

ХОУМРУЛЫ

Система **Simple World** находится по ссылке:

<https://docs.google.com/document/d/1KLJNzcb3U3zSI5A1WS6isSuRuZRKZI0kB7SJ4trA9f0/edit>

Статы:

Ловкость - действовать под огнем, управлять машиной на предельной скорости, сражаться в ближнем бою, перекачиваться из укрытия в укрытие

Харизма - соблазнять, обманывать, манипулировать, вести переговоры.

Жестокость - угрожать, запугивать, пытать, усмирять разъяренную толпу, отнимать силой.

Интеллект - изучать вещи, явления и людей, выполнять расчеты, чинить сломанное, создавать новое.

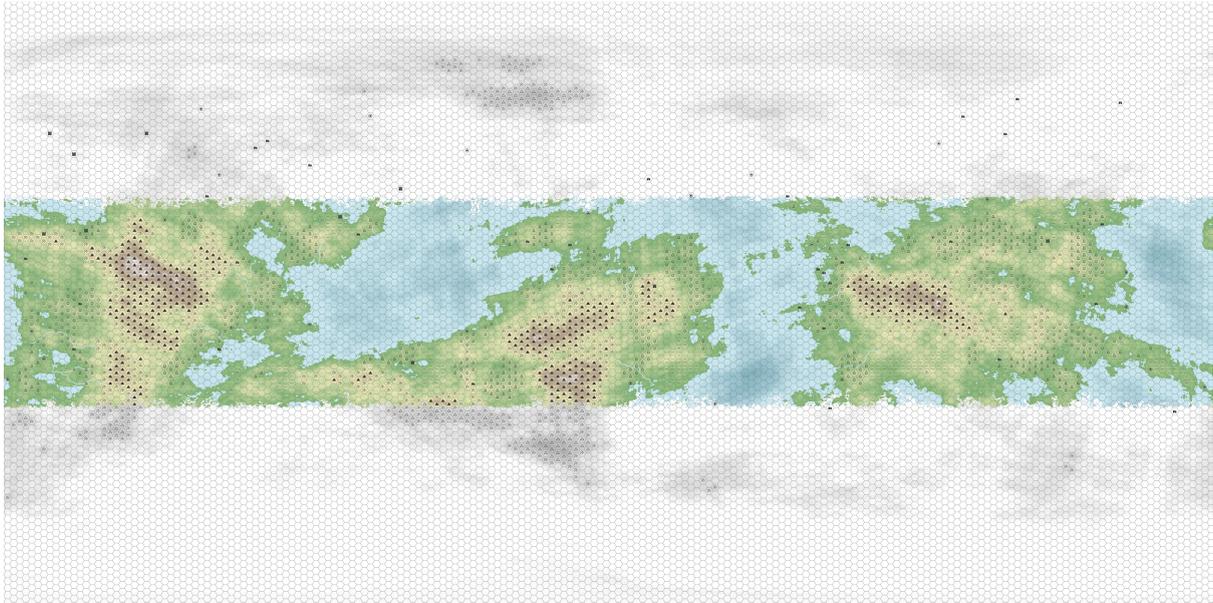
Воля - применять психосилы, противостоять ужасам варпа и ментальному давлению, не поддаваться панике.

Подчеркнутые статы: выделяем один из статов подчеркиванием, второй я подчеркну сам. Проверки этих статов будут приносить +1 опыт. Подчеркнутые статы можно менять с началом каждого нового игрового треда

Отношения: на старте или с запилем нового персонажа +1 с персонажами игроков из своей фракции (Адептус Терра или Хаос), -1 с персонажами игроков вражеской. Со всеми НПС 0. Если создаваемый персонаж знаком с другим персонажем игрока, отметьте отношения +2. Если персонаж знаком с несколькими, выберите одного и отметьте +2 с ним.

Изменение отношений: с началом нового игрового треда, исключая первый, в котором появился ваш герой, отметьте +1 или -1 с одним из персонажей, если хотите.

Простой: так как я слоупок, делавший неделю то, что можно было запилить за пару часов, за каждый день простоя даю игрокам +1 опыта. Пока нагорело 2 опыта, если не начнем сегодня, будет 3.



ИСТОРИЯ

*Мир **Рандскалл 3** – на две трети покрытая льдом планета, вращающаяся вокруг своего умирающего и слабого оранжево-красного солнца. Его атмосфера настолько тонка, что даже привыкшим к недостатку кислорода местным жителям приходится надевать дыхательные маски, если им не посчастливится оказаться в полярных зонах. Некогда спокойная планета, жители которой, несмотря на тяжелый климат, достойно служили Империи, сейчас это разоренный войной мир, в ледовых пустошах и мрачных, густых лесах которого слуги Темных Богов и примкнувшие к ним предатели ведут войну на истощение с оставшимися верными Императору гражданами, СПО и силами Гвардии, успевшими прибыть на планету до того, как варп-шторм отрезал её от остальной вселенной.*

Первые записи о планете относятся к концу М36, когда она была открыта вольным торговцем **Антониусом Глемером**. Он обнаружил на планете немногочисленные племена кочевников, ничего не знавших о божественном свете Императора. Они влачили свои жизни в страхе перед силами природы и примитивными божествами, не ведая ни о своем происхождении, ни о ранней истории мира, ни о своем положении в Галактике.

Вскоре первая колония на планете, получившая название **Мундихольм**, была основана. Там был построен космопорт и резиденция имперского командующего, откуда он осуществлял управление колонистами и надзор за дикарями. Когда к северу от Мундихольма, в покрытых вечным льдом землях крупнейшего континента планеты были обнаружены залежи **адамантия**, больше имперских граждан было прислано на планету и создано ещё несколько поселений. Адамантий стал основным ресурсом, поставляемым планетой в качестве уплаты десятины. Корабли торговцев так же останавливались здесь, дабы пополнить запасы топлива и обменять товары. Колонисты и те коренные жители, которые смогли воспринять имперскую культуру и

переселиться в города, проводили жизни в трудах и молитвах, пока на планету не обрушился ужас.

Лорд Хаоса Греизмодал Искатель во главе своей разношерстной варбанды, состоящей из астартес-предателей и многочисленных культистов нанес удар. Как только его эскадра, ведомая крейсером «**Гончая Анатарета**», появилась на орбите планеты, войска Греизмодала начали высадку. Много служителей тьмы погибло в тот день, благодаря ПКО и мужеству защитников планеты, но, похоже, потери – последнее, что волновало Лорда Хаоса. Его культисты, поддерживаемые космодесантниками-предателями и кошмарными творениями темных механикус, яростно и самоотверженно бросались в атаку. Через три дня весь восточный континент был во власти хаоситов. Но сигнал о вторжении, посланный астропатами, был услышан вовремя. Империи послал помощь. Первым достигли Рандскалла **98й и 274й полки ледяной гвардии Валхаллы**, которые были расквартированы в планетарной столице. Вылетели на помощь и другие подразделения. На седьмой день, ужасная снежная буря накрыла северо-запад планеты. Остатки войск Греизмодала, гоня перед собой наспех вооруженных дикарей, достигли столицы и, после непродолжительной артподготовки, пошли на штурм. В имперских городах астропаты и псайкеры умирали в мучениях, причиняемых ужасными видениями. Немногие психоактивные люди смогли пережить это. Те люди, которым довелось увидеть восход солнца в тот день, увидели вместо привычного рыжего светила кроваво-красный диск, затянутый серой дымкой. Варп-шторм начался.

Гвардейцы валхаллы героически обороняли столицу. В реве бури каждый из них слышал тихое, проникающее прямо в мозг пение демонов, забирающих души каждого, кто поддавался его убаюкивающим звукам. Войскам еретиков удалось прорвать первое кольцо стен и ворваться в город, вынудив гвардейцев и СПО ввязаться в затяжные уличные бои. Множество мирных жителей Мундихольма, не успевших скрыться за вторыми стенами, погибло. Казалось, всё было безнадежно для имперских сил. Но прибытие остатков 39го, 44го и 128го полков Элизианских ВДВ, чудом выживших при крушении их транспортного корабля на орбите планеты и совершивших марш-бросок через леса и горные хребты, чтобы прийти на помощь осажденным, переломил ход сражения. Враг отступил, оставив после себя руины и ковер из обледенелых трупов еретиков и защитников города, устилающий землю.

Сейчас Греизмодал укрепился в Горах Безмятежности, что находятся рядом с Северным Полюсом планеты. Имперское командование считает, что этот монстр собирает силы для нового удара. Мелкие банды его последователей снуют во льдах и лесах, пытаясь своими партизанскими действиями полностью отрезать имперские поселения друг от друга. С тех пор, как хаос коснулся планеты, в северных и южных ледяных пустошах полярные сияния, нарушая свой естественный порядок, рисуют картины ужасов Варпа. Экклезиархия приказала верным гражданам не смотреть на небо. Священники в имперских городах неустанно возносят молитвы Императору, дабы поддержать боевой дух защитников планеты. Немногим из тех смельчаков, что покидают стены поселений, удается вернуться назад. Они приносят с собой рассказы о жестоких преступлениях еретиков и животных-мутантах, которых коснулись нечистые

Холмы Скорби Именно там осуществлялась добыча адамантия. Когда разработка этого ресурса только начиналась, рабочим, доставленным на планету, приходилось работать в непривычных и сложных условиях. Именно так это место получило свое название. Далеко не все рабочие успели покинуть эти места, когда началось вторжение. Сборщики ресурсов, отправляющиеся туда в надежде найти что-нибудь ценное, утверждают, что среди гор выработанной земли, служащих братскими могилами погибшим на производстве людьми, и брошенных горнодобывающих машин бродят привлеченные запахом трупов мутировавшие **Урсусы** – крупные всеядные существа, используемые в качестве ездовых животных некоторыми полками гвардии.

Ледяные пустоши – небезопасное место из-за непредсказуемой погоды и хищников. Сейчас, по рассказам вернувшихся искателей, там запросто можно наткнуться на патрули и банды хаоситов.

Лес У’жаг (название взято из местного языка), мрачное место, окружающее залив Глемера. Территория, покрытая высокими хвойными деревьями, населенная монструозными травоядными животными и хищниками, которые не откажутся полакомиться человечинной. Как не потеряться там, точно знает лишь Бог-Император да кочевники, мало отличающиеся от диких животных. В У’Жаг отступила часть хаоситов, не успевших прорваться на север, и теперь, когда они заручились поддержкой некоторых местных племен, эта территория – источник угрозы партизанских налетов. Части имперской гвардии прочесывают лес в поисках противника, а также тех племен, которые сохранили верность Империи и готовы предоставить помощь и ценную информацию.

Руины – незадолго до вторжения археологи обнаружили во льдах древние руины, предположительно, относящиеся ко временам раннего Империиума. Местам раскопок были присвоены кодовые названия **AR-01-A, AR-01-B и AR-01-C**. Сохранившиеся отчеты об AR-01-A описывают вмерзшие в лед постройки огромных размеров и необычайной красоты, похожие на старинную имперскую архитектуру.

Крепости во льдах (Анни, Бригитт, Вигдис) – базы и тренировочные лагеря СПО, расположенные по приказу губернатора в глубине ледяной пустыни, чтобы закалить тела и души бойцов. Когда враг шел к столице, бойцы с этих баз смогли ненадолго задержать его продвижение и выиграть время для подготовки к осаде. Лишь одна из этих баз, Вигдис выстояла, не обнаруженная врагом благодаря грамотной маскировке.

Горы Безмятежности – горный массив в районе Северного Полюса планеты, практически не исследованный людьми ввиду сильной естественной радиации и ужасающих холодов. Именно туда отступили разбитые под Мундихольмом хаоситы. Предположительно, там сейчас находится Греизмодал и его свита.

ВОПРОСЫ

Насколько хорошо вы знаете районы вокруг Мундихольма и ледяные пустоши? Вы чужак здесь, или знаете эти места как свои пять пальцев?

Знаете ли вы о древних руинах, обнаруженных к востоку от северных городов? Если да, то откуда?

Знакомы ли вы с представителями коренного населения? Насколько хорошо вы знаете их обычаи и законы?

Если вы житель столицы: вашим друзьям и родственникам, если они были, удалось выжить при набеге еретиков? Если да, то как? Потеряли ли они кров и имущество?

Если вы житель северных городов: вы смогли сохранить твердость духа перед лицом ужасов Варпа? Если да, то как? Что насчет людей из вашего окружения?

Если вы кочевник: на чьей вы стороне в этой войне? А ваше племя? Оно относится к цивилизации враждебно, или с готовностью идет на контакт? Хорошо ли вам известны порядки цивилизованного мира?

Если вы псайкер: что вы видели и чувствовали в тот день, когда энергии Варпа прорвались в реальность?

Если вы служите инквизиции: какую миссию вы выполняли на этой планете, когда началось вторжение? Боретесь ли с ересью сейчас? Если да, то что вы предпринимаете?

Если вы солдат имперской гвардии: вам повезло выжить в столичной бойне. Как вам это удалось? Много ли боевых товарищей вы потеряли в бою и во время высадки на планету (для элизианцев)?

Если вы хаосит из варбанды Геризмодала Искателя: почему вы не отправились вместе с ним в Горы Безмятежности? В какой момент ваши с ним пути разминулись?

ОПАСНОСТИ И ФРОНТЫ

Варп:

Варбанды Греизмодала:

Силы сопротивления:

Ледяные пустоши:

Стая с холмов скорби -

Лес У'Жаг: