблоне-конусе, вес 70, минимальная сила для использования d8. Стрельба идёт с +2, атакованный делает проверку Agility против результата, чтобы успеть уйти с пути пламени. Баллон на 10 выстрелов.

Большой гаечный ключ - урон Str+d6

Тело киборка - у Урга в буквальном смысле железный лоб, куча металлических частей в теле и громыхающие суставы - последствия нескольких неудачных посадок и отказов техники. Бак с горючим для огнемёта на спине в буквальном смысле приделан к его спине. Это обеспечивает ему указанную в описании броню, но заодно и делает уязвимым - если кто-то из персонажей будет целиться в бак, Ург не сможет его скинуть без помощи гротов. Взрыв бака наносит 3d8 урона всем в области среднего шаблона взрыва, а сам Ург, если он пережил это, гарантированно загорается.

#### Грот-ремонтник

Мелкие подручные Урга - пара гретчинов или гротов (орков мелкой породы, вроде фентезийных гоблинов - они размером где-то с десятилетнего ребёнка), которым он позволяет таскать за собой гаечные ключи и прочие полезные вещи. Механьяк зовёт их Шестерня и Подносило. Ург не особо спрашивал мнения гротов насчёт полёта в бурю, просто закинул на "смерталёт" и дав старт.

Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d4, Vigor d6

Skills: Climbing d6, Fighting d6, Notice d6, Taunt d6, Shooting d8, Stealth d10, Throwing d6, Repair d6

Pace: 5; Parry: 5; Toughness: 4

Снаряжение: инструменты - урон Str+d4. У Подносило есть также спасённая во время крушения важная деталь - бумштука (небольшой навесной топливный бак с приделанной к нему ручной гранатой - чтобы пилот мог использовать его как бомбу). Если люди не вылезут наружу, То Ург начнёт с того, что пошлёт Подносило кинуть это в кабину. (Дальность броска - 2/4/8, урон 3d6 + в кабине начнётся пожар).

"Смерталёт" Урга после посадки на крышу рудовоза... ну, почти на крышу - он сорвался с неё и плюхнулся дальше в сугроб... и частично в соседний сугроб... немного не в лучшем состоянии, но Ург и гроты успели спрыгнуть (ремни безопасности придумали тусы!). Впрочем, Урга не тревожит состояние своей машины - он только что нашёл целую гору больших хороших деталей - надо будет только выковырять из неё этих розовошкурных, но когда это Ург отказывался от хорошей драки? А потом можно будет заняться починкой...

Обратите внимание, что Ург с огнемётом оказывается на крыше - том самом месте, через которое придётся выбираться персонажам (кроме тех, кто находится в кабине).

## На грани бунта

Перед сценой киньте проверки на холод, если кузов не прогрет...

Неважно, проехали персонажи бурю и переждали и смогли сдвинуться с места, следующая сцена будет через несколько часов после этого (сколько - зависит от комфортности условий. Если уцелевшие шахтёры сидят в неотапливаемом кузове и ошибки персонажей были видны - например, им пришлось останавливаться в бурю и стартовать удалось не сразу - то эта сцена произойдёт вскоре после бури; если шахтёры сидят в относительном тепле и видят старания персонажей (например, отец Флавий помогает раненым из числа шахтёров), то пройдёт несколько часов). Так или иначе, избежать этой сцены не так-то просто.

Рано или поздно, у вас будет целый грузовой отсек голодных, замёрзших (или, как минимум, мёрзнущих) и недовольных условиями людей, до которых постепенно доходит, что путь слишком уж затягивается. (Причина, в общем-то, проста - никто из персонажей не умеет ориентироваться в полярной пустыне; всё, что можно - держать примерное направление к океану, ориентируясь по солнцу... Вы же помните, что карт на станции не было (на самом деле от них бы было не так уж много проку - никто из персонажей не обучен ориентироваться на местности по картам), а на рудовозе нет навигационного оборудования и связи?)

Спусковым крючком для недовольства может послужить что угодно. Общая сгущающаяся атмосфера напоминает сцену из "Острова сокровищ" - "Скажи, Окорок, долго мы будем влиять, как маркитантская лодка? Мне до смерти надоел капитан!", хотя вместо злого умысла играет роль усталость и раздражение...

Предлагаем вам на выбор несколько вариантов:

- Напомните персонажам, что они устали и голодны. (У того, кто ведёт рудовоз, впридачу ещё и раскалывается голова от блеска солнца на снегу - вглядываться в него в поисках трещин не так-то легко). Если кто-то из игроков, чей персонаж находится не в кабине, попытается достать еду из запасов, его сразу же окружают голодные шахтёры.

- К одному из персонажей подходит шахтёр, жалующийся на то, что он совсем не чувствует руки (щеки, ноги - как угодно). Даже персонаж без медицинских навыков увидит признаки обморожения - на полярной станции их трудно не знать. Обогрева в кузове недостаточно, нужно переместить человека в кабину - но стоит прозвучать этому (из уст персонажа или уст шахтёров), как сразу же раздадутся голоса "И мне! И меня!", причём шахтёры слишком устали и нервы их слишком измотаны недавними событиями, чтобы они принимали в расчёт, что места в кабине на всех не хватит.

- Если среди шахтёров были раненые (или со сцены натиска шахтёров на цепь ограждения в самом начале, или с орочьего обстрела), то один из них (получивший самую тяжёлую рану и лежавший без сознания) умирает. В таком случае разыграйте следующую сцену:

*Атмосфера в кузове становится совсем угрюмой. Шум мотора становится уже совсем привычным, потому выделяющиеся на его фоне звуки можно кое-как различить - кто-то надсадно кашляет, кто-то бурчит что-то себе под нос. Кто-то уныло и равномерно стучит по стене какой-то железякой - не то согревается, не то пытается выпрямить её, чтобы получить хоть какое-то оружие против орков.*

*Со стороны стены с кабиной, где теплее, и куда стащили раненых, слышен крик.*

*- Тише все! Якуб умер!*

*- Где священник? - откликается кто-то, но из другого угла отзывается голос с истерическими нотками:*

*- Зачем священник? Мы все тут сдохнем, ты ещё не понял?*

*И, завладев вниманием, продолжает - Спроси у тех, кто на руле, долго ли ещё до станции! Они-то поди уже поняли, что орки нас обогнали, потому и ездят кругами!*

Вы можете разыграть любую схожую сцену, в результате которой шахтёры (по крайней мере их часть) окажутся настроенными против персонажей (как минимум тех, кто находится в кабине или явно отделён от шахтёров). В результате те из персонажей, кто будет пытаться говорить с шахтёрами, окажется оправдывающимся или спорящим с лидером раздражённых - шахтёром по имени Бернард Бенеш, "потерянным" штрафником, как и Пит.

(Если потребуется его описание - то Бернард невысокий, жилистый человечек, с татуировкой штрафника на лбу и старым шрамом через щёку. Раздражение буквально распирает его, и он яростно жестикулирует, презрительно смотрит на персонажей и дергает верхней губой, приоткрывая зубы).

Если персонажи решат применить силу, то отношение к ним впредь со стороны шахтёров будет не лучшим (хотя это возможный вариант). Тем не менее, удачность его зависит от того, насколько быстро удастся избавиться от Бернарда. Наилучшие шансы тут имеет Пит, который может или незаметно подобраться к нему в толпе, или просто подойти, воспользовавшись знакомством (если Пит явно не противопоставлял себя шахтёрам раньше или не демонстрировал своих новых сверхъестественных способностей, его не будут считать за чужака). Если же кто-то из охранников достанет оружие или то же попробуют сделать "не свои" персонажи, то Бернард демонстративно выпрямится, крича:

- Ну, давай! Заткни мне рот! - а шахтёры неодобрительно загудят.

Самый простой способ в этой ситуации всё-таки убедить толпу (по правилам Social Conflict), но несколько выстрелов (один из которых должен кардинально решить проблему Бенеша) и угрозы всё-таки решат дело в случае чего (другое дело, что после этого персонажам лучше не поворачиваться спиной к шахтёрам в части 4). Боевые параметры шахтёров, которые будут защищать Бенеша, такие же, как в первой части. Их столько же, сколько персонажей - только теперь дело будет происходить в плохо освещённом корпусе, где заметно меньше места. В любом случае, со смертью Бенеша шахтёры бросят сопротивление.

Бернард Бенеш

Убеждение d8

(Если вам потребуются боевые характеристики, можете взять их из описания разгневанных шахтёров).

*Поскольку перепалка - штука ещё более непредсказуемая, чем драка с орками, ниже описаны только основные направления аргументации Бернарда. Решайте сами, как он будет их формулировать и реагируйте на поведение игроков. Помните, что игроки должны говорить от лица своих персонажей - не давайте им просто говорить "ну, я напоминаю про то-то и то-то" и кидать кости. Не забывайте про бонусы и штрафы за удачные и неудачные аргументы!*

Бернард бурлит от негодования. Свои претензии к персонажам он начнёт с того, что они обманом присваивают себе лучшие места и снаряжение - при том, что особой отдачи от них пока не видно! (Если получится - наглядно тыча в имеющуюся у персонажей тёплую одежду, оружие и так далее). Обратите внимание - пытаться говорить о том, что это самое разумное и всё в порядке не так-то просто, потому что Бернард сразу же может парировать это, ткнув в свою татуировку штрафника и заметив, что стрелять-то он может не хуже! (Самый, пожалуй, неудобный для него встречный вопрос - "а как ты предлагаешь, только без общих слов?", желательнее - с наглядной демонстрацией, что пять стволов или две плитки концентрата просто "отнять и поделить" не выйдет - маловато на всех будет).

Вторым аргументом Бернарда (если персонажи не подставились явно, пустив в ход заведомую ложь или показав, что относятся к шахтёрам, как к людям "второго сорта" - тогда он вцепится в это) будет, что персонажи не очень-то помогают шахтёрам, сконцентрировавшись на себе, упоминая при этом одну-две проблемы, которые бы могли решить персонажи - позаботиться об обогреве кузова, лучше подготовить рудовоз к отступлению, помочь раненым, перенести их в тепло - но не решили. (Это парировать проще всего, особенно если персонажи что-то делали. Подход "сам дурак" - то есть тыкать, что Бернард тут тоже ничего не сделал, так как он может сказать "Слышите? А у меня было оружие\тёплая одежда\возможность приказывать?" - тут хуже, чем спокойное перечисление реальных дел, потому что заводит шахтёров).

Наконец, как бывший военный, Бернард и в самом деле лучше большинства шахтёров понимает проблемы сложившейся ситуации - и что машина, скорее всего, идёт наугад, и что орки вполне могли добраться до ледотопной станции быстрее медленного рудовоза. Потому в конце он попробует саркастически спросить, где же ожидаемое спасение и как персонажи могут быть уверены, что они не едут прямо в пасть оркам? Или персонажам плевать, что будет потом, главное - у них задницы прикрыты и лучшие куски в руках, а там хоть трава не расти?

В зависимости от того, как удалось убедить и успокоить шахтёров (или пострелять их, потратив ещё патроны и заряды батарей, и, возможно, получив ещё несколько ран и ушибов), посмотрите, не пришлось ли перераспределить часть ресурсов. Если получилась "ничья", шахтёры будут настаивать, чтобы с ними разделили пищу и, возможно, оружие (во всяком случае один из стволов надо будет отдать Бернарду). Если спор выиграет Бернард, то он сверх того попробует организовать "отнять и поделить" ограниченные запасы пищи (ничего хорошего из этого не выйдет - просто голодными останутся уже все), плюс персонажам придётся отдать все "лишние" вещи, которыми они смогли обзавестись со старта игры - оружие орков, к примеру, сигнальные пистолеты и пр. Бернард, однако, не настаивает, чтобы отец Флавий отдал аптечку или Сигма инструменты. Всё-таки он не дурак...

Поездка после этого продолжается ещё несколько часов. Киньте проверки за голод (обычно их надо кидать после суток голодания, но тут играет роль сочетание холода, усталости и невозможности нормально отдохнуть из-за шума и упадка боевого духа) и не забудьте проверки за холод, если кузов не отапливается или отапливается кое-как.

#### Часть 4. Заброшенная станция

*Ветер снаружи всё ещё не хочет совсем утихать и снежные заряды порой налетают, снижая видимость, но рудовоз уверенно ползёт вперёд. Беда приходит неожиданно - внезапно кабину встряхивает особенно сильно, а следом раздаётся оглушительный грохот, словно кто-то ударил громадной кувалдой в днище. С лязгом разлетается стекло на каком-то из приборов в кабине, а вас резко бросает вперёд. К счастью водитель успевает вцепиться в рычаги и остановить машину...*

На самом деле первая встряска была вызвана тем, что рудовоз проехал через занесённую снегом (так что сверху её было незаметно) старую-старую ограду. На вывороченной секции ограждения с колючей проволокой, валяющейся в оставленной тормозящим рудовозом борозде, теперь видна истёртая табличка "...орож..о, мины!". Если присмотреться, то в снежных наносах впереди можно различить слишком ровные для обычного холма очертания. Похоже там, впереди, стоит какое-то приземистое строение, как и ограда, занесённое снегом.

Если персонажи попробуют вспоминать, то ничего не смогут сказать ни о какой военной базе или складе в этом районе. Полуостров слишком холоден, малонаселён и удалён от цивилизации, чтобы тут имело смысл размещать что-то подобное. Если персонаж с военным прошлым (Максим или Пит из предлагаемых) попробует осмотреть заграждения и следы от взорвавшейся мины и выкинет проверку Smarts, то сможет сказать, что используемая тут техника - старого образца, не используемая ни СПО, ни Стальным легионом.

Тем не менее, мина серьёзно повредила одну из гусениц рудовоза (обратите внимание, что тут не поможет черта Scavenger Сигмы - если опорный каток ещё как-то влезет в сумку, то гусеничный трак для машины такого размера - никак), и перспективы у персонажей весьма прозрачные. Можно сидеть тут и поджидать орков, а можно попробовать поискать что-то на базе - пусть даже путь к ней и преграждает минное поле...

#### Скрытые заявки.

Если вы не хотите, чтобы все игроки были в курсе того, о чём не должны бы знать их персонажи, можете давать тайные заявки и описания - например, написать текст ниже на листке бумаги и дать его игроку за Пита в нужный момент...

Пока персонажи решают, что делать, Пит услышит шёпот в своей голове:

- *Иди ко мне... Помоги мне. Я подскажу... Я поделюсь силами... Орки близко...*

#### Минное поле.

Как гласит табличка на вывернутой рудовозом ограде, впереди - минное поле, более того, как показывает пример взорванной гусеницы, вполне активное. Сработавшая мина, правда, скорее противотанковая, чем противопехотная, но кто же его знает, что там впереди? Идти наугад вперёд к угадывающемуся вдалеке зданию - весьма рискованный шаг. Что можно сделать?

\* Если персонажи всё-таки вывезли ледовые ауспики (то самое снаряжение Дома) и не разобрали их по пути, то вот место, где они пригодятся! Сигме, конечно, придётся немного поколдовать над их настройкой, но сделать из горноразведочного оборудования импровизированный миноискатель не так уж сложно. Если персонажи не додумались до этого сами, и при этом шахтёры всё ещё в хороших отношениях с ними, кто-то из шахтёров хлопнет себя по лбу и скажет то же самое вслух - "Ну мы и дурачье! А ауспики-то?"

\* Шёпот в голове Пита усиливается, если он пытается понять, нужно ли идти в эту сторону. Если Пит будет следовать указаниям голоса в голове, то ему достаточно кинуть Smarts всего один раз, чтобы пройти поле - но если он захочет убедить окружающих, что идёт "честно", то ему придётся прилагать больше сил и делать какие-то проверки - решайте сами, какие, в зависимости от того, как он захочет скрыть, что его ведёт голос... (Самый простой способ для него - закрыть глаза и идти, но вы бы пошли за человеком, который так идёт по минному полю?). Провал Smats означает, что Пит всё-таки один раз налетит на мину - см. ниже.

\* Если шахтёры на стороне персонажей и никто не погиб при решении проблемы с Бенешем, то один из шахтёров может прийти на помощь. (Если в ход пошло оружие, то увы - он был один из сторонников Бенеша и погиб при силовом решении).

- *Эй, командир! - хрипло говорит один из шахтёров. Татуировка у него на лбу говорит, что это ещё один штрафник. Кажется, это один из тех, кто был рядом с Бенешем во время перепалки в кузове - Пусти меня, у меня глаз верный. Мы раньше на береговой работали, там у нас разные смены жестянки с самогонкой передавали, в снег закапывая. Я с тех пор что под снегом нутром чую...* (Получается примерно как с Питом, только кидайте Smarts за шахтёра).

\* Можно, конечно, идти вперёд, надеясь только на свою удачу. В фильмах в таких случаях за кадром начинает играть тревожная музыка... Тому, кто идёт впереди (надеюсь, ваши персонажи будут достаточно умны, чтобы идти след в след и пускать кого-то достаточно далеко впереди!) придётся делать проверки Notice с -2 и гадать о том, будет ли мина иметь какие-то признаки на поверхности... Чтобы пройти поле, надо пройти 5 проверок. На ваше счастье, минное поле старое, а снег глубокий, потому каждый провал вовсе не означает, что раздался громкий БУМ! Если провальный результат не 1 или ниже, то тяните карту из колоды:

- Джокер, как обычно, означает крупное везение. Персонаж в последний момент успевает понять, что что-то не так и останавливается.

- Трефы означают, что персонаж просто счастливчик. Что-то металлическое под ногой оказалось противотанковой миной, и веса в персонаже недостаточно, чтобы сойти за танк.

- Пики означают, что мина не срабатывает от старости. Вместо взрыва раздаётся шипение или тихий хлопок, взбрасывающий небольшой снежный фонтан. Этого, впрочем, достаточно, чтобы у персонажа добавилось седых волос - сделайте проверку Spirit и при провале киньте результат по Fright Table!
- Черви означают, что мина срабатывает с небольшой задержкой. У персонажа есть небольшая вечность в виде пары секунд до взрыва. Примите от игрока заявку на одно короткое действие. Правила по Diving for Cover вполне применимы в данном случае; точно так же можно просто упасть в снег, наименее ценной частью тела к мине... А в остальном - см. ниже.
- Бубны или результат в 1 и ниже означают, что персонажу не повезло. Мина взрывается на 2d6+2 урона, накрывая персонажа и, если кто-то достаточно глуп, чтобы идти ближе 10 метров к нему, то и их. Если это первая взорвавшаяся мина, то идущие с персонажами шахтёры делают проверку Spirit, чтобы не запаниковать. (Вы, надеюсь, понимаете, что бежать без оглядки по минному полю - не лучшая идея?)

#### Здание.

Сквозь снег и в самом деле проглядывает почти полностью скрытая приземистая постройка - точнее, через снег кое-где проглядывает серый камнебетон стен. Общие формы явно выдают её армейское происхождение, и позволяют предположить, что большая часть скрыта под землёй - похоже, что это действительно склад или что-то в этом духе. Более того, успешная проверка Notice даст знать, что одна из занесённых снегом надстроек сильно похожа стандартную башенку вокс-станции (то есть внутри если и нет рабочего передатчика, то как минимум найдутся детали, из которых Сигма сумеет что-нибудь соорудить). После почти получасовых поисков вам удастся найти предполагаемое место входа. Ещё столько же разгребания снега - и перед вами и в самом деле оказываются входные ворота, на которых виден знак "Не входить. Биологическая опасность".

- Проверка знаний Сигмы о технике может подсказать ему, что настоящая лаборатория должна иметь изолированные области - и уж точно негерметичные входные ворота не могут препятствовать распространению инфекции. Если это место когда-то и было заражено, то вход внутрь уже ничего не изменит.
- И Сигма, и отец Флавий, и любой другой образованный персонаж при успешной проверке Smarts могут сказать, что холод этого места скорее всего давно убил любые болезнетворные бактерии, особенно учитывая возраст постройки. Всегда, конечно, остаётся вероятность, что здесь хранились какие-то особые армейские разработки...
- Чутьё Пита на опасность молчит. Для него это просто ворота.

Тем не менее, эти аргументы не слишком подействуют на шахтёров, если персонажи привели их с собой. Чтобы заставить их войти внутрь (особенно ПЕРЕД персонажами) потребуется убедительная речь (или выразительное пощёлкивание затвором, если ваши персонажи предпочитают такой способ).

Чтобы раскрыть створки, нужны усилия двух человек как минимум (трёх и более, если персонажи страдают от обморожения и усталости), но ворота не заблокированы. Они просто закрыты.

Для ведущего. Чёрт побери, что же это такое?

*Никто из персонажей не знает этого, но они натолкнулись на наследие Первой войны за Армагеддон (действие, напомним, разворачивается во время Третьей). Почти шестьсот лет назад армия поклонников Хаоса во главе с бывшим благословенным примархом, "сыном" Бога-Императора, а ныне демоном-князем Ангроном обрушилась на Армагеддон, причём до половины сил СПО перешло на сторону захватчиков. После кровопролитнейших битв силы Хаоса были отброшены. Имперская Инквизиция, со свойственным этой милой организации человеколюбием радикально решила проблему с риском повторного предательства и распространением информации - всё население планеты, считая и части Имперской гвардии, отражавшие нашествие и соприкоснувшиеся с демоническим вторжением, было согнано в трудовые лагеря без связи с внешним миром и стерилизовано, а Армагеддон заселён "с нуля". Само знание о том, что один из избранников Бога-Императора не просто поддался влиянию Хаоса, но по сию пору активно действует против Империи, не должно было покинуть планету.*

*База, которую нашли персонажи - одно из хранилищ снаряжения расформированных частей Имперской гвардии. Место для неё было выбрано именно за удалённость от цивилизации - и оно неплохо работало до сего момента.*

*Важное примечание: когда персонажи открыли двери базы, тем самым в действие был приведён установленный Инквизицией маяк-передатчик. Передадут персонажи свой сигнал или нет - уже неважно; те, кому по должности положено, уже сдувают пыль с инструкций многовековой давности...*

*И да, вы, скорее всего уже поняли - но никакой инфекции внутри нет (хотя знание внутри, с точки зрения Инквизиции, куда опаснее инфекции). Это всего лишь способ держать любопытных подальше от этого места.*

Внутри.

*Сперва ворота кажутся ведущими в тёмный провал, но стоит кому-то из вас сделать пару шагов внутрь, как срабатывает автоматика и с тихими щелчками разгораются лампы на стенах. Тусклый красноватый свет заливает широкий коридор, скорее даже въезд для техники, уходящий под заметным уклоном вниз. В серых, уныло-казарменного вида стенах видны закрытые тяжёлые двери с номерами и какими-то знаками. Залетающий с улицы снег падает на серую пыль, толстым слоем покрывающую пол. В тишине слышны только треск и гудение просыпающихся ламп - древняя техника включается с трудом, горит от силы одна лампа из пяти.*

На боковых дверях, если персонажи будут их осматривать, видны имперские аквилы и символика, судя по подписям, 26-то полка улья Инфернус "Пепельные крысы" (никто из персонажей не знает ничего о таком полке; улей Инфернус - один из городов Армагеддона). На боковых дверях нет никаких пояснений, кроме этого - только номера. Одна из них, однако, украшена знаком-шестернёй Адептус Механикус. Кроме боковых дверей есть собственно съезд вниз, загибающийся дугой. Он свободен, в то время как двери закрыты и заперты, кроме одной, ближайшей. Рядом с дверьми находятся небольшие клавиатуры кодовых замков с экранчиками, но большая часть из них мертва и не реагирует на нажатия - только на трёх дверях замки отреагируют на нажатия клавиш.

- За открытой дверью обнаруживается коридор, ведущий наверх, в башенку с оборудованием вокс-станции - заросшем пылью и давно нерабочем. Чтобы запустить вокс-станцию, Сигме потребуется перенастроить генератор для подачи энергии сюда (см. ниже) и исправить проблемы со связью - для этого придётся заменить несколько деталей. Тут может пригодиться или черта Scavenger, или проверка знания Knowledge (Tech) сложности 5, чтобы на ходу переставить детали из "ненужных" частей станции (в конце концов, вы же не планируете вести долгие переговоры, а только послать сигнал бедствия, правда?).

- Запертые двери (номера III, VI и VIII) может вскрыть Сигма, попробовав осмотреть замки и вспомнить для них аварийные коды открытия (сбросить имеющиеся коды и активировать стандартные коды производителя). Это проверка Lockpicking, причём в случае неудачи замок блокируется. Дверь можно просто снести (хотя армейская архитектура делает это не самой лёгкой задачей). Для этого надо нанести 12 единиц урона одним ударом - учитывайте потраченные заряды. Взрывчатка вроде запасённой ещё с разреза или захваченной "бумдетали" орков может справиться с этим автоматически (учтите примечание про оркотехнику в последнем случае!). Наконец, при наличии времени и тяжёлого инструмента вроде кувалды дверь тоже можно снести без проверок - но при этом основной исполнитель получает степень усталости.

\* За дверью с шестернёй Адептус Механикус оказывается проход к генераторам. Сигма легко определит, что устройства на последнем издыхании и работающее сейчас аварийное освещение - почти верх возможностей (а про отопление и мечтать не стоит). Проверкой Repair можно отключить всё лишнее и направить энергию к вокс-станции. Это погасит свет в помещениях внутри, но позволит подать сигнал бедствия. Кстати, если персонажи оказались тут до нахождения пути к вокс-станции, Сигма легко (без проверок) может определить, где она находится (по кабелям питания).

\* За дверью III обнаруживаются запасные части для армейских грузовиков. Если Сигма по какой-то причине потерял инструменты, то тут найдётся полный комплект. Тут же есть бочка с прометием - её можно вытащить наружу силами двух персонажей и устроить позицию для обогрева.

**Обратите внимание - нигде в комплексе нет траков для гусеницы рудовоза.**

\* За дверью VI обнаруживается оружейная комната. Внутри в зарешёченных шкафах ровными рядами стоят лазганы старого образца, в ящиках обнаруживаются батареи к ним. К сожалению, большая часть оружия за время хранения давно вышла из строя, а батареи по большей части разряжены, но можно поискать тут что-нибудь работающее, благо армейский лазган - машинка живучая. Проверкой Notice можно будет найти рабочий лазган или части от разных, которые можно быстро собрать в единое рабочее целое - это может сделать любой персонаж с армейским прошлым, не только Сигма. Подъём означает, что найдено пять лазганов. (Каждый персонаж может делать только одну проверку с этой целью). Каждый найденный лазган идёт с одной полуразряженной батареей; поиск рабочих батарей - отдельная проверка (так же можно искать и батареи к своему оружию - Максим может искать батареи к своему пистолету, скажем). Удача означает, что найдена полная батарея.

\* За дверью VIII обнаруживается склад медицинского снаряжения. Как и в описанных выше комнатах, лежащие в шкафах ровными рядами индивидуальные медпакеты по большей части давно непригодны к использованию - большая часть средств в них от холода и старости годна разве что на театральный реквизит, но если порыться тут, то отец Флавий может пополнить аптечку. Вдобавок, сделайте проверку Smarts (не дожидаясь заявки) и если она выброшена, то скажите, что отец Флавий знает, что компоненты одной из противоожоговых мазей на самом деле частью безвредны, а частью вполне съедобны - и если прокипятить содержимое этих тюбиков (благо снега снаружи завалилось - осталось только растопить его) можно получить мерзкого вкуса, но пригодный для еды "бульон". Это может здорово поднять дух голодающих шахтёров и персонажей (и помочь снять полученные уровни усталости). Наконец, запертый ящик содержит более мощные препараты - вскрыть его можно проверкой Lockpicking или нанеся 9 и более очков урона за один удар тупым или рубящим предметом. Внутри, среди давно

непригодных лекарств, найдутся два годных к употреблению инъектора со стимулом - мощным стимулятором, который способен привести в сознание персонажа из состояния Incapitated до трёх ран, или снять до двух степеней усталости.

- За любой из неактивных дверей нет ничего интересного - их можно снести по тем же правилам, что и активные, но внутри найдётся или хранилище расплывающейся от старости армейской формы, или склад пищевых припасов (увы, почти пустой - а то, что осталось от плиток белковых концентратов, давно непригодно в пищу), или просто пустая, заросшая пылью комната.

**Учтите, что на базе почти так же холодно, как и снаружи - потому проверка за холод кидается по общим правилам каждые полчаса (это три проверенных места, если персонажи не делали специальных заявок, что они не задерживаются в комнатах и ничего там не делают).**

- Наконец, если идти по спуску вниз (а шёпот в голове Пита ведёт его именно туда), то персонажи уткнутся в ещё одни ворота (как и наружные, незапертые, и как и наружные, требующие усилий минимум двух персонажей для открытия). Поддавшись усилиям персонажей, створки ворот с лязгом заржавевших катков уезжают в пазы в стенах, открываясь в полную темноту - в этой части комплекса нет аварийного освещения. Первое, что выхватит тусклый свет из коридора - ногу трупа (точнее, мумии). Мертвец сидит, привалившись к стене у ворот (если у персонажей есть источник света, то видно, что под рычагом, видимо, раньше управлявшим воротами). Рядом с рукой трупа валяется лазерный пистолет, а на голове мумифицировавшегося на холоде тела до сих пор сохранилась полуистлевшая фуражка комиссара Имперской гвардии.

Если осветить это место (обычное освещение не работает, так что персонажам потребуется или свой источник света, или немного техношаманства Сигмы у генераторов), то окажется, что это просторный гараж, в котором стоят три армейских грузовика и есть место ещё минимум на пять, но вместо этого прочая часть гаража занята разложенными на полу чёрными мешками.

**Обратите внимание - скорее всего персонажи будут исследовать это место без верхнего освещения - а значит, что свет будет выхватывать детали постепенно. Движение по этому месту в темноте несколько жутковато - постарайтесь передать это в своих описаниях...**

Взгляд поближе на мешки не оставит сомнений в их содержимом - внутри лежат тела. Два грузовика пусты, а третий, стоящий ближе всего ко входу, запаркован небрежно, наискось. В его кабине сидит ещё одна мумия в форме Имперской гвардии (солдат был убит выстрелом в затылок из лазерного пистолета), а кузов неразгружен - в нём сложены всё те же чёрные мешки. К одному из них и подводит Пита шёпот - если разрезать мешок, внутри персонаж увидит ссохшееся тело в армейской броне и шлеме. На груди у трупа висит медальон с полустёршимся ликом кого-то из имперских святых - если присмотреться, видно, что часть черт почти затёрлась, а часть почему-то даже не выцвела. Эти части складываются в какую-то сложную фигуру...

**Это - одна из тех вещей, ради которых Инквизиция пошла на такие меры, как истребление населения планеты. Медальон зажат контактом с силами Хаоса (пусть и не является особо мощным артефактом).**

Если Пит наденет этот медальон, он почувствует прилив сил. (Механически это означает, что его навык псайкерства возрастёт до d6, Пит восстановит запас power points, если он у него неполон, а впридачу к своим powers он получит Volt или Burst - на выбор игрока).

- Когда ты прикасаешься к медальону, тёплая волна проходит по твоим пальцам. Странные шёпоты в твоей голове смолкают, ощущение тревоги, не оставлявшее тебя с момента раскрытия новых способностей, стихает - будто новая сила отпугнула тех, кто пробовал твой разум на прочность. На мгновение тебя накрывает необычное ощущение - такой ментальный аналог довольного урчания крупного хищника...

Гараж, однако, содержит не только подманивавший Пита медальон. У тела в кабине грузовика можно найти две работоспособные разрывные гранаты (дальность 5/10/20, урон 3d6 в среднем шаблоне); пистолет комиссара исправен (равен по характеристикам пистолету Максима, хотя зарядов всего половина). За кабиной одного из грузовиков смонтирован тяжёлый болтер. (Дальность 30/60/120, урон 2d8+1, RoF 3, вес 50, минимальная сила d8, AP 2, Snapfire), сохраняющий работоспособность (и имеющий четверть ленты зарядов - на две очереди). Проблема для Сигмы в том, что это Maxima MkIII - тип болтера, чертежи которого считаются утраченными. Учение Адептус Механикус говорит о том, что подобным объектом нельзя рисковать в бою... Можно попробовать нарушить свой долг, извиниться перед духом машины и, открутив его от подставки, унести наверх, а можно оставить его тут. Кроме этого, многие тела в мешках облачены во флак-броню Имперской гвардии - небрежливые герои с крепкими нервами могут попытаться её использовать (правда, для этого нужна проверка Notice, чтобы найти тело подходящих габаритов, а потом нужно вытянуть карту - чёрная масть означает, что броня повреждена).

У ваших героев есть время до первой проверки на холод - примерно полчаса. После этого, если они близко к выходу, то станут слышны выстрелы из дробовиков в воздух (если снаружи остались NPC с дробовиками), громкий рёв сирены со стороны рудовоза или иные звуки для привлечения внимания. Если персонажи внутри, раздастся грохот, и комплекс ощутимо сотрясётся.

Причину персонажи увидят, выскочив наружу - ещё один орочий "смерталёт" (вполне возможно, что это машина Урга, если он так и не догнал героев) врезался прямо в башенку вокс-станции. Шахтёры скажут, что две машины орков прилетели со стороны рудовоза, заложили вираж над комплексом и один из орков не справился с управлением. Второй ушёл (или уйдёт на глазах у героев, если они были близко ко входу и сразу же выскочили). Не надо быть великим стратегом, чтобы понимать, что орки скоро вернуться.

Орки идут!

Поле грядущего боя не особо балует разнообразием. На занесённой снегом равнине в кольце минного поля выделяется пара не шибко крупных пригорков и холм подземного склада. Выбор не особо велик - выбрать место со снегом поглубже или наоборот, занять место на возвышенности (если да - то над складом), или на ровном месте. Местами снег до плотного слоя человеку меньше чем по колено, местами более чем по пояс.

У игроков может возникнуть соблазн обороняться в самом подземном складе, однако, как в случае обороны разреза, подскажите игрокам за военных (Пита и Максима) что тем самым они отрезают себе всякую возможность отступления (выход из склада всего один), а большинство преимуществ весьма сомнительны - снаружи лучше видно (что удобнее для людей, как более метких стрелков, чем орки), а узкие проходы на складе, конечно, легче оборонять, но простреливаемые пути к ним весьма короткие. Если орки прорвутся в дверь - результат будет хуже, чем если они доберутся до позиций снаружи. (Не говоря уже о том, что поддержка, если она придёт, придёт скорее всего воздухом). Примерно то же самое с рудовозом - обороняться в нём можно, но так как шансов запустить его нет, а стоит он за пределами минного поля, то это далеко не лучшая идея.

В любом случае, если персонажи нашли добавочное оружие, его можно раздать шахтёрам. (Распределите управление группами шахтёров среди игроков). Если персонажи заняли позицию на крыше склада, можно частично очистить стены от снега, сделав подъём более трудным. Некоторые места - вроде уже упомянутой башенки вокс-станции, на крышу которой можно взобраться - фактически оставляют один путь подъёма. Персонажи также могут дополнительно заминировать проходы (если у них осталась взрывчатка с разреза и они используют что-нибудь в качестве взрывателя - его можно найти на складе или просто зарыть взрывчатку в снег и попытаться потом активировать выстрелом или броском чего-то взрывчатого). Можно насыпать снежный вал или вырыть окоп - в снегу времени на это хватит. Хитрые игроки могут готовить для орков ловушки, заранее подтаивая снег (прогревая его бочкой прометиума и засыпая эти места сверху - провалившийся в снег орк будет отличной мишенью), постараться замаскировать следы своего прохода через минное поле и так далее. Постарайтесь учесть их приготовления, потому что сейчас персонажам будет тяжело... (Но учтите, у них снова примерно полчаса).

К медальону Пита - "Кровь богу крови!!!"

Если Пит принял медальон, то он совершил необратимый шаг. Он может его спрятать, он может его выкинуть - контакт с силами Хаоса уже состоялся и это ничего не меняет. Теперь, если он убивает врага или получает рану, на него накатывает волна ярости. Этому состоянию можно сопротивляться (проверка Spirit, с обычными штрафами, если персонаж ранен) а можно добровольно поддаться ему. Если ярость овладела Питом, то за каждого убитого врага он восстанавливает 2 power points и на время ярости получает черту Frenzy. Также в этом состоянии провал псайкерских умений не вызывает последствий по таблице - вместо этого с каждой 1 черты Пита искажаются (начинают светиться алым глаза, превращаются в клыки все зубы... ). Это остаётся и после ярости. Остановить ярость можно или намеренно, проверкой Spirit (с -1 за каждую проваленную раньше) или когда Пит истратит все power points. Кстати, если отец Флавий спас аквилу из храма, то может попытаться унять ярость Пита, выставив её перед собой и прочитав нужную литанию (проверка Knowledge (Religion)), однако это означает, что он прекрасно понял, что с Питом что-то не то...

## Первая атака.

*Сперва вы слышите грохот взрывов - кажется, орки только что обнаружили минное поле. Потом вы слышите приближающийся боевой клич "Вааааа!!!", лишь изредка премежаемый разрывами - похоже, орки всё-таки оказались достаточно хитры или удачливы, чтобы найти проход. Или проделать его...*

Первая волна, основательно прореженная минным полем, доберётся до персонажей в виде десятка орков-бойцов

и ноба (командира). Обратите внимание, что вы впервые в этом модуле сталкиваетесь с вражеским wild card - не забыли, что ведущему тоже полагаются bennie?

Если герои догадались хоть как-то замаскировать следы своего прохода через минное поле, то семь орков во главе с нобом (он восьмой) бегут на них пешком. (Начинайте бой с того момента, как орки входят в радиус поражения оружия персонажей). Если нет - то ноб ведёт некое подобие багги, ещё четверо орков вцепились в борта, а трое бегут следом.

Одновременно с этим с адским шумом над головами персонажей на бреющем полёте пройдёт "смерталёт", из которого с воплем "Дави людиков!" выпрыгивают два орка с неким подобием реактивных ранцев. (Параметры "смерталёта" ниже не даны, потому что даже если персонажи его подбьют, орки сделают то же самое - аварийная высадка у них не шибко-то отличается от штатной). Поставьте двух "штурмавиков" на карту поля боя в конце первого раунда, на расстоянии 10 от места, где держат оборону персонажи (на самом деле они не стоят, а летят, но это неважно). "Смерталёт", даже если по нему не стреляли, закладывает вираж и с грохотом падает.

#### Багги:

Асс/Тор Speed 10/40 Стройкость 7 (из них броня 1) Four Wheel Drive.

Оружие - Палыхало (2d10 урона в шаблоне-конусе, вес 70, минимальная сила для использования d8. Стрельба идёт с +2, атакованный делает проверку Agility против результата, чтобы успеть уйти с пути пламени. Баллон на 10 выстрелов).

#### Орк-боец (7 штук)

Attributes: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d6, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d4, Throwing d6, Driving d6

Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 7 (с бронёй 8)

Рубило Str+d6, вес 10

Палило 15/30/45 2d6 RoF 1 вес 8 shots 6

Плотная куртка (броня 1, прикрывает только тело)

#### Ноб (Wild Card)

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d10, Vigor d10

Skills: Fighting d8, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d4, Throwing d6, Driving d6

Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 8 (с бронёй 10)

Пилотопор Str+d8, AP 1, вес 12

Броня из железа (защита 2, прикрывает только тело)

#### Орк-штурмавик (2 штуки)

Attributes: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d6, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d4, Throwing d6, Driving d6

Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 7 (с бронёй 8)

\* Sweep - обратите внимание, что "штурмавики" умеют делать атаку sweep!

Рубило Str+d6, вес 10

Стреляло 12/24/48 2d6 RoF 1 вес 8 shots 6

Плотная куртка (броня 1, прикрывает только тело) и шлем (броня 3, защищает голову в 50% случаев).

Ра-а-а-аакетный ранец! - реактивный двигатель, который только кто-то настолько живучий и безумный как орк может прицепить себе на спину. Благодаря этому устройству орк может летать - точнее, совершать длинные прыжки максимально длины 3db в раунд. Хотя бы один дубль означает, что орк приземляется не слишком мягко и получает удар этой же силы...

Тактика орков в этом противостоянии предельно проста - "штурмавики" пытаются занять защитников ближним боем (если герои заняли небольшую площадку, с которой есть только один выход - например, заняли и подготовили к обороне крышу вокс-башенки, то это преимущество может обернуться против них), в то время как остальные стараются добежать или доехать как можно ближе, иногда постреливая, но в целом надеясь на ближний бой. За счёт подготовленных позиций персонажи игроков скорее всего выйдут из боя победителями довольно легко, но это ещё далеко не конец...

**Совет для ведущего. Цель игры вовсе не убить персонажей игроков, потому посмотрите на то, как легко игроки отбились. Идеальный вариант этого столкновения (из трёх частей), когда игроки в итоге выигрывают бой "полностью выложившись", с ранеными персонажами и без трюков в запасе, но живые. Если игрокам было тяжело отбиться, то не стесняйтесь убрать часть врагов из следующего столкновения. И наоборот - если персонажи расстреляли орков легко, как в тире, можете добавить бойцов в следующее столкновение или немного расширить это - когда видно, что никто из**

**орков не доберётся до персонажей, почему бы из-за грани видимости не вылететь ещё тройке "штурмавиков", к примеру, чтобы немного рассредоточить огонь?**

*Тела орков валяются в снегу. Кажется вы отбились, но доносящиеся издали вопли и взрывы говорят, что орки вовсе не собираются сдаваться...*

### **Вторая атака.**

Вторая атака, как ни странно, последует не сразу - пройдёт достаточно времени, чтобы персонажи основательно подмёрзли на ветру (если у них нет обогрева на позиции, конечно), а Пит восстановил 1 power point

Если персонажи догадались выставить дозорных, которые высматривают что-то большее, чем волну зеленокожих, которые несутся вперёд с громким воплем и намерением порубить людей на куски, они могут кинуть Notice против Stealth гротов-стрелков (см. ниже). Пит, если его не охватила жажда крови, может сделать то же самое за счёт своего Danger Sense.

Дело в том, что за эти полчаса гроты стрелки, стараясь не быть заметными в снегу, ползут на свои позиции. Возвышенная позиция даёт людям +2 к обнаружению, в то время как глубокий снег вокруг (если игроки выбрали держаться на позиции с глубоким снегом) даёт полностью увязавшим в нём гретчинам +2 к маскировке.

Шестеро гротов (две группы по три) занимают позиции так, чтобы держать под обстрелом позицию персонажей с двух сторон, занимая позицию в районе средней дальности своего оружия (чтобы в бою перебраться на ближнюю), но если люди засекли одну из групп, вторая может зарыться в снег и на дальней.

Вторая атака совершается орками пешком - по одному орку-бойцу на каждого персонажа и шахтёра, плюс ещё двое, отчаянно вопя, несутся на позиции людей (в то время как гретчины готовятся стрелять, как только кто-то покажется над краем вала или иной позиции персонажей). Надежда орков на этот раз на то, что их "снайперы" прижмут персонажей и дадут бойцам добраться до цели.

#### Грот-стрелок (6 штук)

Agility d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d4, Vigor d6

Skills: Climbing d6, Fighting d6, Notice d6, Taunt d6, Shooting d8, Stealth d10, Throwing d6

Pace: 5; Parry: 5; Toughness: 4

Гротопушка 20/40/60 урон 2d6 shots 2, snapfire (обратите внимание, что гроту надо перезаряжать "пушку" после двух выстрелов - это занимает полный раунд).

Параметры орков-бойцов см. выше.

### **Третья атака.**

Третья и последняя атака последует почти сразу после предыдущей. Собственно, это не столько отдельная волна, сколько орки, обозлённые неудачей и напуганные прибытием своего вожака. Персонажи могут перезарядиться, быстро привести кого-нибудь в чувство, но не более.

*Сперва вы слышите рёв мотора и лязг металла, а потом видите выезжающего в вашу сторону колёсного монстра. Эта... штуковина... смахивает на здоровенный, почти что с рудовоз размером грузовик с бронированным носом и выглядит ещё более уродливо. Кто-то догадался приделать к ней спереди громадный шипастый каток, из-за чего машина выглядит как асфальтоукладчик из пьяного кошмара - совершенно непонятно, как она проехала по минному полю с таким устройством. Ярко-красная расцветка довершает картину. В открытом кузове грузовика виден громадный орк, с ног до головы закованный в броню; вокруг него машут тесаками и орут несколько тварей поменьше.*

"Баивая фура" - Acc/Top Speed 5/12

Toughness 21/16/16 (из них брони 9/4/4) Heavy Armor

На фуре установлено несколько стволов, но командующий ей меганоб слишком разозлён долгой обороной врага, чтобы действовать разумно. Вместо этого фура пытается использовать свой каток - попавший под него персонаж получает 3d6 урона. Если "баивая фура" доберётся до позиции персонажей (на ровном месте или на холме с некрутыми склонами) она без проблем сокрушит любую защиту, которую персонажи могли возвести. Остановит её разве что стена склада (если персонажи добежали до него и забрались наверх - не обязательно даже очищать снег, потому что масса "фуры" весьма эффективно его продавливают), либо заранее подложенная на пути взрывчатка.

Если фура не помогла, меганоб выберется из неё и вместе с тройкой бойцов-орков попытается атаковать персонажей:

С прочими орками с машины спрыгивает ревущее чудовище, закованное в громыхающую и дымящую броню. Даже на фоне прочих орков эта железная горилла выглядит громадной и почти совсем квадратной. Одна рука этой пародии на силовые доспехи космодесанта завершается здоровенной металлической клешней самого угрожающего вида, на второй закреплено какое-то двуствольное оружие. Из-за спины орка торчат две трубы, из которых валит дым; судя по общей горбатости фигуры, там у него закреплены те моторы, которые позволяют этой стальной черепахе двигаться. Мощности, однако, им не занимать - ноги орка живо уходят в снег, но он идёт вперёд, оставляя за собой борозду, словно трактор.

#### Меганоб (Wild Card).

**Attributes:** Agility d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d10, Vigor d10

**Pace:** 4; **Parry:** 8; **Toughness:** 8 (с учётом брони - 19 спереди и сбоку, 15 сзади)

**Skills:** Fighting d12, Intimidation d10, Notice d6, Shooting d4, Throwing d8

**Gear:** Мегаброня: огромная громыхающая штука. В неё встроена силовая клешня (Str+d12) и сдвоенное стреляло 12/24/48, урон 2d6, RoF 2, Auto, shots 12.

**Большой** - комбинация размеров меганоба и его брони делает его лёгкой целью. Атаки по орку идут с +2 на попадание.

**Уязвимости:** Этот огромный орк полностью закован в тяжёлую громыхающую броню, из-под которой доносится натушный вой моторов. Слабыми местами в ней являются две выхлопные трубы, торчащие за плечами орка. Удачно закинутая в них граната может вывести из строя моторы меганоба, уронив его скорость ещё вдвое (не говоря уже про нанесение ран - броня против такого удара не учитывается). Места крепления этих труб тоже уязвимы - если стрелять прицельно в них (-2 к броску стрельбы), то броня меганоба не учитывается. Спереди у меганоба уязвима смотровая прорезь в шлеме - но тут придётся стрелять уже с -4.

Если меганоб побеждён, оставшиеся орки (если они есть) отступают в панике - но издали доносятся новые вопли, так что орочья волна явно ещё не иссякла...

### **Финал. Милосердие Императора**

*В шум и лязг орочьих моторов вплетается новый звук. Вы слышите выстрелы, направленные явно не в вашу сторону, грохот взрывов и вопли орков, а потом различаете среди хлопков орочьих "стрелял" басовитый рык имперских болтеров. До вас доносится отзвук крика "Ваааааа!!!" и грохот, когда кто-то подрывается на минах. Лезущие в вашу сторону орки явно колеблются, не понимая, назад надо идти или вперёд - а затем в ряды орков с рёвом врывается их погибель. Выныривая из снежной дымки один за другим несутся белые мотоциклы, с немыслимой точностью маневрирующие на минном поле. Вы вновь слышите басовитый рык болтеров - и вслед за каждым таким звуком один из орков падает. Не больше трети зеленошкурных остаётся на ногах, когда орки спохватываются и открывают беспорядочную стрельбу, которая мало что меняет. Всего через несколько секунд мотоциклы оказываются рядом, и спрыгивающие с них фигуры в снежно-белых доспехах вступают в бой. Бой короткий и завораживающий - атакующие с презрительной лёгкостью уходят от ударов орков, умело, экономно и даже красиво - с красотой отточенного мастерства - повергая своих противников. Со стороны может показаться, что обе стороны отрепетировали свои движения заранее - только вот вряд ли готовились к такому падающие на снег орки с разрубленными головами и отрубленными конечностями.*

*Всё заканчивается очень быстро - на ваших глазах один из закованных в белую с алым броню бойцов сносит пилочком голову кинувшемуся на него орку, делает шаг в сторону, позволяя своему товарищу выстрелить у него из-за спины (у бегущего на воина в белом орка взрывается голова; тело делает пару неуверенных шагов и падает в снег) и, прежде чем тело касается земли, воин делает длинный выпад, доставая третьего, пятящегося от него орка, пытавшегося достать стреляло. Орк издаёт изумлённый хрип, когда его кровь брызжет во все стороны, пошатывается и падает. И оказывается, что кругом больше нет стоящих на ногах ксеносов.*

*Воин в белом идёт в вашу сторону, и снег скрипит под его ногами. Только вблизи становится видно насколько он высок - не меньше двух с половиной метров; впрочем и так понятно, что перед вами не люди, а легендарные Астартес, космодесантники, ангелы смерти Императора. К воину присоединяется второй, откинув шлем - под ним оказывается суровое монголоидное лицо, с собранными в "конский хвост" волосами, висячими усами и шрамами от лба до подбородка. Оба подходят где-то на полтора десятка шагов и застывают, направив в вашу сторону стволы болтеров. Вы видите глаза одного из них и ощущаете взгляд второго через линзы шлема - цепкий, холодный, безжалостный. Дула болтеров глядят на вас - в ствол легко войдёт кулак ребёнка, дула рябые от частого употребления. Космодесантники молчат.*

На этом месте последует небольшая пауза. В зависимости от того, как поведут себя персонажи, отношение Белых шрамов (а это космодесантники именно этого ордена) к ним несколько изменится. Самое глупое, что

можно сделать - пытаться нападать на них или кидаться убежать - переспросите игроков, если получите такие заявки (и напомним, что они стоят под прицелом одних из лучших бойцов человечества, только что играючи перебивших волну орков). Суетиться, спрашивать что-то можно - но космодесантники не ответят и так и будут молча глядеть на персонажей. Тот, кто стоит прямо и с достоинством будет неявно одобрен Шрамами (и обратятся в следующей сцене они именно к нему); благоприятное впечатление произведёт и приведение в порядок оружия или игнорирование направленных в персонажей болтеров ради оказания первой помощи раненым или молитвы над убитыми (в случае отца Флавия).

*Примечание для ведущего: Камнепад - и все умерли.*

*Да, персонажи умрут даже при благоприятном исходе. В конце концов, это Вархаммер - тут не так уж много хэппи-эндов. В приключении не зря не приводится параметров космодесантников - ваши персонажи могли справиться с меганобом, но Белые Шрамы - это несколько больше, чем просто грубая сила, помноженная на лучшие доспехи и оружие человечества. Это ещё и огромный боевой опыт. Если персонажи захотят вступить с ними в схватку, они просто погибнут. Без вариантов. Конечно, когда вы берётесь проводить это приключение, вы царь и бог - и можете, например, запланировать спасение персонажей для использования в дальнейшем (например, добавив к Белым Шрамам ещё и человека из Инквизиции, который под дулами болтеров космодесанта завербует персонажей для дальнейших опасных миссий), но приключение создано именно с расчётом на то, что персонажи погибают в финале...*

*Снова слышен рёв мотора, и за целью космодесантников останавливается ещё один мотоцикл. Спрыгивающий с него на снег воин облачён в угольно-чёрную броню, а лицо его шлема - маска-череп. Капеллан космического десанта... Он подходит к паре глядящих на вас воинов, на секунду задерживается и обращается к (тому из персонажей, кто произвёл наилучшее впечатление)*

*- Кто из вас был внутри?*

*Рубиново-красные линзы маски нацелены прямо в ваши глаза. У воинов взгляд холодный, у капеллана - пронизывающий.*

Финал зависит от ответа - и от того, насколько персонажи вели себя достойно. Вы всегда вправе подкорректировать решение если игроки совершили что-то особенно героическое или, напротив, особенно эгоистичное, но в качестве подсказки мы даём вам следующее - лучший финал наступает, если выполнено не менее трёх условий из списка:

- Максим вывез снаряжение Дома и не давал его раскручивать и ломать

- Пит отказался от использования медальона.

- Отец Флавий в первую очередь оказывал помощь тем, кто описан как раненый тяжелее, а не персонажам игроков

- Персонажи отказывались от лучших условий (тепла в кабине, например) и снаряжения в пользу шахтёров добровольно, а не перед лицом бунта.

- Сигма сохранил технику дома или не использовал тяжёлый болтер, зная о нём.

Обратите внимание, что тексты ниже написаны в предположении, что все персонажи были внутри склада, а шахтёры не были. Если это не так, подкорректируйте их.

Худший финал (если Пит находится в демонической форме или поддался влиянию медальона или если персонажи пытаются явно соврать (следы видны на снегу, так что вопрос капеллана на самом деле скорее проверочный)):

*Ничего не отражается на маске капеллана, но слабая тень отвержения пробегает по лицу того из воинов, кто стоит без шлема. Вы не успеваете понять, была ли какая-то команда - просто рявкают болтеры и мир вспыхивает - прежде чем обрушиться осколками в темноту...*

Нейтральный финал (если персонажи не подходят под условия выше, но не столь явно запятнаны)

*Несколько секунд взгляд капеллана пытается прожечь дыру в вашем затылке через ваши глаза. Кажется, вы не выдерживаете и отводите взгляд. (Можете напомнить те слабости, которые допустили персонажи)*

*- По распоряжению Святой Инквизиции Императора - грохочет голос капеллана - Вы не покините это место. Болтер в руках воина без шлема чуть покачивается, но капеллан останавливает его. - Не торопись, брат Арвай! Дай им сотворить последнюю молитву - они заслужили её, противостоя ксеносам с оружием в руках. Они слабы, но они не избранники Императора - что для нас недопустимо, им позволительно. Целься!*

Лучший финал

*Несколько секунд взгляд капеллана прожигает ваши глаза, потом скользит по вашему неровному строю, иногда задерживаясь на ком-то. Затем капеллан поворачивается в сторону воина без шлема и командует - Брат Арвай. Готовь к эвакуации гражданских.*

Тот на секунду задерживается и спрашивает.

- Брат Мэргэн? Мы должны игнорировать приказ Инквизиции?

- Похоже, брат Арвай, ты пренебрегаешь обязанностью думать о том, кто мы в Империи. Мы исполняем **просьбу** Инквизиции. Двадцать молитв после обряда утренней стрельбы.

- Я понял, брат Мэргэн. Благодарю тебя - склоняет голову космодесантник и, шагнув вперёд, отделяет от вас шахтёров небрежным жестом болтера. - За хана и Императора!

- Я сам окажу милость этим людям - продолжает капеллан, пока космодесантники пристраивают шахтёров на своих мотоциклах. - Запомните - это урок для всех нас. Вспомните прошлую жизнь, когда вы ещё не были избранниками Императора. Жило ли в вас преклонение перед героями? Помните ли вы, как вы верили в то, что за заслуги должна воздаться награда? Эта вера питает Империум, которому мы служим. Люди, которых вы увезёте, разнесут весть об этом и послужат Императору не хуже ваших болтеров, ибо вера - живая кровь, которая питает Империум.

Маска-череп капеллана поворачивается к вам, когда рёв мотоциклов возвещает отбытие шахтёров.

- Помолитесь напоследок - говорит он, опуская руку к болт-пистолету на бедре. - Вы заслужили это право, прежде чем отправиться скитаться меж звёзд, как положено героям.

### Приложение. Заготовленные персонажи

Максим Нумиций, начальник охраны.

Agility d8  
Smarts d6  
Spirit d6  
Strength d6  
Vigor d6

Pace 6  
Parry 5  
Charisma 0  
Toughness 5 [7/9 с учётом брони, см. ниже]

Может быть, ты и не можешь похвастаться подготовкой бойца Стального легиона, но ты достаточно потянул армейскую лямку в СПО (Силах планетарной обороны) и честно заслужил свои сержантские лычки. Три года после обязательного срока ты вбивал дисциплину в новобранцев - по большей части отребье из ульев, а потом воспользовался тем, что казалось тебе шансом - сменив ряды СПО на роль бойца дома Бальтазин. Тогда ты думал, что деньги неплохи, да и возможность подбирать себе подчинённых будет куда приятнее дрессировки того, что тебе пришлют. Тебе следовало бы знать, что с твоей удачей это выльется в конце концов в роль охранника в этих (вырезано цензурой) бараках посреди нигде, с вечно барахлящим обогревом и перебоями с лхо...

#### Преимущества и недостатки.

Command - три года дрессировки этих обезьян, которых в СПО почему-то звали новобранцами, не прошли даром.

Ты умеешь отдавать приказы просто и доходчиво!

Bad Luck - ты глава охраны в этой ледяной дыре. Нужны ещё комментарии?

Умения:

Fighting d8  
Shooting d10  
Intimidation d6  
Notice d6  
Throwing d6  
Stealth d4

Снаряжение:

Лазерный пистолет армейского образца (12/24/48 2d6 Weight 5 shots 12 AP 1, Semi-Auto)

Флак-броня (всё тело кроме головы, защита 4 против стрельбы, 2 против атак ближнего боя).

Униформа охранника

## Сигма, техножрец

Agility d6  
Smarts d8  
Spirit d6  
Strength d8  
Vigor d4

Pace 6  
Parry 5  
Toughness 4  
Charisma -1

Ты посвящён в тайны и обряды культа Адептус Механикус. Нельзя сказать, что ты высоко продвинулся в понимании принципов Бога-Машины, но ты всё-таки техноадепт, а потому знаешь с какими литаниями нужно поворачивать правильные выключатели и как убедить духов машины работать. Также тебя трудно спутать с обычным человеком - часть твоей слабой биологической плоти заменена деталями машины; ты носишь маску-респиратор, встроенную в твоё лицо, имеешь видимые разъёмы на руках и гибкий механический отросток (механодендрит) торчит у тебя над плечом. Из всех обитателей разреза тебя можно счесть самым везучим - тебе выпала честь следить за шахтным оборудованием Дома Бальтазин и поддерживать машины Разреза 15А в рабочем состоянии. Часть из этих машин весьма интересна...

### Умения:

Knowledge (Tech) d6  
Repair d8  
Shooting d6  
Fighting d8  
Driving d6  
Lockpicking d6

### Преимущества и недостатки:

Luck - тебя допустили к редкой технике Дома, несмотря на твой невысокий ранг в жречестве Бога-Машины. (Пусть даже это и вызвано жадностью глав этого благородного рода). Нужны ли ещё доказательства твоей удачливости?

Scavenger - привычка таскать при себе множество деталей на чёрный день, выработанная тобой, весьма полезная привычка...

Техножрец - это особая черта для мира Warhammer 40K, потому вы не найдёте её в общих правилах. Служители бога-машины - странные, пугающие и замкнутые типы, к которым большинство населения Империи относится крайне настороженно. В конце концов, они даже верят в Бога-Императора не так, как обычные люди! Отношение к техножрецам примерно такое же как к евреям и иным иноверцам в средневековых городах. С другой стороны, именно техножрецы поддерживают техническую мощь Империи и только им позволено заниматься техническими работами. Игромеханически это значит что Альфа получает -1 к Харизме при общении с гражданами Империи (уже учтено выше), но может иметь навыки Ремонта и обращения со сложной техникой. Прочие персонажи не могут делать проверок на это в принципе.

### Снаряжение:

Набор инструментов (тяжелые могут использоваться и для ближнего боя - урон Str+d4)

Красная мантия жреца Бога-Машины.

Механодендрит с встроенным снаряжением - на самом деле твоя третья, механическая рука не так уж сильна и рассчитана на то, чтобы держать инструменты, когда ты работаешь. Она не даёт плюсов как третья рука в игровом плане, но в числе прочего снаряжения в неё встроен лазер, который ты используешь для нанесения разметки на детали. Ты можешь сфокусировать его для одного мощного выстрела - считай это пистолетом с дальностью 5/10/20, уроном 2d6+1 и одним зарядом. Этот выстрел тратит большую часть заряда твоих внутренних батарей - ты получаешь степень усталости и не можешь стрелять снова, пока не потратишь 10 минут на подзарядку из какого-то внешнего источника энергии.

### Пит "Змей", бывший штрафник

Agility d8  
Smarts d4  
Spirit d6  
Strength d6  
Vigor d6

Pace 6  
Parry 6  
Charisma 0  
Toughness 6

Тебе крупно не повезло трижды. Сперва - родиться на нижних ярусах улья Хеллсрич, где не было особого выбора - идти в банду или становиться жертвой. Потом - попасть под облаву безопасников, после чего у тебя был выбор - армия или двадцать лет службы на химических платформах, где люди гниют заживо. Ну и, наконец, тебе не повезло, что на третий год новый прапорщик накрыл ваше небольшое дельце с самогонным аппаратом и ставками на состязание стрелков и оказался [пи-и-ик!] уставным ублюдком, не желающим войти в долю... В итоге ты получил татуировку на лоб и загремел в штрафные части. На фоне этого твоё нынешнее назначение на этот разрез - сущие пустяки. Конечно, ты помнишь тех мерзавцев, которые, если называть всё своими именами, продали тебя как скот - по документам ты просто числишься погибшим, потому что Дому Бальтазин было удобно завербовать так пару человек, которым просто некуда будет бежать - но это не дело ближнего будущего. Особенно если учесть, что сейчас, когда орки падают с небес, служить в штрафных частях не очень полезно для здоровья...

Wrawny - ты настоящий громила, что здорово помогало тебе в банде. Не только по меркам улья - два метра роста сильно облегчают жизнь. Но вот только...

Anemic - жизнь на нижних уровнях улья здорово подпортила твои лёгкие. У тебя пудовые кулаки, но вот чёртовы сквозняки валят тебя вернее пули. Кхе-кхе...

Ugly - татуировка на лбу явно выдаёт в тебе штрафника, плюс твоя внешность мрачного громилы... В общем, ты не очень хорошо ладишь с людьми. Причём эта татуировка, говорящая что ты не слишком ловок, чтобы не попадаться, портит и от угроз эффект...

Danger Sense - ещё в банде у тебя было чутьё на опасность. Если бы излишества... ладно. Так или иначе, ты умеешь быть настороже вовремя...

#### Умения

Fighting d8  
Shooting d8  
Notice d8  
Stealth d6  
Intimidation d6

Снаряжение: комбинезон рабочего, заточка в рукаве (урон Str+d4, но -1 к атаке)

Кроме этого, у Пита есть ещё одна черта - но ведущий откроет её вам по ходу игры.

### Отец Флавий, священник Императора

Agility d6  
Smarts d6  
Spirit d8  
Strength d6  
Vigor d4

Pace 6  
Parry 5  
Charisma 0  
Toughness 4

Ты назначен на Разрез 15А заботиться о душах шахтёров и охранников и нести свет Бога-Императора. (Порой, правда, ты подозреваешь, что на самом деле дому Бальтазин наплевать на души своих рабочих, и им куда важнее что ты закончил курсы при Официо Медика, а заодно потому что твой сан убергает тебя от искушений продать наркотики из аптек на сторону - но ты гонишь эти мысли как недостойные). У тебя было много назначений - от работы на внешних станциях вблизи города-улья Ахерон, где тебе пришлось научиться водить технику, до управления темплумом (т.е. церковью) в доках улья Хелсрич. Возможно, ты не слишком амбициозен и не стараешься закрепиться на одном месте - но ты стараешься не дать своим сомнениям прорваться наружу и пытаешься проповедовать с жаром. Безделье ведёт к сомнениям, сомнения порождают ересь! Никаких сомнений, никакой демонстрации слабости - все славим Бога-Императора!

#### Умения:

Healing d8  
Persuasion d8  
Shooting d6  
Driving d6  
Fighting d6  
Intimidation d4  
Knowledge (Religion) d6

#### Преимущества и недостатки:

Charismatic - если ты что-то умеешь, то это говорить с чувством!

Снаряжение: комбинезон, цепь с нагрудным знаком аквилы (знак твоего положения священника. Пока ты общаешься с шахтёрами, это даёт тебе +1 к Харизме), посох (может использоваться как оружие - урон Str+d4).