

ЧЕРНЫЙ ДЫМ

Когда-то давно, мы все жили в одной Империи. На просторах нашей бескрайней земли мы выстроили тысячи шумных городов и тихих деревень. Под руководство Императора, мы неслись вперед, под знаменем научного прогресса и триумфа человеческой воли. Железные дороги, цеппелины, электрокары позволяли нам быстро колонизировать новые земли. Сотни мудрецов и ученых день и ночь трудились на благо нашей Империи. Они постарались привнести в нашу жизнь частичку прекрасного будущего: механических рабочих-автоматов, проводную связь, надежные пестициды, эффективные лекарства, новое оружие для нашей защиты... Был лишь один запрет, который им нельзя было нарушать – и, разумеется, их пытливые умы не выдержали.

Ближайшие сподвижники Императора Человечества ослушались его наказа и тайно начали изыскания в запретной отрасли – изучения информационной сферы нашего мира и её влияния на время, пространство и человеческую психику. Результаты экспериментов были поразительны, но катастрофичны. Ткань реальности лопнула, и в наш мир хлынули потоки из иных, куда более мрачных миров.

Старший сын Императора, ведомый голосами неведомых демонов из чуждой нам инфосферы, обманом и хитростью склонил на свою сторону многих генералов и поднял восстание. С каждым днем их тела и души теряли человечность и разум. Это была страшная война, в ходе которой Хаос иных миров всё больше проникал в наш упорядоченный мир. Небеса заполнились черным дымом и белым туманом – «Мглой», проплыть сквозь которую могли лишь те, кого ведут Навигаторы – люди, которые могут воздействовать на инфосферу усилием мысли и видеть свет Императорского Маяка. В конце – концов, легионы восставших проиграли: предатель пал замертво, его последователи – загнаны в отдаленные регионы, но Император был смертельно ранен. Владыку посадили на Золотой Трон, который поддерживает его не-жизнь, но цена была высока: за каждый день жизни правителя нам приходилось приносить в жертву одного навигатора, синапсы которого питали трон.

Мы не смогли с этим смириться.

И решили, что мы более не хотим быть слугами полумертвого тирана.

Мы стали повстанцами...

Черный дым

– это фантастический боевик с элементами шпионского триллера, эксплуатирующий старые-добрые идеи сеттинга WarHammer 40K, в нетипичном для этого антураже дизельпанка. Вместо вселенной – бескрайняя Земля, поделенная войной на секторы, вместо Варпа – Мгла чуждых инфосфер, появляющаяся в результате смещения миров, вместо Хаоса – энергетические сущности из иных пространств. В остальном, всё так же – война, заговоры, предательства и снова война...

Игрокам предлагают взять на себя роль военнослужащего, состоящего в штате специальной службы Республики – Слуг Рассвета. В задачи службы входит контршпионаж, поиск и задержание военных преступников, расследование преступлений против Республики и контртеррористическая деятельность.

Республика переживает сложные времена: Империя не желает мириться с мятежом и готова утопить повстанцев в крови, при необходимости – своей собственной. Из разломов в пространстве могут появиться и раскольники Хаоса, желающие взять реванш, и полу разумные исполинские жуки, пожирающие и перерабатывающие всё на своем пути, и попавшие во временную петлю автоматы, постаревшие на тысячелетия и создавшие своё собственный разум. А среди обычных граждан Республики ходят те, кому остался маленький шажок до бездны: безумные биохимики, опьяненные своей властью над человеческой анатомией, бегущие по краю инфосфер ментаты, начинающие слышать голоса темных богов, механики, поклоняющиеся древним машинам, а так же преступники, дезертиры, предатели и глупцы.

Разумеется, для сохранения общества, большая часть информации о жутких демонах и исполинских жуках скрывается от граждан республики, и лишь избранные знают, с какими ужасами сталкиваются легионы солдат.

В отличие от бездушной машины Империи, Республика (по крайней мере, официально) придерживается некоторых морально-этических стандартов ведения войны, из которых формируется мировоззренческий комплекс, названный «Черта». За «Чертой» лежат методы достижения целей приводящие к массовым жертвам, геноциду, жертвоприношениям и другим ужасам этой войны. За чертой также можно обнаружить ряд тем научных изысканий, вроде подчинение существ из чуждых инфосфер. «Комиссия по этике» детально следит за действиями солдат и командиров, в мирной же жизни этим занимается полицейский департамент, названный «Управление ревизии».

СОЗДАЕМ СВОЕГО СЛУГУ РАССВЕТА

1. Выясняем откуда вы родом...

Место рождения (1d5)		
1	Дикая зона	Выживание
2	Военная зона	Бдительность
3	Метрополия	Внеочередное звание
4	Фабричная зона	Техническое образование
5	Мгла в пустоте	Удачливость

2. Выясняем, как вы провели юные годы...

Юность (1d10)		
1	Бродяга	Живучесть
2	Преступник	Связи: Криминал
3	Рабочий	Крепость тела
4	Клерк	Связи: Бюрократия
5	Ученый	Образованность
6	Монах	Мантры
7	Шпион	Шифрование
8	Бизнесмен	Связи: Капитал
9	Аристократ	Связи: Аристократия
10	Стертый разум	Таинственный покровитель

3. Выясняем, как вы попали в армию...

Мобилизация (1d5)		
1	Призывник	Всех призывали и Вас призвали...
2	Принужден	Выбор был меж тюрьмой и армией. Надо было выбирать тюрьму.
3	Долг чести	Вы в армии, потому что это правильно.
4	Тщеславие	Армия для вас – это ступень к власти или славе.
5	Наемник	Вы в армии из-за жалования. Возможно, вам нужно кормить семью.

4. Решаем, в какие войска вас определили... (гендер роли не играет)

Вы были зачислены в Силы Рассвета как...

Гвардеец

Вам выдали бронированный мундир, каску, противогаз, пятизарядную револьверную винтовку, гранату и штык нож. Они думают, что вы пушечное мясо, но когда-нибудь, вы станете великим воином и поведете за собой армию.

Гренадер

Пока что, вам выдали бронежилет, мачете, старенький ручной пулемет Гатлинга, три гранаты и боевую ракетницу, но в будущем, вы будете способны в одиночку сравнять город.

Разведчик

Набор сюрикенов, нож-кукри, пара .22-х с глушителями и маскировочное снаряжение. Даже с этим примитивным набором, вы станете самым быстрым и незаметным агентом республиканской армии.

Снайпер

Нож Боуи, крохотный карманный револьвер и простая охотничья винтовка с горстью патронов – не очень много, но, в конце концов, ваше имя станет синонимом Смерти.

Технолог

У вас есть ротационный трехствольный револьвер собственной сборки и казенный техноранец с инструментами. Этого достаточно, что бы в будущем, вы видели себя в кабине панцеркляйна, управляющего роем автоматов.

Биохимик

Вы получили собственный ранец биохимика. Безграничный простор экспериментов с человеческой (и нечеловеческой) анатомии предвещает вам величие. Правда, на всякий случай, вам выдали небольшой ручной огнемет и двуствольный диринжер...

Ревизор

Помповый пятизарядный дробовик, бронежилет, шоковая дубинка, офицерский Парабеллум и строгий наказ контролировать «Черту» ведут вас по карьерной лестнице вверх.

Ментат

Вы способны изменять реальность, воздействуя на инфосферу усилием воли, а если этого будет недостаточно, можете воспользоваться табельным боевым серпом или мушкетеном. Да-да, серпом и мушкетеном.

5. Выбрав род войск, выбираем первый навык...

I уровень.	
<i>Выберете ОДНУ из способностей.</i>	
Гвардеец	
Быстрая перезарядка	Импровизированное укрытие
Гренадер	
Подавление огнем	Направленное разрушение
Разведчик	
Стрельба с двух рук	Быстрое выхватывание
Снайпер	
Выцеливание	Скрытность
Технолог	
Пилотирование техники (2)	Инженерия (2)
Биохимик	
Военная медицина	Трансмутация (3)
Ревизор	
Закрытые директивы (2)	Стальные нервы
Ментат	
Магнетизм (3)	Телепатия (3)

5.1. Если рядом со способностями есть цифра – нужно определиться с конкретикой.

ТЕХНОЛОГ			
<i>(2d5)</i>			
	Пилотирование техники (1)	Инженерия (1)	
1	Железнодорожная техника	Автоматонизирование	1
2	Колесная техника	Экзопротезирование	2
3	Гусеничная техника	Защитные системы и оборудование	3
4	Шагающая техника	Взрывное дело	4
5	Летающая техника	Оружейное проектирование	5

РЕВИЗОР			
Закрытые директивы			
<i>(2d10)</i>			
1	Империя	Чужеродные: Демоны Инфосфер	6
2	Раскольники Хаоса	Култ Бога-Машины	7
3	Ментаты	Чужеродные: Древние странники	8
4	Мутанты	Чужеродные: Рой	9
5	Чужеродные: Красная Орда	Чужеродные: Автоматоны	10

БИОХИМИК			
Трансмутация			
<i>(3d5)</i>			
1	Пищеварительная система	Мышечная ткань	6
2	Скелет и опорно-двигательный аппарат	Кожный покров	7
3	Органы аудиовизуального восприятия	Система дыхания	8
4	Системы очистки крови	Иммунная система	9
5	Психофизиология и соматика	Мозг и мыслительная система	10

МЕНТАЛИЗМ			
<i>(3d10)</i>			
	МАГНЕТИЗМ	ТЕЛЕПАТИЯ	
1	Гравиловушка	Раздвоение	1
2	Гравибросок	Незаметность	2
3	Блэкаут	Успокоение	3
4	Вспышка	Воодушевление	4
5	Электроцит	Устрашение	5
6	Телекинез	Замешательство	6
7	Белый шум	Дезориентация	7
8	Замедленное падение	Эмпатия	8
9	Электрошок	Психокоммуникация	9
10	Левитация	Навигация	10

6. И конечно выбираем вашу главную слабость...

Фобия (1d10)		
1	Аэрофобия	Вам очень не нравится летать
2	Клаустрофобия	Вам очень не нравятся замкнутые помещения
3	Аквафобия	Вам очень не нравится вода
4	Акрофобия	Вам очень не нравится высота
5	Инсектофобия	Вам очень не нравятся насекомые
6	Агорафобия	Вам очень не нравятся открытые пространства
7	Мутантофобия	Вам очень не нравятся биохимические отклонения
8	Химофобия	Вам очень не нравятся яды и химикаты
9	Пирофобия	Вам очень не нравится открытый огонь и пожары
10	Айхмофобия	Вам очень не нравятся ножи и другие острые предметы

Чем придется заниматься Слугам Рассвета?

Распутывать заговоры и раскрывать преступления, искать предателей и террористов, самим производить аресты и задержания, защищать и захватывать, производить диверсии и свергать правительства, ну и конечно воевать.

Как и в предыдущей версии игры, игрокам будут предложены несколько заданий на выбор. Их будет отличать стилистическая и жанровая направленность. Не смотря на то, что Черный Дым – игра про сражения, во многих историях будет место и детективу, и драме, и мистицизму. Жанр заявлен в описании игры.

Обычно, до места задания, группа добирается цеппелином или поездом – лишь они способны нести на себе оборудование, защищающее от Мглы. Пилотирует их обычно команда техников, во главе с Навигатором.

С второго-третьего уровня (при повышении звания или появления в группе Навигатора), отряду Слуг Рассвета выдается небольшой цеппелин. Вначале это базовая комплектация – просто небольшой летательный аппарат, но используя накопленный опыт (или финансы, если кто-то из группы ими располагает), его можно совершенствовать: повышать технические характеристики, докупать оружие, усиливать броню или организовывать на борту дополнительные модули, вроде медицинского отсека или камеры для заключенных. Стоит отметить, что задать курс «по прямой» может почти каждый персонаж, но без пилота и навигатора есть высокий шанс лететь в сторону земли.

Обычно, место действия каждого приключения – некий сектор или зона. Так как зоны бескрайней земли отделены друг от друга Мглой, климат, экология и ситуация в них могут существенно отличаться. В зонах республиканской метрополии царит мир и процветание, но существуют тысячи секторов охваченных войной. Слугам Рассвета придется побывать и в арктических пустынях, и в тропических джунглях, и в подземных городах.

Между приключениями, вне зависимости от того, начинаются они на новой сессии или нет, проходят недели и месяцы, поэтому пострадавшие всегда успеют встать на ноги, а все остальные – получить повышение в уровне, звании или добыть себе новую экипировку. Поэтому, «прокачка» персонажа будет довольно быстрой.

Так как, группа Слуг Рассвета состоит на военной службе, кому-то из партии выпадет роль номинального (или фактического) лидера. Это может быть человек, которому игроки хотели бы доверить такую роль (а он готов её принять), либо всё может решить жребий. В дальнейшем, в зависимости от заслуг (и того, как прошел диалог с Комиссией по этике в конце приключения), каждый из персонажей может получить внеочередное повышение в рамках табели о рангах того вида войск, куда был зачислен при присяге. Официально, персонажи игроков считаются рядовыми военнослужащими, а их служба у Слуг Рассвета является военной тайной.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ВЫБОР

Часть первая: «Кухня войны»

Название: «Бульон»

Стиль: боевик, триллер

Описание: Республика выбила силы Империи с солнечного побережья Тихого океана. Группы зачистки избавляются от оставшихся солдат противника, но у вас задача куда важнее. Вам поручается отправиться в подводный комплекс «Дагон», для поиска всех результатов научных изысканий проводившихся там. Поторопитесь – комплекс был поврежден при штурме и в скором времени может быть затоплен водой.

Название: «Холодец»

Стиль: гонка, игра на выживание

Описание: Простое задание - изъять сейф с тайными документами и доставить его в ставку не вскрывая, обернулось бегством наперегонки со смертью. Ваш цеппелин сбили над снежным предгорьем покинутого всеми сектора, а по вашим следам идут железные воины-автоматы. Медлительные, но не знающие усталости они одержимы желанием убивать всё живое. Ваш единственный шанс выжить – добраться до старого складского бункера и попытаться активировать аварийный эвакуационный маяк.

Название: «Канapé»

Стиль: триллер, хоррор

Описание: Вот уже седьмые сутки, 3-я бронетанковая дивизия генерала Юзефа Комски ведет бой с императорским легионом моторизированной пехоты «Темные Ангелы». Пока что, Комски побеждает, однако в тылу, в ста пятидесяти километрах от линии фронта, судя по всему, действует диверсант противника. Кто-то должен разыскать диверсанта и остановить его подрывную деятельность. У диверсанта есть странный «почерк» - он убивает офицеров и техников, насаживая их на железные прутья.

Название: «Сухари»

Стиль: готический триллер

Описание: Этой осенью в секторе «Валахия» произошла смута: местные феодалы, не поделившие деньги, которые Республика платит им за провизию и рекрутов, пошли друг на друга войной, чем окончательно подорвали экономику региона. Слуги Рассвета тайно вмешались в конфликт и, в итоге, вместо феодалов в Валахии появился Король, разумеется, молодой и марионеточный. Этим засушливым летом, появилась новая напасть, с которой не могут справиться местные власти: кто-то или что-то по ночам убивает жителей, оставляя лишь высушенные, обескровленные тела. Нужно найти чудовище и убить его.

Название: «Копчености»

Стиль: шпионский боевик

Описание: Небольшой город-кузня «Зальцбург» производит ряд моделей легких цеппелинов для гражданской авиации. Не так давно, руководством Республики, было решено заказать у них сотню моделей, для исполнения смелого плана военного командования. Однако, к Слугам Рассвета поступило донесение, что один из Лордов-Технологов верховного совета Зальцбурга пересек «Черту» и тайно поклоняется Богу-Машине. Доносчик мертв – протянул шланг из выхлопной трубы в салон своего кэба. Вам нужно разобраться в ситуации и арестовать виновных.

Название: «Консервы»

Стиль: игра-катастрофа, игра на выживание

Описание: Когда на вас возлагали ответственность за сохранность жизни и здоровья Бенито ди Данно, сенатора Республики и генерал-губернатора подземного города «Бариль», вам не сообщили что он самодур и диктатор. Подведомственный ему город, выстроенный внутри горного хребта, занимается добычей природного газа, поэтому все помещения в нем герметично изолированные шлюзы, которые местные жители зовут «банками» или «консервами». Не смотря на атаку жуков, генерал-губернатор не остановил производство и не объявил эвакуацию, в результате чего, во время атаки жуков на цех, произошел взрыв. Питание отключилось, лифты и воздушные насосы вышли из строя, а основные шахты выхода завалены. Вам нужно выбраться из комплекса, не забыв увести с собой губернатора. Для трибунала...

Название: «Жаркое»

Стиль: тактический боевик, военная драма

Описание: который год в бескрайних джунглях сектора «Амазонка» идет сражение между Империей и Республикой. Ни одна из сторон не осмеливается применить вооружение, которое может повредить богатейшие залежи ископаемых, поэтому война ведется только пехотой, при незначительной поддержке авиации. Вот уже три года здесь выживает сержант Чарли Доусон, внезапно оказавшийся наследником крупнейшего военно-промышленного концерна. Если Доусона не найти и срочно не доставить к премьер-министру Республики, состояние отойдет его тетке, которая, подозревается в симпатии к Империи, а национализировать концерн запрещает конституция Республики. Одна беда – сражение проходит неудачно и командование не знает, где именно располагается взвод Доусона. Вам поручено найти его и эвакуировать в Метрополию.

Название: «Фламбэ»

Стиль: процедурный детектив

Описание: Сегодня с утра, вопреки прямому указанию Слуг Рассвета, мэр небольшого и мирного города Новая Прага, заживо сжег плененную женщину-арлекина из народа Древних Странников. Её предсмертные психические эманации разнеслись по инфосферам и без сомнений достигли острых ушей её соплеменников. Стоит готовить город к вторжению, но у Слуг Рассвета появились вопросы: «Действия мэра – это глупость или предательство?» и «Можно ли предотвратить сражение?»

Название: «Соленья»

Стиль: вестерн

Описание: Это отвратительная и неблагодарная работа – сторожить пятьдесят заключенных в покинутой всеми прерии – Рио-Грандэ. Восставшие против республики, сейчас помещены в камеры старой тюрьмы, а вам оставалось лишь изнывать от жары, мух, скуки и старого пайка из кукурузных лепешек и соленьев, ожидая, когда за пленниками прилетит тюремный цеппелин республиканского суда. Но до дирижабля, из разрыва во Мгле в секторе появляются мутанты. Изувеченные создания, желающие доказать свою преданность полу-мертвому Императору, объявили крестовый поход против всего, на чем нет знамени Имперского Орла. И тюрьма стоит прямо на их пути.

Название: «Шпиг»

Стиль: комедия, боевик, пафос

Описание: Так уж вышло, что кроме вас некому было доставить цеппелин с химической бомбой в захваченный Красной Ордой мегаполис Хиросима. Так уж вышло, что бомба не сработала, а план эвакуации – провалился. Так уж вышло, что Вы и отряд местных самураев-ронинов оказались в центре города-улья, нашпигованного ордой краснокожих чудовищ, зовущих себя Рубило, Стреляло и Взрывало, что ничего хорошего не предвещает. Так уж вышло, что вам не остается ничего кроме как добраться до республиканского Титана, спрятанного Театром Дракона, оживить его и стать героями.

Название: «Отбивная»

Стиль: хардкорный боевик

Описание: На частной парящей станции переработки газа «Спарта», похоже что, пропадают рабочие. Вам было поручено внедриться в группу новобранцев (инкогнито, разумеется) и выяснить в чем дело. Оказалось – это не сложно. Как только вы прибыли на место и расквартировались, голос из динамика объявил, что Кровавый Бог требует крови и что битва началась. У вас нет оружия и брони, а станция, судя по всему, заполнена безумными фанатиками. Выбора два – пробиваться к радиовышке и вызывать подкрепление или к нижней палубе, к ангару, где должен быть цеппелин.

Название: «Желе»

Стиль: триллер, драма

Описание: Увольнительная в курортном городе Кайена была прервана срочным сообщением из центра. Вы единственные оперативники в этом регионе и именно вам предстоит вступить в переговоры с вооруженным химической бомбой террористом, захватившим в заложники сотни человек, в местном торговом центре. У местных властей нет опыта в подобных делах, а у террориста – EM523 – токсин, превращающий тела людей в желе. Нужно устранить угрозу и выяснить – не стоит ли за ней нечто большее.

Название: «Отвар»

Стиль: пиратский боевик, тактический симулятор цеппелина

Описание: Над просторами Карибского бассейна начинается бойня. Цеппелины Империи, охраняющие нефтяные вышки схлестнулись с республиканскими дирижаблями, стерегущими торговые караваны, а на головы им сыплются уродливые парящие машины Красной Оды, вступающие в бой без всякой цели, кроме жажды войны. Слуги Рассвета шли по следам «Черного Корсара» – корабля темных древних странников, а попали в грандиозное воздушное сражение и теперь должны уцелеть.

Ответы на незаданные вопросы.

- ✓ Да, выданное оружие подразумевает умением им владеть (навык).
- ✓ Да, если что-то не выдано, значит, навыка владения этим нет.
- ✓ Да, если Вам не выдают прибор ночного видения, закажите у своего Технолога!
- ✓ Да, Гвардейцы получают цепные мечи. Скоро.
- ✓ Да, прыжковые ранцы и магнитные парашюты тоже будут.
- ✓ Да, у Снайперов и Разведчиков будут автоматические лебедки для альпинизма.
- ✓ Да, у Биохимиков будет возможность вырастить себе «пса» с клешнями и крыльями.
- ✓ Да, Биохимики могут делать из людей сверхдесантников.
- ✓ Да, у Технологов будет возможность стать пилотом боевого ходячего робота.
- ✓ Да, у Технологов будет возможность собрать своего боевого автомата.
- ✓ Да, Гвардейцам выдают сигареты лхо – это легкий наркотик.
- ✓ Да, Гренадерам выдают сигары.
- ✓ Да, Ревизорам выдают фляжку с виски.
- ✓ Да, Биохимики умеют варить мед.
- ✓ Да, у Технологов всегда есть крапленые карты или кости. Чертовы технари!
- ✓ По сути, игра Технологом в «ЧД», это как игра механиком в Arcanum.
- ✓ Да, Технолог, Биохимик и Ревизор имеют мало боевых навыков.
- ✓ Да, Ментаты могут стать радикалами и завести личного демонхоста.
- ✓ Да, это не самая безопасная идея.
- ✓ Да, если у вас в партии Технолог/Биохимик, потеря конечности – не конец игры.
- ✓ Да, если вы у вас есть деньги/звание вы можете «запросить» себе новую ногу.
- ✓ Только постарайтесь не терять голову!
- ✓ Да, всем Слугам Рассвета нельзя иметь личное (не табельное) оружие. Официально.
- ✓ Да, это очень-очень несправедливо и вообще ДМский произвол.
- ✓ Да, на первых порах в бою будет жарковато и пафос не «превозмогёт».
- ✓ Да, после тяжелого боя можно свихнуться и считать себя Императором. Это ничего.
- ✓ Да, после каждого задания группу ждет собеседование с «Комиссией по этике»
- ✓ Да кого это останавливало от массовых убийств и суицидальных планов?

БУКЛЕТЫ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

WARHAMMER: ЧЕРНЫЙ ДЫМ

[illegible]