



Дисклеймер/Предисловие

Нижеприведенный документ – быстрый способ поиграть одну-две сессии в войну на космическом корабле. За основы взята система 2дб+бонус с градацией успеха (как в AW), AW-шные характеристики и система урона, поэтому предполагается знакомство игроков и мастера с оригинальной игрой...

Принципиальное отличие – ходы не являются сюжетообразующими, поэтому на гордое звание «хак AW» эта поделка не претендует.

Характеристик, отвечающих в AW за «Санта Барбару» - Пылко и Странно нет вовсе, написаны ходы, обусловленные модулем. Естественно, никаких фронтов и угроз, кроме тех, что прописаны в завязке. Чем больше чистого действия – тем лучше. Исходы, как правило, описаны в ходах.

Памятка МЦ

«Игроки имеют право получить максимальную пользу от своего хода, своих бросков, преимуществ и ресурсов своих персонажей

Когда дело доходит до того, что происходит с персонажами игроков и вокруг них, всегда будь настолько честен, насколько это возможно

Поиграть с ними, а не нагибать их

«Делать жизнь персонажей не скучной» не означает «всегда делать её хуже»

Мир и так ополчился на персонажей игроков. Как и правила игры. Если ими займёшься ещё и ты, МЦ, им вообще гnezдец» © АW

Завязка.

Идет война.

Огромный, «Death Star»-like десантный корабль летит в подпространстве к месту новой дислокации. На его борту полмиллиона солдат, не считая офицеров, командования, обслуживающего персонала, и роботов. Так как из-за массы и размеров корабль не может находиться на орбитах обитаемых планет, он оснащен, помимо истребителей и эсминцев, межпланетными грузовиками. Большая часть солдат спит в анабиозных камерах, ожидая прибытия на место.

Игра начинается с того, что часть людей просыпается, наверняка они думают, что прибыли на место, но нет. Корабль атакован немислимым способом – прямо в подпространстве взят на абордаж неизвестной ксенорасой. Дезориентированные после долгого анабиоза, скорее всего безоружные люди в одном белье оказываются в гуще боя. Внутрикорабельная связь не работает. Группа персонажей, оказывается в отсеке глубокого сна на десять мест. Часть анабиозных камер обесточены или не работают по непонятным причинам, люди внутри, вероятно, мертвы. Часть встреченных людей – зомби в силу неясных причин, и атакуют игроков.

Несколько корабельных реакторов почему-то не работают. Мигающее освещение, красные фонари, женский робоголос «Всему персоналу пройти в эвакуационные капсулы», вот это вот все.

До игроков нужно донести несколько основных **мыслей**:

- Подобная атака немислива, теоретически невозможно найти корабль в подпространстве, и тем более проникнуть на него;
- Никому нельзя доверять – однажды твой товарищ, к которому ты повернулся спиной, может вцепиться зубами тебе в горло;
- Никто не знает, кто напал на корабль, раса пришельцев неизвестна. По крайней мере, у некоторых из них есть оружие.
- Связь внутри корабля не работает. Но другие проснувшиеся люди тоже есть и их довольно много, и они тоже сражаются, ничего не понимая.
- В условиях аварийного энергообеспечения – выпрыгнуть из подпространства и запросить помощи невозможно.

- В обязательной экипировке спецподразделений есть Активная Броня – высокоэффективный персональный боевой комплекс, крайне желательный в сложившейся ситуации. Осталось только найти...

Характеристики

Круто

Жестко

Умно

Персонажи.

Солдат

Направь оружие в сторону плохих и стреляй – вот что ты умеешь лучше всего. В армейской учебке в тебя вбили дисциплину, так что авторитет офицеров для тебя что-то да значит, ну, по крайней мере, пока они не начинают приказывать всякую чушь. Ты знаешь, что такое долг и готов пожертвовать собой, если это принесет пользу отряду. Тебе нравятся пилоты, ведь именно они вытаскивают вас из пекла.

КЖУ 120 или 210

Офицер

Ты представитель командного состава, лейтенант ты или генерал, в сложившихся обстоятельствах не важно. Ты достаточно компетентен во многих областях, твое главное оружие – авторитет среди солдат. Правда, в условиях паники, возможно, его придется снова завоевывать **личным примером**.

КЖУ 111

Инженер

Такому огромному кораблю нужны технические специалисты, и ты один из них. Ты умеешь **чинить** и **улучшать** вещи, подключаться к инженерным и компьютерным сетям корабля, открывать заклинившие двери и возможно держишь в голове план-схему окружающих отсеков. Солдаты не замечали тебя.

КЖУ 012 или 102

Пилот

Ты умеешь водить межпланетные корабли, возможно, десантные или грузовые. Ты, скорее всего, справишься и с незнакомой техникой, сделанной людьми. С чужеродными аппаратами придется повозиться, но вдруг ты овладеешь и ими? Солдаты доверяют тебе.

КЖУ 102 или 201

Навигатор

Если у кого и есть шансы во всем разобраться – то это ты. Вообще твоя работа – вести гигантские корабли сквозь подпространство и рассчитывать точки входа и выхода так, чтобы не оказаться внутри звезды или черной дыры. Прочие побаиваются тебя, но будут защищать, ведь ты один из немногих, кто может помочь остальным выбраться из этой передраги.

КЖУ 003

ОБЩИЕ ХОДЫ

Общие ходы обусловлены модулем. Нужно будет:

Прорываться (Ж)

Пробей себе дорогу сквозь врага или препятствия. На 10+ ты/твоя группа пробился, выбери 3 из списка ниже. На 7-9 выбери 1 и ты пробился. При провале – прорыв не удался, обменяйся уроном с противником и решай что делать.

- получил вдвое меньше урона (можно выбрать больше одного раза)
- нанес вдвое больше урона (можно выбрать больше одного раза)
- блокировал врага
- заставил врага отступить

Держать оборону (К)

Не дать врагу пройти куда-то. На 10+ ты удержал врага и выбери 3 из списка выше, на 7-9 выбери 1. При провале – враг прорвался.

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ ты внутри и выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Чинить (У)

Чини что-то в спокойной обстановке. На 10+ все идеально работает. На 7-9 выбери 2 из списка ниже. При провале что-то не ремонтпригодно.

- тебе нужна деталь
- после ремонта будет заедать
- здесь работы до утра
- ну, один-то раз точно сработает...

Летать (У или К)

Маневры в спокойной обстановке. На 10+ ты филигранно выполнил маневр. На 7-9 все получилось... в целом. При провале маневр не удался. Не обязательно с катастрофическими последствиями

Разбираться (У)

Что, мать его, вообще происходит? Где командование? Какой план? Как работает их оружие? Почему некоторые люди странно себя ведут? И еще множество загадок. На 10+ ты получаешь четкий ответ на прямой вопрос. На 7-9 ты получаешь две-три равновероятные версии. При провале ты ни хрена не знаешь и просто пытаешься выжить.

Приказывать (К или У)

По праву звания или по праву сильного. В неразберихе у каждого в голове будет свой идеальный план, своя паника, свое отношение к бою или побегу. Иногда персонажам МЦ придется отдать приказ. На 10+ они подчинятся. На 7-9 они подчинятся... или сделают вид, что подчинились. При провале – они тебя пошлют, будь ты хоть генералисимус.

Предусматривать (У)

Знал бы, что здесь окажемся - взял бы ХХХ... А может и взял? На 10+ у тебя есть нужная вещь. На 7-9 – у тебя есть что-то похожее. При провале, да, действительно, хорошо бы, если бы ХХХ был, но его нет.

Напиши свой ход, если чего-то не хватает.

Ходы персонажей.

Все описанные ходы есть у персонажа. Но перед каждой игровой ситуацией игроку нужно решить, какой ход он будет использовать в этом бою/разведке/разговоре/etc. Будьте готовы к тому, что ваш персонаж однажды погибнет.

Солдат

Самопожертвование. Действуй круто. На 10+ ты изранен (заполни 10 сегмент шкалы урона), но жив, твои товарищи по оружию в этом бою получают +1 на все броски. На 7-9, ты мертв, но твои товарищи получают +1 на все броски в этом бою. При провале, ты получаешь урон от врага.

Сдохнисдохнисдохни! Действуй жестко. На 10+ ты уничтожил врага в своей зоне боя, на 7-9 ты заставил врага отступить, при провале – ты полностью истратил какой-то ресурс без видимой пользы.

Отступаем. Действуй круто. На 10+ ты покинул поле боя, избежав урона. На 7-9 ты покинул поле боя, не избежав урона. При провале – отступление не удалось.

Офицер

Личным примером. Действуй круто. Иди в бой/разведку вместе с солдатами. На 10+ все бойцы получают +1 к броскам до конца задания. На 7-9 – все бойцы получают +1 на первый бросок на задании. При провале ничего не происходит. Если речь идет о персонажах МЦ, то на 10+ все они будут сражаться до конца, на 7-9 кто-то один из них будет сражаться до конца.

Офицерская удаля. Награда за смелость, в течение боя получай на 1 урон меньше.

Ветеран. Персонажи МЦ выполняют твои приказы почти всегда. Получи +1 к приказывать и дополнительную градацию успеха приказа 12+. На 12+ солдаты, выполняющие твои приказы, будут жертвовать собой, если это принесет успех.

Инженер

Чиничиничини!!! Быстро починить что-то во время боя. Действуй круто. На 10+ ты починил что-то испорченное достаточно быстро, на 7-9 выбери 1 из списка ниже, при провале что-то безвозвратно испорчено.

- тебе нужна деталь

- ты не успеешь за нужное время

Улучшить. Действуй умно. На 10+ ты улучшаешь что-то на 1 степень, на 7-9 выбери 1 из списка выше, при провале вещь невозможно улучшить.

Стены помогают. Действуй умно. На 10+ ты сможешь использовать окружающее, чтобы выбери 3 из списка ниже, на 7-9 выбери 1, при провале – стены не помогут...

- Нанести урон врагу

- Пройти незаметно для врага

- Отрезать врагу путь

- Открыть путь себе

- Избежать урона

Пилот

Асы в вышине. Действуй умно. На 10+ выбери 3 из списка ниже, на 7-9 выбери 1, при провале ты подставил пилотируемую машину под удар.

- Ты избежал урона

- Ты нанес двойной урон

- Ты оторвался от преследователя

- Ты невидим для врага

Я могу летать. Действуй умно. На 10+ ты моментально разобрался в незнакомом летательном аппарате и можешь управлять им обычно. На 7-9 – ты думаешь, что можешь управлять им. При провале ты не можешь летать.

Священный ветер. Действуй круто и веди машину на таран. На 10+ ты вывел из строя врага, и остался жив. На 7-9 ты погиб не зря. При провале твоя машина уничтожена, ты получил обычный урон.

Навигатор.

Анализируй. Действуй умно. На 10+ ты получаешь возможность выполнять все следующие ходы в бою умно, а не круто или жестко. На 7-9 ты получаешь 1 ответ на вопрос о происходящем. При провале ничего не происходит

Создай возможность. Действуй умно. На 10+ выбери 2, на 7-9 выбери 1, при провале выбери 1 – этот пункт невозможен до конца игры.

- Возможно, если увеличить мощность на передатчик и залить в него прошивку от модуля пространственного перехода получится связаться с кем-то в обитаемом космосе

- Возможно, если доработать двигатели стандартного планетарного грузовика и залить в борткомп прошивку от МПП, получится выпрыгнуть в обитаемый космос на грузовике.

- Возможно, эти твари уязвимы для какой-то специфической угрозы.

- Возможно, люди в испорченных анабиозных камерах еще живы

- Возможно, удастся рассчитать, где мы выпрыгнем, если выпрыгнем прямо сейчас

- Возможно, внутрикорабельную связь можно починить.

- Возможно, у тебя есть свои мысли о том, какая возможность тебе сейчас не мешает? Не держи в себе, поделись с МЦ.

И не забудь поделиться найденной возможностью с товарищами... Вдруг тебя убьют через 30 секунд? Обидно будет, если никто ничего не узнает.

Хрупкий мозг. Действуй умно. На 10+ получи защиту от всех солдат и офицеров - персонажей МЦ, на 7-9 получи защиту от всех офицеров, при провале – получи оружие от ближайшего офицера и защити себя сам.

Ресурсы.

Патроны, Аптечки, Стимуляторы, Ремботы, Броня (для активной брони (АБ))

Закрашиваем сегменты на соответствующих счетчиках.

- Патроны – сегмент после каждого боя. Когда покрашен весь круг – патронов нет, их нужно искать.

- Аптечки – сегмент за весь урон по телу, (автоматически пока находишься в АБ). Когда покрашен весь круг – аптечек нет, постарайся не поймать урон. Могут быть улучшены.

- Стимуляторы – сегмент в день (после второго – два сегмента в день, только пока находишься в АБ). Когда покрашен весь круг – стимуляторов нет, справляйся со стрессом сам.

- Ремботы – сегмент после каждого улучшения или ремонта. Когда покрашен последний сегмент – ремботы не помогут.

Ход Чиничиничини! недоступен, при обычном ремонте или улучшении трактуй результат 10+, как 7-9, улучшение сработает только 1 раз.

- Броня – сегмент за каждые 10 урона. После 9, 1 урон из 10 проходит в тело. Когда покрашен последний круг – броня больше не сдерживает урон. Следующее попадание, кроме урона персонажу, отключит одну из функций АБ (автоаптечку, автостимулятор, сервопривод). Если сервоприводы отключились – в броне нельзя передвигаться.

Оружие.

Основное оружие – импульсные винтовки с неистовой скорострельностью. Урон 10. Как правило, прямое попадание из такого оружия разрывает человека в клочья. С основными особями ксеноморфов произойдет то же самое. Винтовки могут быть улучшены.

Табельное оружие офицеров – огнестрельные пистолеты, урон 3. Могут быть улучшены.

Гранаты наносят урон 10 по области. Могут быть улучшены.

Оружие пришельцев работает на других принципах, но наносит соизмеримый урон.

Здоровье.

Стресс, Урон, Зомбиметр.

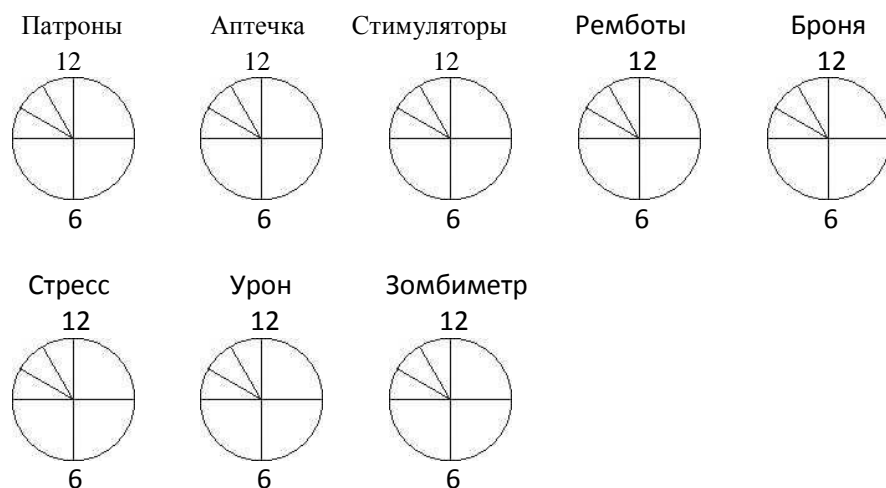
- Стресс – сегмент после каждого боя с непосредственной опасностью и каждой стрессовой ситуации (когда без АБ или когда стимуляторы АБ кончились). Когда закрашен весь круг – ты сломался и, скорее всего, погиб.

- Здоровье – сегмент после каждого 1 полученного урона. Помни, 1 сегмент аптечки лечит сразу весь урон, не спешите использовать их.

- Сразу после укуса закрасьте один сегмент на зомбиметре. Каждый урон по телу, каждое применение аптечки, каждый сегмент стресса, каждый прием стимуляторов – закрашивайте следующие сегменты зомбиметра. После 12 – вы зомби.

Предоставьте вашим товарищам разобраться с вами и возьмите новый буклет.

Счетчики:



Развитие.

Каждый раз, когда на кубиках выпало 9+, закрасьте звезду. Когда покрасили 3 – сотрите все и повысьте любую из своих характеристик (макс 3). Если хотя бы одна из ваших характеристик уже равна 3 – можете взять ход из другого буклета.

Далее – буклеты персонажей. На обратную сторону надо бы какую-нибудь стильную картинку.

Солдат

Позывной

Выбери КЖУ 120 или 210

Круто

Жестко

Умно

Ходы солдата

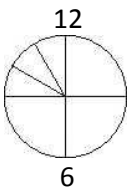
Самопожертвование. Действуй круто. На 10+ ты изранен (заполни 10 сегмент шкалы урона), но жив, твои товарищи по оружию в этом бою получают +1 на все броски. На 7-9, ты мертв, но твои товарищи получают +1 на все броски в этом бою. При провале, ты получаешь урон от врага.

Сдохнисдохнисдохни! Действуй жестко. На 10+ ты уничтожил врага в своей зоне боя, на 7-9 ты заставил врага отступить, при провале – ты полностью истратил какой-то ресурс без видимой пользы.

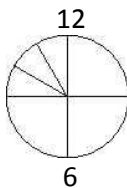
Отступаем. Действуй круто. На 10+ ты покинул поле боя, избежав урона. На 7-9 ты покинул поле боя, не избежав урона. При провале – отступление не удалось.

Здоровье

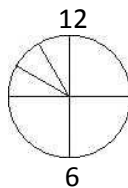
Стресс



Урон



Зомбиметр



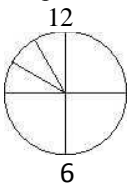
Развитие



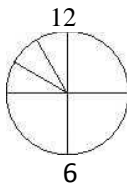
Закрашивай звезду, когда выбросишь на кубиках 9+

Ресурсы

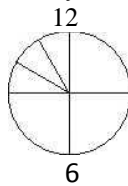
Патроны



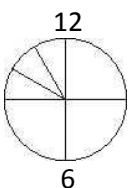
Аптечка



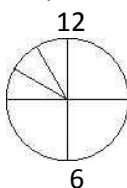
Стимуляторы



Ремботы



Броня



Общие ходы.

Прорываться (Ж)

Пробей себе дорогу сквозь врага или препятствия. На 10+ ты/твоя группа пробился, выбери 3 из списка ниже. На 7-9 выбери 1 и ты пробился. При провале – прорыв не удался, обменяйся уроном с противником и решай что делать.

- получил меньше урона (можно выбрать больше одного раза)

- нанес больше урона (можно выбрать больше одного раза)

- заблокировал врага

- заставил врага отступить

Держать оборону (К)

Не дать врагу пройти куда-то. На 10+ ты удержал врага и выбери 3 из списка выше, на 7-9 выбери 1. При провале – враг прорвался.

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Чинить (У)

Чини что-то в спокойной обстановке. На 10+ все идеально работает. На 7-9 выбери 2 из списка ниже. При провале что-то не ремонтпригодно.

- тебе нужна деталь

- после ремонта будет заедать

- здесь работы до утра

- ну, один-то раз точно работает...

Летать (У или К)

Маневры в спокойной обстановке. На 10+ ты филигранно выполнил маневр. На 7-9 все получилось... в целом. При провале маневр не удался. Не обязательно с катастрофическими последствиями

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Разбираться (У)

Что, мать его, вообще происходит? Где командование? Какой план? Как работает их оружие? Почему некоторые люди странно себя ведут? И еще множество загадок. На 10+ ты получаешь четкий ответ на прямой вопрос. На 7-9 ты получаешь две-три равновероятные версии. При провале ты ни хрена не знаешь и просто пытаешься выжить.

Приказывать (К или У)

По праву звания или по праву сильного. В неразберихе у каждого в голове будет свой идеальный план, своя паника, свое отношение к бою или побегу. Иногда персонажам МЦ придется отдать приказ. На 10+ они подчинятся. На 7-9 они подчинятся... или сделают вид, что подчинились. При провале – они тебя пошлют, будь ты хоть генерал.

Предусматривать (У)

Знал бы что здесь окажемся - взял бы XXX... А может и взял? На 10+ у тебя есть нужная вещь. На 7-9 – у тебя есть что-то похожее. При провале, да, действительно, хорошо бы если бы XXX был, но его нет.

Офицер

Позывной

Круто

Жестко

Умно

Ходы офицера

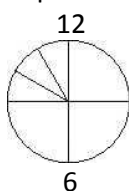
Личным примером. Действуй круто. Иди в бой/разведку вместе с солдатами. На 10+ все бойцы получают +1 к броскам до конца задания. На 7-9 – все бойцы получают +1 на первый бросок на задании. При провале ничего не происходит. Если речь идет о персонажах МЦ, то на 10+ все они будут сражаться до конца, на 7-9 кто-то один из них будет сражаться до конца.

Офицерская удаля. Награда за смелость, в течение боя получай на 1 урон меньше.

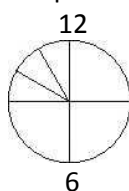
Ветеран. Персонажи МЦ выполняют твои приказы почти всегда. Получи +1 к приказывать и дополнительную градацию успеха приказа 12+. На 12+ солдаты, выполняющие твои приказы, будут жертвовать собой, если это принесет успех.

Здоровье

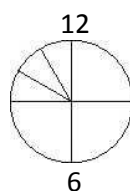
Стресс



Урон



Зомбиметр



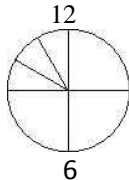
Развитие



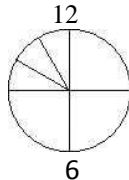
Закрашивай звезду, когда выбросишь на кубиках 9+

Ресурсы

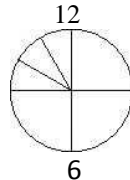
Патроны



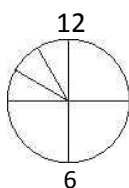
Аптечка



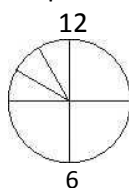
Стимуляторы



Ремботы



Броня



Общие ходы.

Прорываться (Ж)

Пробей себе дорогу сквозь врага или препятствия. На 10+ ты/твоя группа пробился, выбери 3 из списка ниже. На 7-9 выбери 1 и ты пробился. При провале – прорыв не удался, обменяйся уроном с противником и решай что делать.

- получил меньше урона (можно выбрать больше одного раза)
- нанес больше урона (можно выбрать больше одного раза)
- заблокировал врага
- заставил врага отступить

Держать оборону (К)

Не дать врагу пройти куда-то. На 10+ ты удержал врага и выбери 3 из списка выше, на 7-9 выбери 1. При провале – враг прорвался.

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Чинить (У)

Чини что-то в спокойной обстановке. На 10+ все идеально работает. На 7-9 выбери 2 из списка ниже. При провале что-то не ремонтпригодно.

- тебе нужна деталь
- после ремонта будет заедать
- здесь работы до утра
- ну, один-то раз точно работает...

Летать (У или К)

Маневры в спокойной обстановке. На 10+ ты филигранно выполнил маневр. На 7-9 все получилось... в целом. При провале маневр не удался. Не обязательно с катастрофическими последствиями

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Разбираться (У)

Что, мать его, вообще происходит? Где командование? Какой план? Как работает их оружие? Почему некоторые люди странно себя ведут? И еще множество загадок. На 10+ ты получаешь четкий ответ на прямой вопрос. На 7-9 ты получаешь две-три равновероятные версии. При провале ты ни хрена не знаешь и просто пытаешься выжить.

Приказывать (К или У)

По праву звания или по праву сильного. В неразберихе у каждого в голове будет свой идеальный план, своя паника, свое отношение к бою или побегу. Иногда персонажам МЦ придется отдать приказ. На 10+ они подчинятся. На 7-9 они подчинятся... или сделают вид, что подчинились. При провале – они тебя пошлют, будь ты хоть генерал.

Предусматривать (У)

Знал бы что здесь окажемся - взял бы XXX... А может и взял? На 10+ у тебя есть нужная вещь. На 7-9 – у тебя есть что-то похожее. При провале, да, действительно, хорошо бы если бы XXX был, но его нет.

Инженер

Позывной

Выбери КЖУ 012 или 102

Круто

Жестко

Умно

Ходы инженера

Чиничиничини!!! Быстро починить что-то во время боя. Действуй круто. На 10+ ты починил что-то испорченное достаточно быстро, на 7-9 выбери 1 из списка ниже, при провале что-то безвозвратно испорчено.

- тебе нужна деталь
- ты не успеешь за нужное время

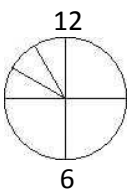
Улучшить. Действуй умно. На 10+ ты улучшаешь что-то на 1 степень, на 7-9 выбери 1 из списка выше, при провале вещь невозможно улучшить.

Стены помогают. Действуй умно. На 10+ ты сможешь использовать окружающее, чтобы выбери 3 из списка ниже, на 7-9 выбери 1, при провале – стены не помогут...

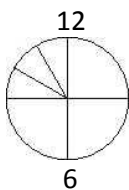
- Нанести урон врагу
- Пройти незаметно для врага
- Отрезать врагу путь
- Открыть путь себе
- Избежать урона

Здоровье

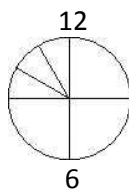
Стресс



Урон



Зомбиметр



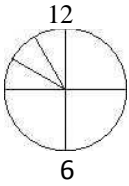
Развитие



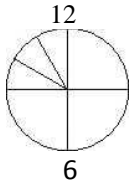
Закрашивай звезду, когда выбросишь на кубиках 9+

Ресурсы

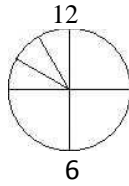
Патроны



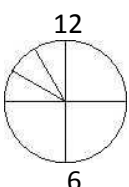
Аптечка



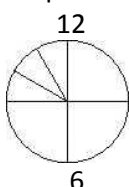
Стимуляторы



Ремботы



Броня



Общие ходы.

Прорываться (Ж)

Пробей себе дорогу сквозь врага или препятствия. На 10+ ты/твоя группа пробился, выбери 3 из списка ниже. На 7-9 выбери 1 и ты пробился. При провале – прорыв не удался, обменяйся уроном с противником и решай что делать.

- получил меньше урона (можно выбрать больше одного раза)
- нанес больше урона (можно выбрать больше одного раза)
- заблокировал врага
- заставил врага отступить

Держать оборону (К)

Не дать врагу пройти куда-то. На 10+ ты удержал врага и выбери 3 из списка выше, на 7-9 выбери 1. При провале – враг прорвался.

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Чинить (У)

Чини что-то в спокойной обстановке. На 10+ все идеально работает. На 7-9 выбери 2 из списка ниже. При провале что-то не ремонтпригодно.

- тебе нужна деталь
- после ремонта будет заедать
- здесь работы до утра
- ну, один-то раз точно работает...

Летать (У или К)

Маневры в спокойной обстановке. На 10+ ты филигранно выполнил маневр. На 7-9 все получилось... в целом. При провале маневр не удался. Не обязательно с катастрофическими последствиями

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Разбираться (У)

Что, мать его, вообще происходит? Где командование? Какой план? Как работает их оружие? Почему некоторые люди странно себя ведут? И еще множество загадок. На 10+ ты получаешь четкий ответ на прямой вопрос. На 7-9 ты получаешь две-три равновероятные версии. При провале ты ни хрена не знаешь и просто пытаешься выжить.

Приказывать (К или У)

По праву звания или по праву сильного. В неразберихе у каждого в голове будет свой идеальный план, своя паника, свое отношение к бою или побегу. Иногда персонажам МЦ придется отдать приказ. На 10+ они подчинятся. На 7-9 они подчинятся... или сделают вид, что подчинились. При провале – они тебя пошлют, будь ты хоть генерал.

Предусматривать (У)

Знал бы что здесь окажемся - взял бы XXX... А может и взял? На 10+ у тебя есть нужная вещь. На 7-9 – у тебя есть что-то похожее. При провале, да, действительно, хорошо бы если бы XXX был, но его нет.

Пилот

Позывной

Выбери КЖУ 102 или 201

Круто	<input type="text"/>
Жестко	<input type="text"/>
Умно	<input type="text"/>

Ходы пилота

Асы в небе. Действуй умно. На 10+ выбери 3 из списка ниже, на 7-9 выбери 1, при провале ты подставил пилотируемую машину под удар.

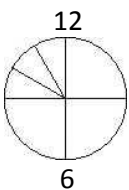
- Ты избежал урона
- Ты нанес двойной урон
- Ты оторвался от преследователя
- Ты невидим для врага

Я могу летать. Действуй умно. На 10+ ты моментально разобрался в незнакомом летательном аппарате и можешь управлять им обычно. На 7-9 – ты думаешь, что можешь управлять им. При провале ты не можешь летать.

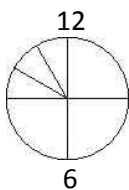
Священный ветер. Действуй круто и веди машину на таран. На 10+ ты вывел из строя врага, и остался жив. На 7-9 ты погиб не зря. При провале твоя машина уничтожена, ты получил обычный урон.

Здоровье

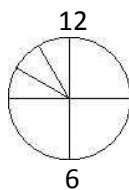
Стресс



Урон



Зомбиметр



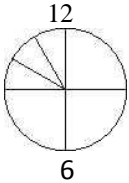
Развитие



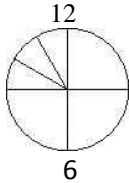
Закрашивай звезду, когда выбросишь на кубиках 9+

Ресурсы

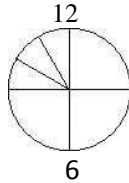
Патроны



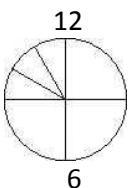
Аптечка



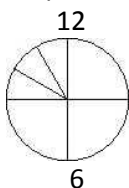
Стимуляторы



Ремботы



Броня



Общие ходы.

Прорываться (Ж)

Пробей себе дорогу сквозь врага или препятствия. На 10+ ты/твоя группа пробился, выбери 3 из списка ниже. На 7-9 выбери 1 и ты пробился. При провале – прорыв не удался, обменяйся уроном с противником и решай что делать.

- получил меньше урона (можно выбрать больше одного раза)
- нанес больше урона (можно выбрать больше одного раза)
- заблокировал врага
- заставил врага отступить

Держать оборону (К)

Не дать врагу пройти куда-то. На 10+ ты удержал врага и выбери 3 из списка выше, на 7-9 выбери 1. При провале – враг прорвался.

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Чинить (У)

Чини что-то в спокойной обстановке. На 10+ все идеально работает. На 7-9 выбери 2 из списка ниже. При провале что-то не ремонтпригодно.

- тебе нужна деталь
- после ремонта будет заедать
- здесь работы до утра
- ну, один-то раз точно работает...

Летать (У или К)

Маневры в спокойной обстановке. На 10+ ты филигранно выполнил маневр. На 7-9 все получилось... в целом. При провале маневр не удался. Не обязательно с катастрофическими последствиями

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Разбираться (У)

Что, мать его, вообще происходит? Где командование? Какой план? Как работает их оружие? Почему некоторые люди странно себя ведут? И еще множество загадок. На 10+ ты получаешь четкий ответ на прямой вопрос. На 7-9 ты получаешь две-три равновероятные версии. При провале ты ни хрена не знаешь и просто пытаешься выжить.

Приказывать (К или У)

По праву звания или по праву сильного. В неразберихе у каждого в голове будет свой идеальный план, своя паника, свое отношение к бою или побегу. Иногда персонажам МЦ придется отдать приказ. На 10+ они подчинятся. На 7-9 они подчинятся... или сделают вид, что подчинились. При провале – они тебя пошлют, будь ты хоть генерал.

Предусматривать (У)

Знал бы что здесь окажемся - взял бы XXX... А может и взял? На 10+ у тебя есть нужная вещь. На 7-9 – у тебя есть что-то похожее. При провале, да, действительно, хорошо бы если бы XXX был, но его нет.

Навигатор

Позывной

Круто

Жестко

Умно

Ходы навигатора

Анализируй. Действуй умно. На 10+ ты получаешь возможность выполнять все следующие ходы в бою умно, а не круто или жестко. На 7-9 ты получаешь 1 ответ на вопрос о происходящем. При провале ничего не происходит

Создай возможность. Действуй умно. На 10+ выбери 2, на 7-9 выбери 1, при провале выбери 1 – этот пункт более невозможен до конца игры.

- Возможно, если увеличить мощность на передатчик и залить в него прошивку от модуля пространственного перехода получится связаться с кем-то в обитаемом космосе

- Возможно, если доработать двигатели стандартного планетарного грузовика и залить в борткомп прошивку от МПП, получится выпрыгнуть в обитаемый космос на грузовике.

- Возможно, эти твари уязвимы для какой-то специфической угрозы.

- Возможно, люди в испорченных анабиозных камерах еще живы

- Возможно, удастся рассчитать, где мы выпрыгнем, если выпрыгнем прямо сейчас

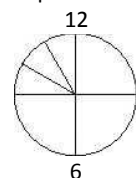
- Возможно, внутрикорабельную связь можно починить.

- Возможно, у тебя есть свои мысли о том, какая возможность тебе сейчас не помешает? Не держи в себе, поделись с МЦ.

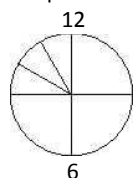
Хрупкий мозг. Действуй умно. На 10+ получи защиту от всех солдат и офицеров - персонажей МЦ, на 7-9 получи защиту от всех офицеров, при провале – получи оружие от ближайшего офицера и защити себя сам.

Здоровье

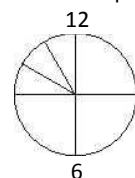
Стресс



Урон



Зомбиметр



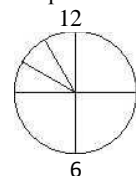
Развитие



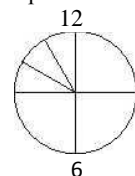
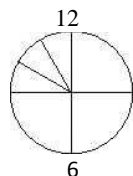
Закрашивай звезду, когда выбросишь на кубиках 9+

Ресурсы

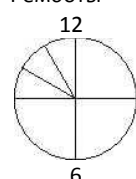
Патроны Аптечка



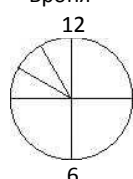
Стимуляторы



Ремботы



Броня



Общие ходы.

Прорываться (Ж)

Пробей себе дорогу сквозь врага или препятствия. На 10+ ты/твоя группа пробился, выбери 3 из списка ниже. На 7-9 выбери 1 и ты пробился. При провале – прорыв не удался, обменяйся уроном с противником и решай что делать.

- получил меньше урона (можно выбрать больше одного раза)

- нанес больше урона (можно выбрать больше одного раза)

- заблокировал врага

- заставил врага отступить

Держать оборону (К)

Не дать врагу пройти куда-то. На 10+ ты удержал врага и выбери 3 из списка выше, на 7-9 выбери 1. При провале – враг прорвался.

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Чинить (У)

Чини что-то в спокойной обстановке. На 10+ все идеально работает. На 7-9 выбери 2 из списка ниже. При провале что-то не ремонтпригодно.

- тебе нужна деталь

- после ремонта будет заедать

- здесь работы до утра

- ну, один-то раз точно работает...

Летать (У или К)

Маневры в спокойной обстановке. На 10+ ты филигранно выполнил маневр. На 7-9 все получилось... в целом. При провале маневр не удался. Не обязательно с катастрофическими последствиями

Брать штурмом (Ж)

Войди в охраняемую зону. На 10+ выбери 3 из списка «Прорываться», на 7-9 выбери 1. При провале – штурм не удался, враг все еще удерживается.

Разбираться (У)

Что, мать его, вообще происходит? Где командование? Какой план? Как работает их оружие? Почему некоторые люди странно себя ведут? И еще множество загадок. На 10+ ты получаешь четкий ответ на прямой вопрос. На 7-9 ты получаешь две-три равновероятные версии. При провале ты ни хрена не знаешь и просто пытаешься выжить.

Приказывать (К или У)

По праву звания или по праву сильного. В неразберихе у каждого в голове будет свой идеальный план, своя паника, свое отношение к бою или побегу. Иногда персонажам МЦ придется отдать приказ. На 10+ они подчинятся. На 7-9 они подчинятся... или сделают вид, что подчинились. При провале – они тебя пошлют, будь ты хоть генерал.

Предусматривать (У)

Знал бы что здесь окажемся - взял бы XXX... А может и взял? На 10+ у тебя есть нужная вещь. На 7-9 – у тебя есть что-то похожее. При провале, да, действительно, хорошо бы если бы XXX был, но его нет.

Памятка МЦ

«- Игроки имеют право получить максимальную пользу от своего хода, своих бросков, преимуществ и ресурсов своих персонажей

- Когда дело доходит до того, что происходит с персонажами игроков и вокруг них, всегда будь настолько честен, насколько это возможно

- Поиграть с ними, а не нагибать их

- «Делать жизнь персонажей не скучной» не означает «всегда делать её хуже»

- Мир и так ополчился на персонажей игроков. Как и правила игры. Если ими займёшься ещё и ты, МЦ, им вообще гнездец © AW

Ксеноморфы представлены как минимум двумя видами:

- солдаты, особи с оружием, выдержат 2-3 урона.

- быки, особи с костяными наростами, могут пробивать переборки, выдерживают до 20 урона, ударом наносят 3-5 урона.

- любое чудовище из ваших кошмаров, если не нравятся приведенные варианты.

Можно вводить сколько угодно угроз иного вида, главное, чтобы игроки не успели заскучать. Не давайте им слишком долгих передышек.

Улучшенное оружие (например, наносящее больший урон) будет быстрее расходовать боезапас. Оружие, экономящее боезапас, будет наносить меньший урон.

Игроки хотят прострелить переборки, чтобы выйти не через заблокированные врагом коридоры? Да ради бога, дайте им это.

Положитесь на рэндом. Игроки вымутили план коридоров и провалились в хранилище? Ок, бросьте кубик у них на глазах, чтобы узнать есть ли в хранилище то, за чем они пришли. Потом определите количество этого. В группе 10 человек? Отлично, а Активной Брони всего 6, и персонажи МЦ тоже хотят ее надеть.

Короткий FAQ: Правильную версию выбирайте сами. Предлагайте свои варианты ответов.

Что, мать его, вообще происходит?

1 Корабль атакован ксенорасой. 2 Все происходящие – сон в анабиозе одного из персонажей. 3. Учения...

Каким образом они попали на корабль?

1. Они обладают технологией, позволяющей отслеживать корабли в подпространстве. 2 Они живут в подпространстве. 3. Они проникли на корабль еще до прыжка в подпространство.

Зачем они атакуют?

1. Они хотят вас сожрать. 2. Они хотят захватить ваш корабль. 3. Они хотят узнать, где находятся ваши обитаемые планеты и захватить их.

Где командование?

1. Где-то на корабле, не может наладить связь. 2. Было уничтожено в первую очередь. 3. Знало о нападении и покинуло корабль заранее.

Какой план?

1. Выжить. 2. Вернуться в обитаемый космос. 3. Уничтожить врага в его логове.

Почему некоторые люди странно себя ведут?

1. Они заражены неизвестным вирусом. 2. В аду кончилось место, и грешники восстают из мертвых. 3. Они контролируются ксенопаразитами.

Их можно вылечить?

1. Конечно! 2. Может быть, когда-нибудь. 3. Нет, их можно только уничтожить.

Включайте фантазию! Жалейте игроков! Будьте безжалостны к персонажам! И больше действия!