



# ***Смерть Храбрых***

Самара 2015



Ниже содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки и описания сверхъестественного, находящиеся в ней, являются вымыслом авторов, выполняют исключительно развлекательную функцию. Эта игра не является пропагандой демонопоклонничества, сатанизма, оккультизма, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

В игре, в качестве навыков присутствуют религия, теология, оккультизм и экзорцизм. Упоминания и игромеханическая реализация этих навыков не направлены на оскорбление чувств верующих. Авторы выступают за свободу совести и право человека выбирать свои вероисповедание и конфессию.

## Оглавление

		<b>РАЗДЕЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО.</b>	<b>20</b>
<b>ВВЕДЕНИЕ.</b>	<b>3</b>	<b>Завязка.</b>	<b>20</b>
<b>МЕХАНИКА.</b>	<b>4</b>	<b>Глава 1.</b>	<b>21</b>
		С кем придется столкнуться в первой главе:	21
		Тактика врага.	23
		Как берут людей под контроль.	23
<b>ПЕРСОНАЖИ.</b>	<b>5</b>	Если убить колдуна.	23
<b>Параметры персонажей.</b>	<b>5</b>	Зомби и запахи.	23
<b>Навыки.</b>	<b>6</b>	Если персонажа убили.	24
Навыки: применение.	6	Больше разнообразия.	25
Навыки: получение.	6		
Если навыка нет.	7	<b>Глава 2.</b>	<b>25</b>
Навыки: описание.	8	<b>Глава 3.</b>	<b>26</b>
<b>Специализация персонажей.</b>	<b>11</b>	Новый враг.	26
		Если персонажа убили.	27
<b>БОЙ.</b>	<b>13</b>	<b>Массовый бой.</b>	<b>28</b>
<b>Дополнительные (опциональные) правила боя.</b>	<b>17</b>	<b>Правила по иномирию.</b>	<b>31</b>
<b>ЭКИПИРОВКА.</b>	<b>18</b>	Поиск цитадели, псионический допрос.	31
Оружие.	18	Опциональные разъяснения астральной разведки.	32
Броня.	18	Как начислять очки	32
Опциональные правила брони.	19	Как начислять очки (опциональные правила)	32
		Смерть персонажа.	33

## Введение.

Настольная ролевая игра с механикой **Ende Sechs** по модулю «**Heldentod**». Игра фактически направлена на бесконечную боевку и из нее же и состоит. Игра рассчитана на небольшое количество сессий и включает в себя три главы. Гибель персонажей очень вероятна в любой из глав.

Для игры потребуются: бумага (хотя бы по листу на каждого участника), карандаши (хотя бы 1), шестигранные игральные кости (чем больше, тем лучше). А, ну и игроки, от 2 до 5. Эти цифры не являются обязательными, можно и больше. Можно и меньше, но это будет очень странная игра... Один будет ведущим, остальные игроками. Игрокам лучше не читать раздел «Для ведущего». Знаете почему? Информация в нем предназначена для ведущего!

В игре встречаются опциональные правила. Они не обязательны к использованию.

Играть с максимальным комфортом позволит наличие следующего инвентаря:

- ✓ Карандаши, по одному на каждого игрока;
- ✓ Листы персонажей, по одному на каждого игрока;
- ✓ Ластик, по одному на каждого игрока;
- ✓ Шестигранные кубики, около сотни на всех. Из-за большого количества кубиков в броске, удобнее использовать кости с длинной ребра 10 мм;
- ✓ Бумага формата А4 или А3 для набросков карт в достаточном количестве, возможно в клетку или с гексагональной сеткой;
- ✓ Стол, стулья, напитки и снеки.





# Механика.

## Краткий список сокращений

Хкб – X штук шестигранных игральных костей.

ЗД – Здоровье.

ПВ – персонажи ведущего.

Механика **Ende Sechs** появилась, как ответ на желание авторов чувствовать руками отдачу от выстрелов очередями, видеть стремительное увеличение объема взрывных газов и максимально упростить игрокам доступ к необходимым игровым принадлежностям – большому количеству игральных костей.

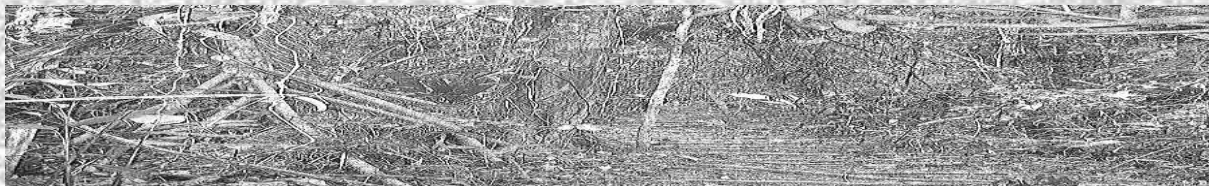
Механика **Ende Sechs** основана на использовании пула шестигранных игральных костей; учитываются только те кубики из броска, на которых выпало успешное значение. Бонусы и штрафы к броску либо добавляют, либо убирают кубики из броска. Разрешение игровой заявки производится броском пула кубиков соответствующего заявке навыка или параметра со штрафом или бонусом в зависимости от ситуации. Успехом считается **5 или 6** на кубике.

Использование механики успехов позволяет варьировать сложность проверок. Если игрокам хочется легкой прогулки – считайте успехом еще и 4. Если игроки любят сложности, считайте успехами игроков 5 и 6, а успехами их противников 4, 5, 6.

В некоторых ситуациях допускается «взрыв» успеха – повторный бросок кубика с успешным значением.

Подробнее применение игровой механики будет разобрано далее на примерах.

Помимо прочего, авторы вдохновлялись механикой «Machina Noctis», ознакомиться с которой можно по ссылке: <http://vk.com/svolodgm>



# Персонажи.

Персонажами предлагаемой игры выступают солдаты различных специализаций. В каждой главе можно создавать новых персонажей или использовать персонажа из предыдущей главы, если он пережил ее. У персонажей есть два обязательных параметра и неограниченное количество навыков.

## Параметры персонажей.

Два обязательных параметра персонажа это **Здоровье** и **Псисила**.

**Псисила.** Это дикая способность противостоять псионическим атакам врага и попыткам ментального контроля. Определяется он случайным образом в диапазоне 1-3. Можно использовать вместо некоторых ментальных навыков при их отсутствии.

**Здоровье.** Этот параметр отвечает за количество урона, который персонаж может выдержать. Определите его броском 2 кубиков и добавьте к результату 6.

По ходу игры персонажи будут получать ранения, которые уменьшат их **Здоровье**. При уровне здоровья 0 – персонаж теряет сознание и начинает терять по 4 здоровья в день без помощи. При уровне здоровья -10 персонаж погибает.

Параметры персонажей можно повысить, если потратить на это очки персонажа (подробнее об очках персонажа в разделе «**Навыки**»). Здоровье повышается на 1 за каждые 2 потраченных очка, Псисила увеличивается на 1 за каждые 4 очка. Повышать параметры можно либо после первой сессии, либо по окончании первой главы. Максимально допустимые значения **Псисилы** и **Здоровья** это 8 и 25 соответственно.

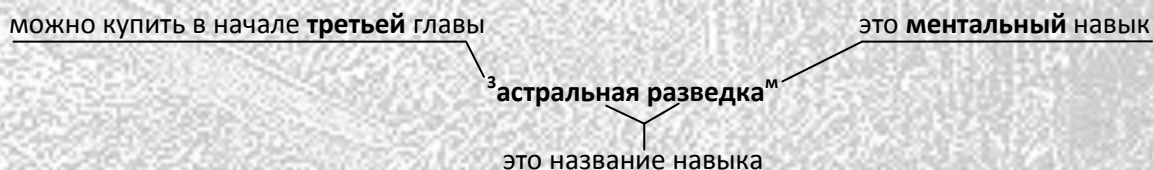
**Вера.** Опциональный параметр.

**Вера** – это сила приверженности персонажа к той или иной религии. Определяется случайным образом в диапазоне 1-3. Добавляется к навыкам религия, теология, экзорцизм. Если этих навыков нет, персонаж может использовать значение веры вместо них. Повышается за 3 очка на 1.



## Навыки.

Навыков у персонажа может быть великое множество и любых, но для этой игры понадобятся следующие: <sup>3</sup>астральная разведка<sup>М</sup>, <sup>1</sup>бег, <sup>1</sup>выживание, <sup>1</sup>вождение, <sup>1</sup>гранаты<sup>Б</sup>, <sup>1</sup>драка<sup>Б</sup>, <sup>1</sup>медицина, <sup>2</sup>ментальный контакт<sup>М</sup>, <sup>3</sup>окультизм, <sup>1</sup>приказ, <sup>2</sup>проникновение, <sup>2</sup>псиатака<sup>М</sup>, <sup>2</sup>религия, <sup>1</sup>стрельба<sup>Б</sup>, <sup>3</sup>теология, <sup>2</sup>тяжелое вооружение<sup>Б</sup>, <sup>3</sup>экзорцизм. Цифры перед названием навыка показывают, начиная с какой главы он доступен на старте. По ходу игры есть возможность получить навыки: <sup>2</sup>псиащита<sup>М</sup> (после 3 псиатак и/или 3 попыток взять под контроль персонажа; и успешной проверки псисилы), <sup>2</sup>контроль зомби<sup>М</sup> (после 3 успешных применений псиащиты и успешной проверки псисилы) и **псимимикрия<sup>М</sup>**. Навыки, помеченные <sup>М</sup> – ментальные. Некоторые события и предметы в игре влияют на всю группу ментальных навыков персонажа, поэтому эти навыки и выделены в отдельную группу. Навыки, помеченные <sup>Б</sup> – боевые. Они подробно описываются в разделе Бой, и выделены в отдельную группу, так как их применение несколько отличается от обычных.



## Навыки: применение.

Значение навыка показывает количество кубиков в броске. Проверка навыков, кроме боевых, осуществляется броском количества кубиков, соответствующего значению навыка. Успехом считается 5 или 6. Как правило, выпадение хотя бы одного успеха гарантирует успешное применение навыка, но для некоторых ситуаций, ведущий может увеличить сложность, и попросить от 2 до 5 (для почти невозможного действия) успехов.

## Навыки: получение.

Так как генерация идет по ходу приключения, то навыки персонаж набирает себе по мере надобности. Набираются навыки за очки персонажа из расчета 1 к 1 на изначально доступные каждому игроку **33 очка**. Специализации требуют обязательной покупки некоторых навыков.

Пример.

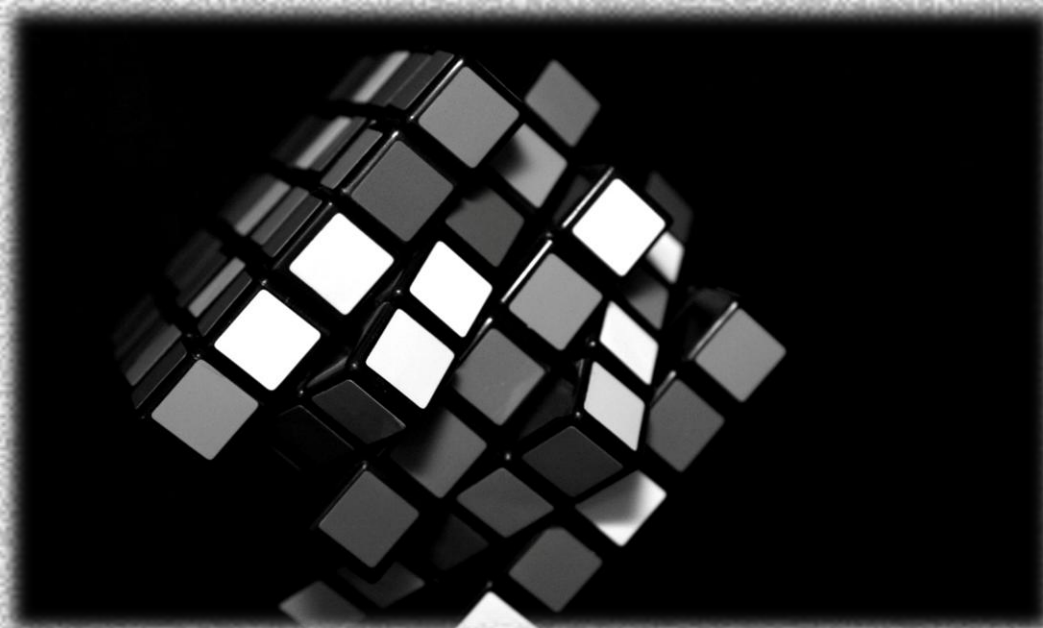


*Штурмовик второй группы солдат Каролина Бустаманте Мурильо видит, как пятеро колдунов в черных плащах склонились над огромным бездыханным монстром цвета стали, которого солдаты ее отряда с таким трудом уничтожили. «Ну, уж хрен вам», - думает Каролина и решает метнуть в сторону пятерки гранату. Навык Гранаты Каролина еще не покупала, но у нее осталось 4 не потраченных очка. Каролина приобретает навык Гранаты на все. Теперь у нее есть навык Гранаты равный 4, и нет больше очков персонажа. Каролина не сможет никак развить своего персонажа, пока не получит от ведущего очков по итогам сессии или по завершению главы.*

В первой главе значения навыков персонажей не должны превышать 6, но потом можно увеличивать значение навыка за очки, выданные ведущим по итогам сессии. Максимальное значение навыков во второй главе – 8, в третьей – 10.

### **Если навыка нет.**

А применить его хочется – бросайте 1к6 и считайте успехом только 6, которую нельзя взорвать, даже если используемый навык это позволяет. Так же вы не можете прицелиться. При стрельбе без навыка бросайте на 1 кубик меньше, чем количество пуль. Ментальные навыки так применять нельзя. Нужно обязательно потратить хотя бы одно очко персонажа на покупку ментального навыка





## **Навыки: описание.**

**Астральная разведка<sup>М</sup>** – навык, позволяющий персонажу взглянуть на место будущей схватки из астрального плана мира. Взгляд не даст никакой привязки к местности или ландшафту, но позволит определить количество точек силы, колдунов-манипуляторов, инопространственных демонов, зомби и подконтрольных людей.

**Бег** – способность убежать от опасности или преследователя, или догнать кого-то. Броски делает как убегающий, так и догоняющий. Результат определяется разницей в количестве успехов. В определенные моменты, ведущий может разрешить использовать этот навык, чтобы защититься от атаки огнестрельным или магическим оружием. Персонаж, желающий избежать урона, проверяет свой навык бега и дополнительно убирает из броска противника столько успехов, сколько выпало при проверке навыка «Бег». Напоминайте ведущему об этой опции почаще, - ведущие любят игроков, хорошо знакомых с правилами. И, внимание, ведущий **МОЖЕТ**

разрешить. Не **ДОЛЖЕН**. Хотя, думаю, об этом он напомним вам сам.

**Вождение** – навык управлять автомобилем, мотоциклом, катером, маломоторным самолетом, по выбору игрока. Чтобы управлять двумя разными типами техники, нужно два навыка вождения.

**Выживание.** Навык, без которого практически невозможно успешно завершить первую главу. Позволяет провести день в условиях дикой природы и выжить. Бросается раз в день, если персонаж сидит на одном месте, и дважды в день, если персонаж совершает длинный переход. Если персонаж ведет с собой группу людей, то он выполняет бросок за каждого человека в группе. При длительных переходах – по два броска. Люди, оказавшиеся в диких условиях без этого навыка, каждый день теряют по 2 здоровья.

**Контроль зомби<sup>М</sup>** – навык получить или перехватить контроль над мертвым человеком, воскрешенным инопространственной магией. Для получения



контроля над бесконтрольным зомби – нужен один успех. Каждый подконтрольный вам зомби, уменьшает ваши ментальные навыки на 1. Чтобы перехватить контроль над зомби – нужно при броске навыка получить большее количество успехов, чем предыдущий контролер.

**Медицина.** Способность лечить себя и других персонажей от болезней или травм. Каждый успех при броске – 1 восстановленное здоровье у персонажа.

#### **Ментальный контакт<sup>М</sup>.**

Способность поддерживать телепатическую связь с другими персонажами. Для соединения разумов двух персонажей нужно 2 успеха. Трех – 3 успеха и т.д. Бросать может как кто-то один, так и каждый персонаж, владеющий этим навыком, - успехи суммируются. Каждая связь уменьшает ментальные навыки всех участников контакта на 1. Если кто-то из персонажей не хочет устанавливать или поддерживать ментальный контакт – он может моментально выключиться из него, а все его ментальные навыки поднимутся.

**Оккультизм.** Способность изгонять и призывать демонов. Делается исключительно в один бросок. Если призыв или изгнание демонов происходят в бою, то занимают от 2 до 5 раундов боя, по решению ведущего. Один успех гарантирует призыв или изгнание земного демона. Второй успех в этом же броске гарантирует возможность дать местному демону один приказ, который тот выполнит. Третий успех в этом же броске гарантирует, что демон, исполнив приказ, не останется на реальном плане мира, а вернется в демонический, либо позволит изгнать инопространственного демона. Четвертый и более успех дает бонус в 1 кубик к последующему вызову этого же демона.

**Приказ.** Способность отдавать приказания во время боя или экстремальной ситуации. Каждый успех гарантирует, что двое ваших подчиненных (персонажи ведущего) будут выполнять приказ. А уж игроки сами решат, выполнять их персонажам ваши приказы, или нет.



**Проникновение.** Способность незамеченным пройти за охраняемый периметр или, не поднимая тревоги, миновать группу врагов. Каждый успех позволяет провести 1 человека, включая персонажа.

**Псиатака<sup>М</sup>.** При покупке этого навыка, добавьте к нему значение вашей Псисилы. Навык, позволяющий наносить урон с помощью вашей ментальной силы. Бросьте количество кубиков равное значению навыка, сосчитайте успехи. Если цель защищается – уберите из своего броска столько успехов, сколько выпало успехов у цели при проверке псизащиты или псисилы. По количеству оставшихся успехов бросьте урон.

**Псизащита<sup>М</sup>.** При покупке этого навыка добавьте к нему значение вашей Псисилы. Навык, позволяющий противостоять попыткам контролировать ваш разум и защищаться от псионических атак. После попытки врага причинить вам вред, проверьте псизащиту. Если количество успехов при вашем броске больше или равно количеству успехов у нападающего – вы успешно избежали урона. До того, как вы получите навык

псизащита, вы можете защищаться от атак и попыток контроля, используя значение вашей Псисилы.

**Псимимикрия<sup>М</sup>.** Способность обмануть ментальную разведку противника. Каждый успех позволит скрыть или представить «своим» для врага одного человека, необязательно использующего навык.

**Религия.** Способность проводить религиозные ритуалы и обряды. Успех защитит вас от зомби (1 успех – 1 зомби) и демонов (3 успеха – 1 демон), но вы все еще будете уязвимы к псиатакам колдунов и оружию.

**Теология.** Навык, позволяющий выявить уязвимые места колдунов-манипуляторов, некромантов и инопространственных демонов. Каждый успех при броске даст плюс 1 кубик к следующему броску псиатаки, псизащиты, религии, оккультизма, экзорцизма или плюс 1 кубик при атаке оружием.



**Экзорцизм.** Способность изгонять любых демонов и/или их слуг. За каждый 1 успех персонаж может потратить 3 Здоровья и изгнать одного демона или даровать покой 3 зомби.

## Специализация персонажей.

Персонажи имеют свою специализацию. Специализация отвечает за экипировку персонажей и некоторые обязательные к покупке навыки.

**Штурмовики** экипированы: штурмовая винтовка (60 в обойме +3 магазина), подствольный гранатомет (5 гранат), 3 ручные гранаты, пистолет (17 в обойме + 2 обоймы), нож, бронежилет. Обязательно к покупке **Стрельба** не ниже 4, **Драка** не ниже 2.

**Офицеры:** штурмовая винтовка (60 в обойме +3 магазина), подствольный гранатомет (5 гранат), 3 ручные гранаты, пистолет (17 в обойме + 2 обоймы), нож, бронежилет. Обязательно к покупке **Приказ** не ниже 4, **Стрельба** не ниже 2.

**Медики:** штурмовая винтовка (60 в обойме +3 магазина), подствольный гранатомет (5 гранат), аптечка (60 ЗД, меняется на здоровье персонажей 1 к 1, лечит без проверки навыка), пистолет (17 в обойме + 2 обоймы), нож, бронежилет. Обязательно к покупке **Медицина** не ниже 4, **Стрельба** не ниже 2.

**Снайперы:** снайперская винтовка (10 в обойме плюс 3 обоймы), 3 ручные гранаты, пистолет (17 в обойме + 2 обоймы), нож, бронежилет. Обязательно к покупке **Стрельба** не ниже 6.

**Тяжеловооруженные воины:** пулемет (250 в ленте +2 ленты), либо РПГ (+3 гранаты), 3 ручные гранаты, пистолет (17 в обойме + 2 обоймы), нож, бронежилет. Пулемет, пули в очереди считаются 5 за 1, урон упячивается (5к6). Обязательно к покупке **Тяжелое вооружение** не ниже 4, **Стрельба** не ниже 2.

**Священники:** штурмовая винтовка (60 в обойме +3 магазина), подствольный гранатомет (5 гранат), 3 ручные гранаты, пистолет (17 в обойме + 2 обоймы), символ веры (наносит урон-1 при использовании в драке с демоном или зомби), бронежилет. Обязательно к покупке **Религия** не ниже 6.



**Диверсанты:** штурмовая винтовка (60 в обойме +3 магазина) с глушителем, 3 ручные гранаты, пистолет (17 в обойме + 2 обоймы) с глушителем, нож, бронежилет. Обязательно к покупке **Проникновение** не ниже 4, **Вождение** не ниже 2.

В первой главе доступны следующие специализации: **Штурмовик, Офицер, Медик, Снайпер.**

Во второй и третьей главах доступны любые специализации.

**ВАЖНО ПОМНИТЬ**

Персонаж любой специализации может купить любой доступный в текущей главе навык. Снайпер может взять и **Тяжелое вооружение**, и **Медицину**, и что угодно еще, что ему кажется разумным, если у него хватает очков персонажа.



# Бой.

За бой отвечают боевые навыки: **стрельба, драка, гранаты и тяжелое вооружение.**

Бой – это поочередные проверки боевых навыков персонажей и их противников.

Персонажи оказываются в очень сложной ситуации, поэтому не нужно усложнять им жизнь еще и расчетом инициативы. Персонажи игроков всегда ходят первыми, в максимально удобном игрокам порядке. Если в результате их действий враг не сможет совершить свои, - очень хорошо! Врагов много, персонажей мало, некоторых врагов придется убивать два раза, персонажам достаточно умереть всего единожды, так что пусть. Пусть ходят первыми.

## Стрельба.

Способность стрелять из огнестрельного оружия. Для проверки успешности стрельбы нужно решить сколько пуль вы выпустите. Затем взять кубиков по одному за каждую пулю, плюс кубики за навык **Стрельба**. Цель убирает 1 кубик с успешным значением за каждые 4 пули, выпущенные в нее. Оставшиеся успехи идут в зачет следующим образом:

-нет успехов – промах, цель не поражена

-один успех – попадание, цели наносится 1кб урона

-каждый успех сверх первого добавляет 3 к урону или, если позволяет выпущенное количество пуль, еще одно попадание

-три дополнительных успеха можно использовать, чтобы попасть в особо уязвимое место, и нанести впятеро больше урона. При стрельбе очередью (более 3 пуль) можно поразить до 3 целей. Успехи делятся между целями по желанию игрока.

При прицельном выстреле (например, в голову) успехом считается только 6, а не 5-6.

Примеры.

- *Профессор Иван Аркадьевич Никаельский (навык **Стрельба 1**) однократно выстрелил в темную фигуру в капюшоне, грозно вытянувшую руки в его сторону. Бросок 2кб, выпадает 3 и 6. Цель убирает 1 успех (6), оставшийся кубик не успешен – Иван Аркадьевич промахнулся.*



- Штурмовик из второй группы Каролина Бустаманте Мурильо стреляет трижды из табельной беретты. Она хочет прострелить голову страшному человеку, прикосновением руки воскрешающему мертвецов. **Стрельба** у Каролины 6. Она бросает 9кб. У нее выпадает только одна шестерка, которую и убирает цель. Каролина промахнулась и теперь ей нужно противостоять не только некроманту, но и зомби.
- Зомби-солдат из первой группы стреляет в персонажей длинной очередью из 15 пуль. Навык в **Стрельбе** у него 4 (При жизни был 5, но смерть сковывает движения). Зомби хочет поразить всех трех персонажей, потратив на каждого по 5 пуль из очереди. Бросок 19кб, 6 успехов. Каждый из персонажей убирает по 1 успеху за четыре из пяти потраченных на него пуль. Оставшиеся 3 успеха зомби может распределить как:
  - ✓ По одной пуле в каждую цель.
  - ✓ Одна пуля в любую цель + 6 урона
  - ✓ Одна пуля в любую цель +3 урона, одна пуля в другую цель

- ✓ Две пули в одну цель, одна пуля в другую, ничего в третью
- ✓ Три пули в одну цель, ничего в две другие.

Стрельба в упор не требует броска.

### **Драка.**

При драке голыми руками используется количество кубиков, определяемое навыком. 4 успеха в броске – удар прошел в голову, утроите урон. В драке первым урон всегда наносит персонаж. Если его противник погибает, то урон по персонажу не наносится. Урон бросается по количеству успехов (каждый кубик в броске, по сути, удар или короткое действие (отбросить врага, достать нож или пистолет, итд.), каждый успех – удар или действие, достигшие цели) и делится втрое при драке без оружия (округляйте в пользу персонажа), делится пополам при драке с дубинкой или импровизированным оружием (округляйте в пользу персонажа), и наносится полный при драке с ножом. Нож обеспечивает проникающее ранение.

Некоторые виды оружия ближнего боя, например, топор, приклад винтовки, бензопила, увеличивают урон.

Для прицельных ударов (например, по голове) используйте в качестве успеха только 6, а не 5-6.

Примеры.

Каролина почти бесполезно расстреляла все патроны из беретты, - в теле зомби появилось несколько лишних дыр, но это его не остановило. Каролина достала нож и приготовилась драться на глазах глумливо ухмыляющегося некроманта. Навык **Драка** у Каролины 6. Она попытается ударить зомби ножом в голову. 1, 2, 3, 5, 5, 6! Успех. Каролина пронзает череп зомби ножом и тот, умирая повторно, на этот раз уже навсегда, падает на землю. Зло сжав губы, Каролина идет к некроманту...

Никаельский (**Драка** 1) отбивается от бесконтрольного зомби, который пытается повалить и укусить профессора. Профессор кидает **Драку**, выпадает 2. Его удар не достигает цели. Зомби, в свою очередь, имея навык **Драки** 3, бросает 2, 4, 5. Один успех, зомби бросает урон - 6, уменьшает его втрое, и здоровье Никаельского снижается на 2. Профессора теперь украшает синяк (или укушенная рана).

**Гранаты.**

Способность отправить гранату в цель, рукой или из подствольного гранатомета. 1 успех – 1 цель в

зоне поражения, каждый следующий успех – либо плюс 1 цель (если ситуация на поле боя позволяет захватить одним взрывом несколько целей), либо плюс урон. Успех 6 можно «взорвать», - бросить этот кубик снова, и, если на нем опять выпадет успех, добавить урон или цель. Взрывать кубики можно до трех раз. Гранату можно бросить прицельно, например, кому-то под ноги, или в кабину машины. Тогда успехом будет считаться только 6, первую из которых нельзя дополнительно взорвать, но и урон от попавшей в цель гранаты увеличивается вдвое. Урон от ручных гранат определяется броском 2к6. Урон от гранат подствольного гранатомета 2к6-2.

Урон от взрывов заставляет детонировать резервуары с магической энергией инопространственных демонов.

Примеры.

Каролина Бустаманте Мурильо бросает гранату в группу из трех зомби и колдуна-манипулятора. Навык **Гранаты** у нее 6. Каролина проверяет навык бкб = 1, 2, 3, 4, 5, 5. Два успеха. Каролина решает, что поразила колдуна-манипулятора и нанесла ему двойной урон. Она проверяет урон 4к6 = 1,2,5,6 = 14, и колдуна разрывает в клочья. Зомби,



оставшись без контроля, бегут к Каролине, в надежде ее сожрать, но уже, хотя бы, не стреляют.

Никаельский дрожащими руками снял с пояса мертвого солдата гранату. Демон из иного мира, сильно израненный, сидел на корточках спиной к профессору возле мертвых тел, и поедал трупы, заглатывая их целиком, как змея. Никаельский с ужасом видел, как раны кошмарного создания затягиваются, и решил действовать. Он бросает гранату под ноги демону. Навык (игрок только что докупил его на последние 2 очка)  $2кб = 6,6$ . Вот это удача! Никаельский «взрывает» второй успех (первый нельзя «взорвать», эта 6 необходима, чтобы попасть гранатой точно под демона)  $1кб = 6$ ! Профессор взрывает еще один успех  $1кб = 5$ . Таким образом, у Никаельского в общей сложности 4 успеха, поэтому он бросает урон четырежды. Так как граната попала в цель, урон дополнительно удваивается. Игрок решает не бросать 16 кубиков, а бросить 8 кубиков и умножить на два полученный результат.  $8кб = 1, 2, 2, 3, 4, 5, 5, 5 = 27 \times 2 = 54$ . От взрыва детонируют запасы магической

энергии демона (Ведущий определил их количество броском  $1кб = 3$ ). Нужно утроить урон от 6 каких-то кубиков. Помня важное правило – делать выбор всегда в интересах игрока, ведущий утраивает три 5, 4, 3, 2. Общий урон таким образом становится равен 102. Демон, которого сильно потрепали солдаты, имел только 25 здоровья, и еще 60 он сумел восстановить, съев три тела. Урона от гранаты оказывается достаточно, чтобы свести здоровье демона до отрицательных значений. Демон умирает.

### **Тяжелое вооружение.**

Способность использовать пулеметы, ручные противотанковые гранатометы, переносные зенитно-ракетные комплексы и т.п.

По аналогии со стрельбой, проверяется навык + количество выпущенных снарядов. В случае с пулеметом снарядом считается 5 пуль из очереди (урон от одного успеха в пять раз больше -  $5кб$ ), в случае с РПГ и ПЗРК – граната или ракета. Граната от РПГ так же наносит  $5кб$  урона за каждый неубранный успех.

## Дополнительные (опциональные) правила боя.

**Укрытия.** Если цель находится в укрытии (за углом, лежит на земле, за деревом, итд), она убирает один кубик из броска нападающего. Естественно, речь идет только о физических атаках.

**Прицельная стрельба.** Если персонаж может спокойно прицеливаться – добавьте дополнительные кубики в проверку навыка; 1 для пистолетов, дробовиков и гранат, 2 для автоматов и тяжелого вооружения, 3 для винтовок, 5 для снайперских винтовок.

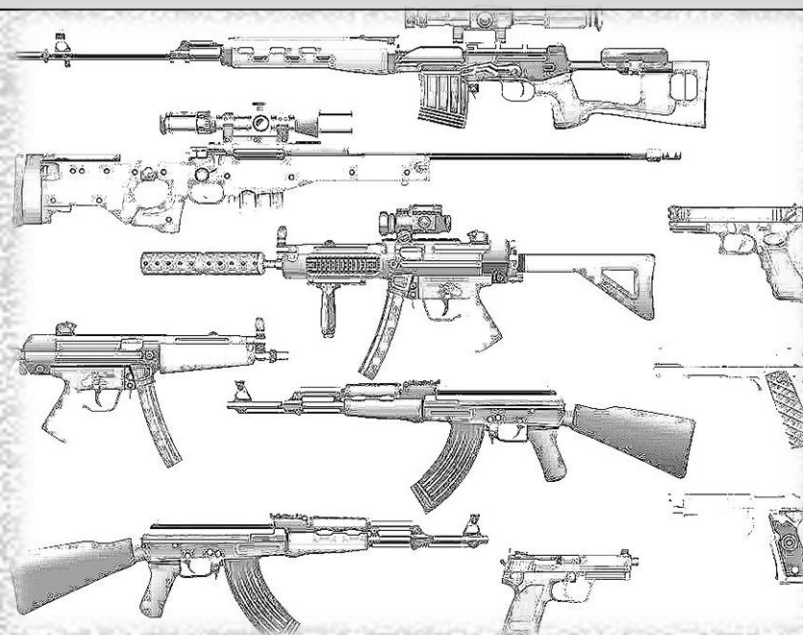
**Стрельба из укрытия.** Если цель не видит стрелка – она не убирает успехи за первые 8 пуль из одной очереди, выпущенных в нее.

**Враг сверху.** Если враг над персонажем, врагу легче атаковать, а персонажу сложнее. Более высокое положение относительно противника дает атакующему дополнительный кубик в бросок проверки огнестрельного оружия или магической атаки, а более низкое – убирает 1 кубик.

### ВАЖНО ПОМНИТЬ

**Урон не может быть меньше 1** (Если после вычисления урона получилось меньше единицы – округляйте такой результат всегда вверх).

**Разовый урон** (взрыв гранты, длинная очередь, несколько коротких одновременных очередей) свыше половины здоровья жертвы, сильно повредит ее тело, - отрвет конечности, разорвет пополам, проделает дыру, и.т.п. Авторы рекомендуют не распространять это правило на персонажей игроков.





## Экипировка.

Солдаты отправляются на задания с лучшими образцами вооружений и брони, которые существуют на момент задания. От главы к главе оружие, броня и средства ментальной защиты все улучшаются.

### Оружие.

Боезапас разных видов оружия и количество запасных обойм описаны в разделе «Специализация», здесь же мы приведем табличку наносимого оружием урона по главам.

Вид вооружения	Глава 1	Глава 2	Глава 3
	Урон	Урон	Урон
Винтовки и пистолеты	1к6	1к6+1	1к6+2
Пулемет	5к6	5к6	6к6
РПГ	5к6	5к6	6к6
Ручные гранаты	2к6	2к6+3	3к6
Гранаты подствольного гранатомета	2к6-2	2к6	2к6+3

### Броня.

Все солдаты в обязательном порядке экипированы кевларовыми бронежилетами. Начиная со второй главы, у солдат есть и шлемы, дающие частичную защиту от ментальных атак и попыток контроля противника.

В первой и второй главе бронежилеты сдерживают по 3 урона с каждой пули или удара, в третьей, группа несет прототипы брони, созданной из перспективных земных полимеров и костей иномировых демонов. Такая броня снижает весь получаемый урон (включая ментальный) на 4 с каждого кубика урона.

Каски во второй главе защищают от ментальных атак противника. Заберите 2 кубика из броска противника, но понизьте на 2 все ментальные навыки вашего персонажа, пока он в этой каске. В третьей главе ментальная защита улучшена, пока персонаж носит каску, заберите 3 кубика у противника, а ментальные навыки понизьте всего на 1.

### **ВАЖНО ПОМНИТЬ**

**Каски мешают всем ментальным навыкам.** Таким образом, значения ваших ментальных навыков могут стать равными 0.

### **Опциональные правила брони.**

Можно сделать броню расходуемой, если дополнительные расчеты вас не смущают, а плюсы от реалистичности кажутся вам значительными. Броня может ломаться либо от количества сдержанного урона, либо от количества встреченных пуль. Авторам кажется разумным ограничить первый показатель 60, а второй 20. Можно использовать как любой из этих параметров, так и их сочетание.





## Раздел для ведущего.

### ВАЖНО ПОМНИТЬ

Все споры решаются в пользу персонажа. В конце концов, он, скорее всего, умрет секунд через тридцать, дайте ему покуражиться.

### Завязка.

Глубоко в центре бразильских джунглей, на земле ранее принадлежащей индейским племенам, международная строительно-добывающая корпорация "SouthPolarWoods&Construction" расчистила площадку, и построила палаточный городок рабочих-лесорубов. Суровые люди с бензопилами производят вырубку «дождевых лесов», с целью заготовки древесины для нужд корпорации. На территории городка есть несколько карьерных грузовиков, для вывоза гигантских стволов по единственной дороге соединяющей лагерь лесорубов с цивилизацией.

В шести километрах севернее расположился палаточный городок научной группы «international ecological scientific research». 5 жилых палаток, 4 палатки с научным оборудованием, медицинская палатка. В группу ученых из 25 человек входят выдающиеся специалисты со всех уголков планеты. Работа в ИЕСР напоминает скорее отпуск —

кондиционируемые палатки, быстрый спутниковый интернет, достаточно еды, воды и топлива для 3-х бензиновых генераторов. Так же в научном городке расчистили небольшую ВПП, для маломоторных самолетов.

Через две недели работ (за это время на пустыре близ лагеря лесорубов выросла огромная поленница из стволов многовековых деревьев), связь с рабочими пропала. Они не отвечали на вызовы по рации, люди, уходившие от ближайшего поселения к ним по единственной дороге не возвращались. Местные власти, потеряв в лесу несколько полицейских, запросили помощи. На маленьком десятиместном самолете к лагерю ученых доставили отряд миротворцев ООН. Они выдвинулись по плохой грунтовой дороге в сторону лагеря рабочих, и... связь с ними прервалась.

Во вторую группу солдат включили высочайших профессионалов, для которых не впервой участвовать в спецоперациях в джунглях.



## Глава 1.

Действие начинается в лагере ученых.

Персонажей застает внезапная война. Солдаты первой группы частично в виде зомби, частично в виде контролируемых марионеток в сопровождении двух-трех колдунов-манипуляторов и одного-двух некромантов врываются в лагерь ученых, сея смерть. На счастье, именно в этот момент садится самолет с солдатами второй группы. Игроки и персонажи ничего не понимают и пытаются выжить, возможно, выбраться из джунглей, возможно, выяснить, что происходит.

Что происходит: Демоны, в ходе апокалипсиса в параллельном мире, захватили в нем власть и начинают экспансию в наш мир. Портал открылся в центре бразильских джунглей. Беззащитные лесорубы были

уничтожены и тут же воскрешены в виде зомби. Прилетевшие солдаты оказались взятыми под контроль, и сами перестреляли друг друга, тут же были воскрешены и пошли зачищать всех живых в окрестностях для создания армии зомби. Они не будут вступать в переговоры, единственная их цель – убийство, чтобы сопровождающие их некроманты воскрешали умерших, пополняя личный состав. К моменту начала игры, плацдарм уже укреплен, (в нем несколько сот зомби, десятки колдунов и до 5 демонов) и даже если игроки сумеют дойти до него – они поймут, что не одолеют эту силу сами. Им останется только выбираться из джунглей. Ближайшее поселение не так далеко – 5 дней пути по джунглям. Если все персонажи погибли, или хотя бы кто-то один из персонажей вышел из джунглей – первая глава заканчивается.

### С кем придется столкнуться в первой главе:

**Зомби.** Здоровье 50, но любое проникающее ранение в голову моментально убьет зомби. **Стрельба** и **драка** 3-5. Если это зомби из персонажа – используйте значения: Здоровье персонажа x5; физические навыки персонажа -1. Внешний вид – мертвый человек.

**Колдун-манипулятор.** Ментальные навыки 4-6, Драка 1-3, Здоровье 6-8. Способен подчинять себе прикосновением без проверки навыка. Да, драться



с ним опасно. Внешний вид – человек в серо-коричневом балахоне с капюшоном, с крючковатыми пальцами и бесстрастным лицом глубокого старца. Сам сражается только вынужденно, когда рядом нет зомби или подконтрольных людей. Может подчинять людей, будучи зомби.

**Колдун-некромант.** Ментальные навыки 4-6, Драка 1-3, Здоровье 6-24. Способен воскрешать мертвецов наложением рук без проверки навыка. Бесконтрольные зомби никогда не нападают на некромантов. Внешний вид – человек в черном балахоне с капюшоном, со злым и насмешливым взглядом, как правило, молодой. Сам сражается только вынужденно, когда рядом нет зомби или подконтрольных людей. Может воскрешать мертвецов, будучи зомби.

**Инопостранственный демон.** Ментальные навыки 5-9, драка 6-12, здоровье 100-200, магическая атака 5-6. (трактуйте как вариант тяжелого оружия или гранаты). Способен воскрешать мертвецов взглядом. Способен регенерировать, пожирая трупы или зомби (1 съеденное тело = +20 здоровья). Внешний вид – демоническое создание от 4 до 10 метров роста с огромной змеиной пастью, может проглотить человека целиком. Часто рогаы. Под кожей – движущиеся бугры размером с человеческую голову. Это резервуары с магической энергией инопостранственного мира. Проникающее ранение такого бугра нанесет демону утроенный урон. Может быть воскрешен 5 некромантами. Может магически атаковать, будучи зомби. Для захвата контроля над зомби-демоном нужно пять одновременных успехов при проверке «Контроля зомби».

Колдуны обладают пепельно-серой кожей. Демоны из другого мира – серо-стальные.

#### **ВАЖНО ПОМНИТЬ**

**Смерть сковывает движения** (уменьшайте на 1 все физические навыки зомби, бывших при жизни персонажами).

**Укус зомби всего лишь укус.** Он только уменьшает здоровье, в дальнейшем персонаж сам по себе в зомби не превратится. Не говорите об этом игрокам сразу.

**Вторая смерть – уже навсегда.** Если зомби удастся убить – воскресить его повторно уже нельзя.

## **Тактика врага.**

Как правило, при нападениях используется схема 3 бойца (зомби или подконтрольные люди с огнестрельным оружием), контролируемые колдуном-манипулятором, следом движется некромант, готовый воскресить манипулятора. Если группе удастся уничтожить противника, некромант устремляется вперед и воскрешает поверженных врагов. Если целью противника становится колдун-манипулятор, он последним приказом бросает зомби на врага, а сам пытается взять под контроль самого опасного, по его мнению, противника. Если две подряд попытки взять противника под контроль проваливаются, колдун будет совершать псионические атаки. Некроманты, как правило, не берут под контроль живых, но псионически атаковать их не брезгают.

Демоны редко работают группами. Обычно один демон сопровождает группу из десятка-другого зомби, 3-5 манипуляторов и 3-5 некромантов. Демон изначально являет свою infernalную сущность магической атакой. Затем может перейти в ближний бой или атаковать псионически.

## **Как берут людей под контроль.**

Колдуны-манипуляторы обладают навыком **контроль сознания**. Колдун проверяет свой навык. Каждый успех – 1 приказ, который цель – человек, чей разум захватывает колдун, - выполнит. Человек при этом все понимает, но не может противиться. Хороший драматический момент – безумный, рыдающий лесоруб, который своими руками распил цепной пилой нескольких своих друзей, но как-то вырвавшийся из-под контроля, и непонимающий, как теперь жить. Впрочем, вы, как ведущий, наверняка придумаете, что-то более интересное вам и вашим игрокам.

## **Если убить колдуна.**

Если убить человека, контролирующего зомби – они перестанут выполнять приказы и разучатся пользоваться оружием, но по-прежнему останутся угрозой. Теперь они попытаются сожрать персонажей. Ну, или вражеских колдунов и демонов. Того, кто окажется ближе.

## **Зомби и запахи.**

Мертвые тела с неповрежденным (или не очень поврежденным)



мозгом видят и слышат хуже живых, но гораздо лучше слышат запахи и различают вкусы. Если персонажи пытаются скрытно пройти мимо зомби, или подобраться поближе – учитывайте ветер. Значимых вариантов может быть два – ветер от зомби, встречный (он несет на персонаже смрадную вонь, разлагающихся на жаре тел) и ветер на зомби, попутный (он позволит мертвецам почуять персонажей). Можете определять ветер броском кубика,

может устанавливать ветер в зависимости от игровой ситуации.

### **Если персонажа убили.**

Позвольте игроку взять себе иного доступного в бразильских джунглях персонажа. Это может быть где-то прячущийся ученый, лесоруб, возможно, солдат из первой группы, поддавшийся панике и сбежавший ранее, но теперь взявший себя в руки.



## Больше разнообразия.

Кроме описанного оружия, ведущий может ввести любое другое существующее на данный момент. Для человека, хорошо знакомого с видами огнестрельного оружия не составит труда определить, какой урон будет наносить АК108, FN Fal, UZI или какой-нибудь НК MP5.

На случай, если вам просто хочется чуть больше разнообразия, вы найдете его в табличке ниже:

Оружие, которые может быть найдено в процессе игры:

Вид	Урон	Боезапас	Особенности
Дробовик	1к6	10	Урон вблизи 2к6
Пистолет-пулемет	1к6	30	Возможна стрельба с двух рук в разные цели (до 6! целей)
Винтовки начала 20 века	1к6+2	5	Громкая перезарядка

### ВАЖНО ПОМНИТЬ

Кратное увеличение урона может быть достигнуто двумя путями – либо бросить кратно больше кубиков урона, либо бросить нужное количество кубиков, затем увеличить полученный результат в определенное количество раз. Если путь правилами не оговорен, пусть игрок решает, как именно он хочет увеличить урон. Поощрите игрока, если он выбрал бросок большего количества кубиков. Ну, если хотите.

## Глава 2.

Контроль над Бразилией полностью потерян, огромные зомби армии готовятся к атакам соседних стран. План ядерной бомбардировки уже утвержден. Остается маленькая надежда не ввергать в планету в ужас ядерной зимы на годы, если небольшой группе диверсантов с физиком, который утверждает, что знает, как саботировать портал, удастся

проникнуть в сердце вражеского плацдарма. На это у них есть считанные дни/часы. Довести физика живым до портала – главная задача.

Но все не так плохо. О завоевателях известно все больше. Подтверждены сообщения от выживших бразильских солдат, что истинная вера и горячая молитва помогает в бою с нечестью из иного мира. Теологи и священники всех мировых религий, забыв



споры и разногласия, вступают в ряды солдат. Их ритуалы и обряды действительно сдерживают натиск врага. Солдаты экипированы лучшими образцами брони.

Если персонажи выполнили свою миссию, или если все они погибли – переход к главе третьей.

## Глава 3.

После первых шоковых и ужасающих месяцев земляне научились противостоять угрозе. Ряды войск пополнили священники всех конфессий, были разработаны новейшие эффективные средства вооружений, брони и ментальной защиты. Телепатические навыки стали почти обыденностью, многие люди овладели даже полноценной астральной разведкой. Но и враг не стоял на месте. Межмировые порталы открылись во многих странах мира, и сквозь них стали приходиться не только колдуны и демоны иномирья, но и огромные

армии мертвецов, ведомые наместниками Зла. Все активнее на полях сражений inferнальная магия противостоит оружию.

И утвержден план удара в сердце врагу – нужно проникнуть за портал, в мрачный мир победившего Зла, и уничтожить Зло в его цитадели!

Отправьте персонажей в любую точку мира, они в составе отряда должны вынести всех врагов и дойти до портала, а затем... пройти в него и уничтожить врага в его родном мире! Решайте сами, будут ли работать в том мире такие местные навыки, как **окультизм, экзорцизм, религия**. Авторам кажется разумным не исключать эти навыки вовсе, но дать штрафы. 1 кубик за иной мир, 1 кубик за царящее в том мире Зло.

По ходу игры возможно получение навыка **псимимикрия<sup>М</sup>** (после любого ментального контакта с клеветом наместника или им самим).

## Новый враг.

**Инопостранственный зомби.** Зомби из обычных жителей ввергнутого в хаос и тьму мира. Здоровье 100, но они также уязвимы к проникающему урону в голову, драка 5-6, огнестрельное оружие 8-12. Внешний вид – крупные мертвые люди с сероватой кожей.

**Чуждое оружие.** Армии зомби из иного мира пришли со своим оружием. Оно напоминает мушкеты, лишено возможности вести автоматический огонь, но гораздо более убойное. Удвойте количество урона с каждого кубика урона. Оружие рассчитано на более крупных людей, так что персонажи будут пользоваться им с уменьшенным вдвое навыком.

**Крылатые демоны.** Ментальные навыки 5-9, драка 3-5, магическая атака 3-5 (трактуйте как огнестрельное оружие без возможности стрельбы очередями), здоровье 12-15. Внешний вид – красно-серые летающие твари размером с крупную собаку.

**Клевреты наместников.** Группа созданий или явлений (6-12 сущностей), входящих в свиту Наместника. Ментальные навыки 6-12, драка 8-12, огнестрельное оружие 3-6, магическая атака 3-6, здоровье 50, регенерация. Внешний вид – любой.

**Наместник.** Проводник воли победившего зла. Определите его способности и здоровье сообразно логике вашего приключения. Добавьте одну-две необычных способности, вроде телепортации, полета, создания миражей, ядовитых когтей, итд

### **Если персонажа убили.**

Подкиньте партии персонажа, которого могут взять себе игроки. Но пусть этот персонаж будет подконтролен врагу. Нужно будет сначала освободить персонажа от гипноза, чтобы игрок мог взять его себе.

#### **ВАЖНО ПОМНИТЬ**

**Инопространственные демоны** получают вдвое меньше ментального урона.

**Мысли тоже нужно прятать.** Чем ближе персонажи к portalу, тем лучше врагом контролируется ментальное поле. Одной проверки навыков **проникновение** или **выживание** недостаточно. Необходимо каждый раз проверять псизащиту, или псисилу. Каска даст 2 или 3 дополнительных кубика к этой проверке.



## Массовый бой.

Если в бою участвуют персонажи игроков – пусть игроки бросают кубики. Ведущий пусть бросает кубики за тех персонажей, которые действуют против конкретных персонажей игроков. А что если в бою сошлась группа солдат и группа подконтрольных зомби? Совершать броски по правилам за каждого комбатанта авторам показалось чрезмерно утомительным. Определять исход сражения «мастерским произволом» так же не очень правильно, считает авторский коллектив.

Обязательная оговорка. Оба вышеописанных варианта вполне допустимы, запрещать их использовать – глупо. Если вам кажется забавным, бросайте кубики за всех, или позвольте ведущему решить, кто из неигровых персонажей погиб, а кто нет.

Ниже предлагается **относительно** быстрый способ разрешения боев неигровых персонажей.

Каждый раунд боя совершаются броски кубиков по количеству участвующих в сражении сторон. Бросок совершает заинтересованная в успехе сторона или ведущий. Базовое количество кубиков в броске определяется по количеству комбатантов противной стороны. Каждый успех – уничтоженный комбатант. Базовое количество кубиков меняется бонусами и штрафами обусловленными ситуацией на поле боя:

- Каждое трехкратное численное преимущество дает дополнительный кубик превосходящей стороне и отнимает один кубик у малочисленной стороны;
- Если противник в укрытии уберите кубик из броска за каждые троих спрятавшихся бойцов (Меньше одного кубика быть не может, поэтому, если один героический неигровой персонаж обороняется в укрытии, считайте успехом только 6);
- Если противник пренебрегает защитой и укрытиями (тактика зомби), идет в полный рост и хорошо виден, добавьте один кубик за каждые пятерых комбатантов;
- и т.д.

Вводите бонусы и штрафы, полагаясь на игровую ситуацию.

Примеры:

Трое солдат против 15 зомби. Солдаты прячутся за стволами деревьев, зомби идут в открытую, игровой персонаж, который является свидетелем этой сцены, но не может действительно помочь, горячо молится за солдат.

*Первый раунд. Солдаты бросают:*

Базово 15 кубиков (количество противников-зомби), Штраф за пятикратное численное превосходство -1 кубик (если бы преимущество было шести кратным – было бы -2 кубика); Бонус за открытость зомби +3 кубика, Бонус за истовую молитву стороннего наблюдателя +1 кубик. Итого: 18 кубиков.

Бросок выполняет или любой игрок, или ведущий. Бросок 18к6, 3 успеха. В этот раунд солдатам удалось убить 3 зомби. За зомби бросает ведущий:

Базово 3 кубика, Бонус за 4-кратный численный перевес +1 кубик; Штраф за укрытия -1 кубик; Итого: 3 кубика. Бросок 3к6, нет успехов. Все солдаты живы.

*Второй раунд. Солдаты бросают:*

Базово 12 кубиков; Штраф за число; Бонус за открытость; Бонус за молитву, итого 15 кубиков. Бросок 15к6, 5 успехов! Еще 5 зомби упокоились навсегда.

*Зомби:*

Теперь у зомби нет трехкратного преимущества, поэтому они бросают только 2 кубика. 2к6, 1 успех. Один солдат поймал шальную пулю...

*Третий раунд. Солдаты остались вдвоем и снова получают штраф за малочисленность.*

Базово 7, Штраф -1, Бонусы +3. Бросок 9к6, 3 успеха!

Зомби: Базово 2, преимущества больше нет, -1 солдаты в укрытии. 1к6 = 5. Черт, солдат остался один!

Все это время зомби сближали дистанцию. Возможно, они уже подошли вплотную. Возможно, у солдата есть еще один раунд.



*Четвертый раунд, солдаты. 4-1+2, 6к6, 1 успех.*

*Зомби: 1+1-1-1 (Проверим себя. Зомби трое, солдат один, это трехкратное превосходство +1 кубик, солдат прячется -1 кубик, солдату очень страшно, и он отчаянно призывает пресвятую деву -1 кубик).  
Меньше одного кубика быть не может, поэтому успехом будет считаться только б. 1к6 = 4. Этот раунд солдат пережил...*

Таким образом, мы провели 4 раунда боя с переменным количеством комбатантов (от 18 до 4) всего за 8 бросков.

Если игровые персонажи участвуют в сражении плечом к плечу с неигровыми – можно применять эту же схему, только выведя из расчета боя игровых персонажей, их цели и неигровых персонажей, их атакующих.

Пример:

*Трое игроков в составе отряда из 10 человек нарвались на засаду из демона и 10 зомби. Все игроки стреляют в демона, демон атакует их, и один зомби направляется к персонажам игроков. Тогда оставшийся бой будет представлять собой сражение 7 солдат, против 9 зомби. Если кто-то из неигровых персонажей - солдат получит приказ, например от персонажа-офицера, атаковать демона – выводите из боя этого неигрового персонажа.*

В бою с зомби успехом **можно** считать только б.



## Правила по иномирию.

Иной мир за порталом настолько мрачен, чужд и безрадостен, что персонажи «не священники» с параметром **Вера** должны пройти проверку этого параметра. Неудача снизит их **Веру** на 1.

**Чуждые святилища.** Как ни странно в мире, захваченном Злом, остались руины прежних святых мест. В таких местах персонажи смогут использовать местную благодать. Добавьте 1 кубик к любым проверкам персонажами в святых местах иного мира. А демоны, колдуны и нечисть, напротив, потеряют 1 кубик в любом броске, если они оказались в бывшем святилище.

**Места силы.** Рухнувший миропорядок породил и переродил места силы. Если персонажи оказались в таком месте один раз за сессию у них есть возможность перераспределить очки навыков. Использовать ограничение в 3 навыка представляется наиболее разумным. Прежние навыки не могут исчезнуть совсем, хотя бы 1 очко должно остаться в снижаемом навыке.

Пример.

*Каролина и Никаельский отбились от основного отряда в последней схватке с крылатой мразью. Они укрылись в полуразрушенном круглом здании. Никаельский (Псисила 6) чувствует что-то неуловимое. Он успешно применяет навык **астральная разведка** и понимает, что им с Каролиной повезло оказаться в месте силы. Профессор быстро разбирается, как использовать эту возможность и делает то, о чем мечтал долгие месяцы. Он снижает свой навык **биология** с 6 до 1, и повышает **стрельбу** и **драку** на 3 и 2 соответственно, поднимая их до 5 и 3. Затем он объясняет, как Каролина может сделать то же самое, и та снижает **выживание** на 3, чтобы поднять **псиатаку** до 6.*

### **Поиск цитадели, псионический допрос.**

Как правило, порталы, через которые группа попадает в иной мир, не установлены прямо в Цитадели. Персонажам придется искать сердце Тьмы. Для этого нужно захватывать пленников и



узнавать дорогу у них. Язык врага никто не понимает, но для телепатической беседы нет языкового барьера. Допрос идет соревнованием в навыках **ментальный контакт** допрашиваемого и пленника. При победе допрашивающий получает полную информацию по интересующему его вопросу. При ничьей (допрашивающий и пленник выбросили одинаковое количество успехов) допрашивающий наносит 1 кубик ментального урона пленнику. Если же пленник выбросил больше успехов, чем допрашивающий, он получает возможность сделать бросок **контроля сознания**.

### **Опциональные разъяснения астральной разведки.**

Для описания «астральной разведки» можно использовать такие атрибуты, как цвета и размеры. Например, ментальную активность врага можно

обозначить красным, чем больше красное пятно, тем более мощная сущность представлена на астральном плане. Если речь идет о живых противниках, пятно будет подрагивать или «дышать». Место силы можно описать как огромное, неподвижное пятно нейтрального цвета (серый, голубой, желтый). Зомби можно представить, как мелкие серые точки с оттенком цвета контролирующих их сил. Зомби под контролем врага могут быть серо-розовыми. Святилища обозначайте цветом союзников (зеленый хорошо подойдет). Самое главное – не объясняйте эту легенду игрокам. Опишите картину цветowych пятен и пусть игроки сами разбираются, что означают цвета, размеры, движения. Астральная разведка не дает привязки к местности, но разведчик чувствует примерное направление, если сосредоточится на определенной астральной проекции.

### **Как начислять очки**

В конце сессии и главы выдавать игрокам с выжившим персонажем по 2 очка, с умершим - по 3, с дважды или более умершим - по 4. В конце первой главы выдать выжившим персонажам очков по количеству выведенных из джунглей людей, включая персонажа.

### **Как начислять очки (опциональные правила)**

Можно начислять очки за убитых персонажем врагов. 1 очко за каждого убитого колдуна или 5 зомби, 3 очка за каждого убитого демона. Можно

начислять очки за каждый пережитый день. Это сделает игру более легкой для игроков, но, может быть, игроки именно этого и хотят?

## **Смерть персонажа.**

Игра в описанном мире – быстрая и жестокая. Персонажу достаточно один раз попасть под контроль врага, чтобы расстрелять в упор своего товарища. А уже остальные его соратники вряд ли захотят разбираться, что это было (особенно в первой главе), и прикончат самого персонажа, не дав тому возможности объясниться. И хотя персонажи являются солдатами, с броней и оружием, вероятность их гибели в любом сражении крайне высока. Именно с расчетом на это игра и состоит из трех глав, сложность в каждой из которых последовательно снижается. Ранее по тексту давались рекомендации, как заменить умершего персонажа, без ущерба для логики мира и игры. Но в каких случаях нужно делать эту замену? Если в одном бою погибли все персонажи игроков, что ж, значит, так тому и быть! Начинайте новую главу. Если чудом спасшийся персонаж решил выбираться из этого ада – пусть быстро проверит свой навык **выживание** нужно количество раз, и... начинайте новую главу. А вот если оставшийся персонаж(и) хотят разобраться в происходящем, найти и уничтожить угрозу – позвольте игроку, чей персонаж не пережил схватку, взять себе нового.



**Энде экс**  
**Хелдентод**

Позывной

Оружие

Боезапас  
заряжено с собой

Успех

Специализация

1.

Очки

Параметры

Навыки

Значения

Психика

1.

2.

2.

3.

Здоровье

3.

4.

Вера

4.

5.

Бой

5.

6.

Стрельба

6.

Драка

8.

Броня

Гранаты

9.

Ментальная  
броня

Тяжелое

10.

11.



Бета версия. Окончательный вариант может сильно отличаться. Не для коммерческого использования.

32 стр.



