



НЕЧИСТАЯ СИЛА

Название: Нечистая сила

Тип: Хак (сильно измененное ПБТА)

Тема: Низшая мифология

Ключевые слова: трансформация, зеркала, завеса.

Описание: Фантастическая игра про сражения боевых роботов в альтернативной истории.

Автор: @launch_photon_torpedoes111

СЕТТИНГ

Чего в этом сеттинге не случилось:

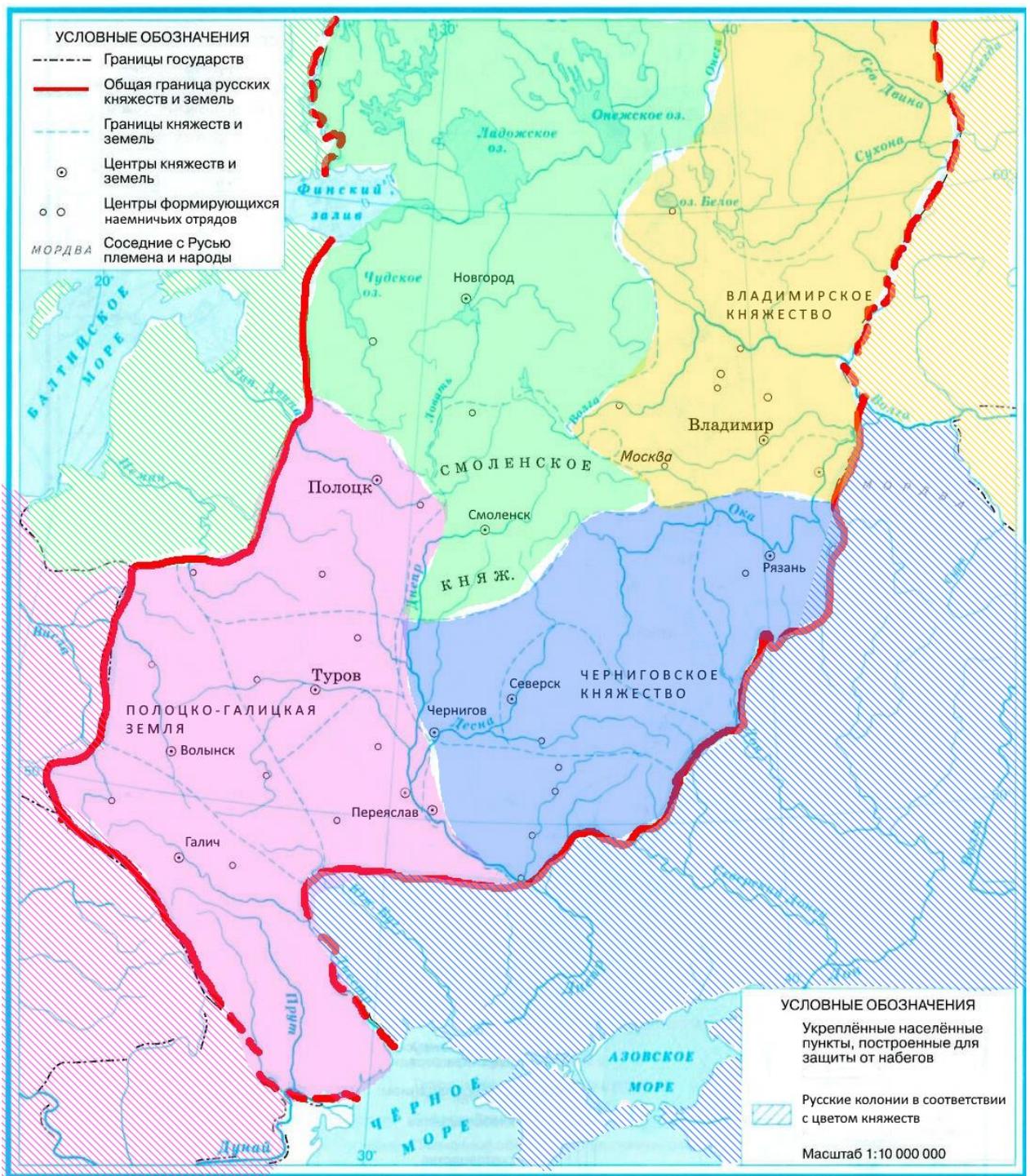
1. Не случилось христианизации Руси, из-за чего до сих пор люди верят в древних богов славян.
2. Не случилось преодоления феодальной раздробленности 13 века и объединения земель. Феодальная раздробленность и пограничные конфликты происходят и в настоящее время игры.
3. Не случилось Куликовской битвы, так как монголо-татар беспрепятственно пропустили в восточную, а потом и западную Европу, что принесло разорение и отбросило назад в развитии европейские страны.
4. Не случилось европейских реформ Петра, потому что он был занят активной колонизацией окружающих земель.
5. Америка, Австралия не были открыты, так как к началу эпохи открытий русскими княжествами были колонизированы Европа, Африка, Азия и Дальний восток и Океания. Кроме того, продолжающееся противостояние в Центральном регионе требовало постоянного внимания и стало смыслом жизни этого мира.

Мир сейчас:

1. Смоленское княжество.
Столица: Смоленск, крупный промышленный центр Новгород. Централизация власти умеренная.
Колонии: территория Балтики, Европы, включая, но не ограничиваясь островами галов и бритов.
2. Владимирское княжество.
Столица: Владимир, крупный промышленный центр. Укреп район Москва. Централизация власти значительная. Колонии: Весь север Сибири, Дальний восток. Япония и Океания.
3. Полоцко-Галицкая земля.
Столица Туров (перенесена недавно с Полоцка, по соображениям безопасности)
Множество мелких развитых городов. Низкая централизация власти.
Колонии Средиземноморье и Африка.
4. Черниговское княжество
Столица все еще Чернигов, мощный укреп район. Северск и Рязань крупные торговые центры. Централизация власти слабая. Колонии: Азия.



КАРТА КНЯЖЕСТВ



ТЕКУЩАЯ СИТУАЦИЯ

Мир стоит на пороге запуска первого искусственного спутника Земли, который может показать неисследованные земли. Сейчас это основная обсуждаемая тема. Наиболее близок к запуску Владимир, что делает его потенциальным соперником для Смоленска и Чернигова.

Тем временем, Полоцк (еще в сознании людей так называют столицу Полоцко-Галицкой земли), имеет собственные планы и программу по запуску. Что старается содержаться в строжайшем секрете, однако сомнительно что это удастся благодаря вольнице южных городов и проiscaм шпионов других княжеств.

Смоленск и Чернигов на пороге исторически первого подписания пакта о сотрудничестве с целью не допустить запуск Владимиром ракеты, работающей на керосине. Другие княжества стараются помешать этому и скомпроментировать этот союз, устраивая всевозможные провокации и рейды с перекрашенными формированиями.

Роботы (Мéхи на манер говора в галицких колониях)

Основная боевая единица на поле боя – взвод из 2-4 механических роботов, работающих на дизельной тяге. Это не очень большие машины, ростом примерно 3-5 метров, в которую значительную часть занимает кабина пилота.

Боги

Именами богов называют крупных боевых роботов, стоящих на вооружении княжеств. Некоторые, особенно крупные, существуют в единственном экземпляре – Ярило (Владимир), Перун (Смоленск), Стрибог (Полоцк), Семаргл (Чернигов). Вы не встретите их на поле боя в этой игре, как и более мелких (скорее всего). Но вы о них слышали.

Пилотируют их настоящая элита, дружинники Великих Княжеств.

Нечисть

Домовой, Леший, Русалка, Кикимора и д.р. – эти роботы небольшого размера, часто разменная монета в пограничных конфликтах. Обладая широким спектром вооружения и тактик, а так же большой ремонтпригодностью, они являются эффективным средством достижения цели в пограничных конфликтах Великих Княжеств.

Пилотируют их наемники, которые стараются выслужиться перед одним из Великих Княжеств, но, когда их пускают на убой – бегут в соседнее. Отношение к ним соответствующее. Часто выгоднее отправить подразделение на самоубийственное задание, чем расплатиться. Однако, получив достаточно благоволения от одного из княжеств можно войти в состав дружины. Хотя вам кажется это всего лишь предания, которые рассказывают у костров на бивуках (модное слово из новгородских колоний).

За этих наемников вам и предстоит играть.

ПРАВНАЯ

У игроков нет своих правил, как и бросков кубиков. Вся механика скрыта за ширмой мастера.

Игрок волен давать заявки соответствующие его роли, снаряжению и текущей ситуации, контексту истории. Мастер интерпретирует их согласно своим правилам, а если нужно – производит бросок и сообщает результат.

У игроков есть листы с описанием способностей их персонажей и роботов. Определите кому достанется какой по одному прегену персонажа и роботу на каждого или раздайте случайно. Допускается и приветствуется создать своего персонажа или робота по аналогии с существующими.

Все ходы мастера указаны на специальных листах, которые нужно держать перед собой во время игры. Мастеру допускается уточнять у игроков конечную цель действия, чтобы точнее понять какой триггер срабатывает.

Развитие истории происходит согласно условиям и следующим за ними последствиям, описанным на листах мастера. При заявках стоит учитывать положительные и отрицательные моменты, которыми обладают персонажи и роботы. Положительные моменты, могущие повлиять на исход заявки скажет вам сам игрок, за отрицательными моментами стоит следить мастеру.

Общая структура игры: персонажи берут задание, участвуют в бою, восстанавливают потери и находят новое задание. Долговременная цель кампании определяется как достижение личных целей участниками, прописанных в предыстории.



РОБОТЫ

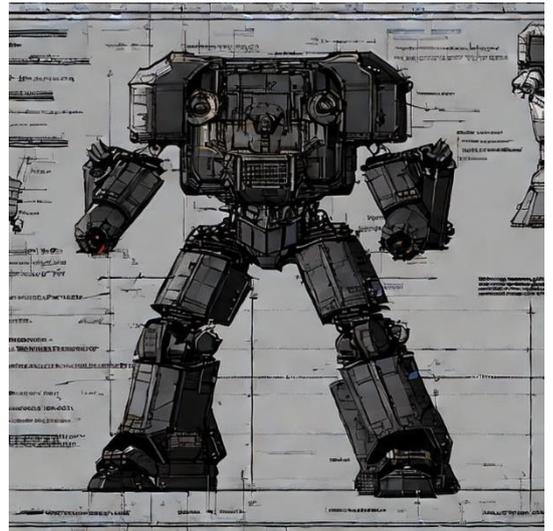


*Внешний вид робота и может отличаться между княжествами и модификациями в каждом конкретном случае

ТЕХНИЧЕСКОЕ УСТРОЙСТВО

Все роботы работают на дизельной тяге и как любым дизельным устройствам им необходимы системы, обеспечивающие превращение энергии в движение. Эти системы могут быть повреждены во время боя, восстановлены на привалах или заменены в городах и укреп-районах княжеств. Кроме того, в качестве доноров могут быть использованы с трофейных роботов, оставшихся на поле боя.

1. Система забора воздуха, включая салонные фильтры, компрессор и фильтры очистки до подачи в двигатель. Патрубки подачи. Система турбонаддува для прочистки и вывода двигателя на состояния повышенных оборотов.
2. Топливная система, включая фильтры грубой и тонкой очистки, подогрева бака, топливные баки с системой антипротечки при повреждении, патрубки топливной системы.
3. Основной двигатель и его вспомогательный системы, такие как маховик, система поршней, коленвал, клапана, системы, проводящие балансировку и автокомпенсацию, поддерживающие двигатель в правильном направлении во время движения и стрельбы.
4. Система передачи движения с двигателей на движительную установку – Ноги, Руки, Торсовый поворотный механизм. Все работает либо на огромной шестиренчатой, либо на цепной передаче и обладает значительным запасом надежности и мощности с учетом возможных перегрузок.
5. Система подачи боеприпасов, загрузки орудий, предзаряжения конденсаторов.
6. Система пожаротушения, отдельная для кабины, отдельная вдоль топливной системы, отдельная для системы подачи боеприпасов.
7. Электрическая система, предохранители, силовые жгуты проводов,
8. Радиосвязь и сенсоры, датчики, системы распознавания свой-чужой
9. Автоматы системы управления, тонкие провода передающие сигналы различным системам. Вспомогательные автоматы для систем наведения и заряжания, автоматы движения непосредственно рядом с системами передачи движения.
10. Интерфейсные системы, системы управления вместе с рычагами и педалями и системы жизнеобеспечения в кабине водителя.
11. Бронирование робота



Игроки и мастер могут сами придумать дальнейшее наполнение робота и связанные с этим проблемы и возможности.

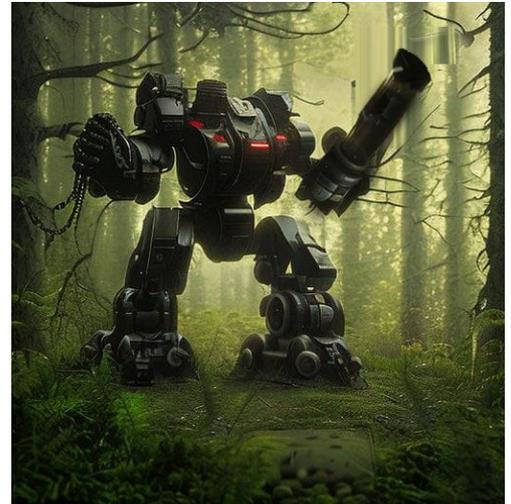
ЯЕШНИЙ

Леший – легкий робот, подходящий для действий в лесу и на пересеченной местности. Высокие суставчатые ноги Голяшки позволяют перепрыгивать овраги или легко выбирать из них. Недостаток в легком вооружении из двух небольших самострелов и пушки Душегуб с подкалиберными снарядами, оборачивается маневренностью и высокой скоростью. Способен к маскировке в высоких зарослях и при полной неподвижности – легкая броня Епанча.

Выворотень – якорный захват, и динамическая цепь булатной стали, способные на бегу выбрасывать вперед себя небольшие деревья и камни. Для управления им служит петля-рычаг между ног пилота, в момент срабатывания, происходит захват объекта под ним и натяжение цепи при удалении.

Самострел - автопушка высокой скорострельности, которая после нажатия спуска продолжает стрелять, пока в ленте не встретится холостой (пустой) заряд, тогда необходимо потянуть за стопорный механизм и протянуть ленту до следующего боевого заряда, приготовив к стрельбе. Лента заряжена тяжелыми железными болтами, выстрелы производятся механическим путем, с передачей от вращающегося коленвала. Левая и правая пушки имеют разные спуски и механизмы заряжания на уровне плеч водителя.

Душегуб – пушка для стрельбы подкалиберными цельнометаллическими снарядами большой броневой силы. Способна в некоторых случаях пробивать вражеского робота насквозь. Особенно опасна при прицельной неподвижной стрельбе по стоячему роботу, означает верную смерть для его пилота. Из-за характера боеприпаса, такой робот остается практически неповрежденным.



ДОМОВОЙ

Домовой – тяжелый робот отлично подходящий для городского боя. В сложенном и выключенном состоянии трансформируется в дом с трубой и двускатной крышей. Благодаря своим габаритам имеет довольно крупную бомбарду Громаду по меркам нечисти. А, так же, два легких светомета Лучина. Тяжелая броня Латы.

Система ремонта Кросна (сварка и захват замены различных шлангов, на себя не применима).

Громада – больших размеров бомбарда, установленная на спине робота. Грозное оружие, накрывающее противника сверху. Для стрельбы им требуется хороший расчет и сноровка. При очень редком и маловероятном попадании точно в робота противника – может мгновенно уничтожить вражеского водителя. При подрыве рядом наносит значительные повреждения шрапнелью по слабо бронированным узлам противника: гидравлика, маслоподача, топливные шланги.

Овин – система быстрого построения теплой землянки. Часть стенок и буржуйка опускаются вниз из корпуса робота, который в этот момент маскируется под дом.

Спаренный светомет Лучина позволяет нагревать вражеских роботов концентрированным лучом инфракрасного излучения. Лучи фокусируются на одном из узлов, позволяя расплавить восприимчивое оборудование, даже через броню. Эффект воздействия зависит от времени, нескольких секунд неподвижного прицеливания достаточно, чтобы начали плавиться незащищенные цепи. За минуту начинает прожигать броню, за несколько минут нагревает до бела и заставляет каплями течь броню тяжелую.



БАЛАГТА

Балагта - тяжелый робот, для которого необходима вода в качестве естественного радиатора (для охлаждения). Имеет длинноствольную многозарядную пищаль Гостинец с высокой теплоотдачей и способен быстро уничтожить противника на расстоянии серией выстрелов. Мощный гарпун Невод может затягивать других роботов под воду провоцируя гидроудар их двигателя. Обладает зеркальной чешуйчатой броней Адамант, способной отражать и рассеивать сфокусированный свет Лучин.

Комплекс пассивных помех Зерцало – разворачивает зеркальный щит, закрывающий сверху поверхность водоема от широкого спектра излучения, маскируя под ним Балагту. Не является щитом даже для энергетического оружия, очень тонок. Обладает двумя дюжинами переключаемых ЖК-узоров, для наибольшего совпадения с местностью.

Гарпун Невод – комплексное оружие, состоящее из непосредственно стержня боевой части, с засечками, которые цепляются за броню противника при попадании и цепной сети с крюками, разворачивающейся при подлете подрывом небольшого припаса. Попадание гарпуном надежно связывает двух роботов, позволяя подтянуть или дернуть на себя вражеского робота. Если Балагта находится достаточно глубоко в воде, то это работает и против тяжелых роботов, иначе тяжелый робот и Балагта начинают одновременное сближение. Легкие роботы, находящиеся на краю водоема или возвышенности от рывка могут потерять равновесие и быстро скатиться к Балагте.

Невод, напротив, не дает тянуть роботов, но сковывает их движение, не дает применять одно из орудий, или перемещаться – смотря куда угодила сеть. К сожалению, при попадании в робота устройство одноразовое, так как втянуть его обратно не получится из-за крюков. Однако гарпун, тем не менее можно вырвать обратно и использовать повторно.

Имеет развитую систему охлаждения, с множеством отводов тепла от пищали Гостинец. Чем глубже погружена Балагта и чем неподвижнее цель, тем эффективнее ее оружие при стрельбе на дальние дистанции. В ближнем бою Гостинец практически бесполезен из-за возрастающей угловой скорости цели и маневренности роботов. Особенно тяжело прицеливаться в легких роботов из-за их небольших габаритов при движении. Тяжелые и малоподвижные роботы – лакомый кусочек для Гостинца. Попадания начинают отшелушивать тяжелую броню, а точность пищали делает возможным продолжать попадания в то же место. За несколько выстрелов Гостинцу удается добраться до чувствительной внутренней инфраструктуры.



КИКИМОРА

Кикимора – легкий робот поддержки и радиолокационной борьбы. Системы: Морок - искажает вражеские переговоры и показания сенсоров, Завеса – система активных помех помогает скрыть передвижение отряда в собирающемся тумане. Вооружение слабое, состоит из копья с проводом Алчба и закидывателя Аспид для создания хлорных облаков.

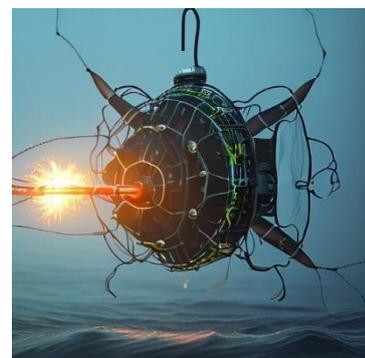
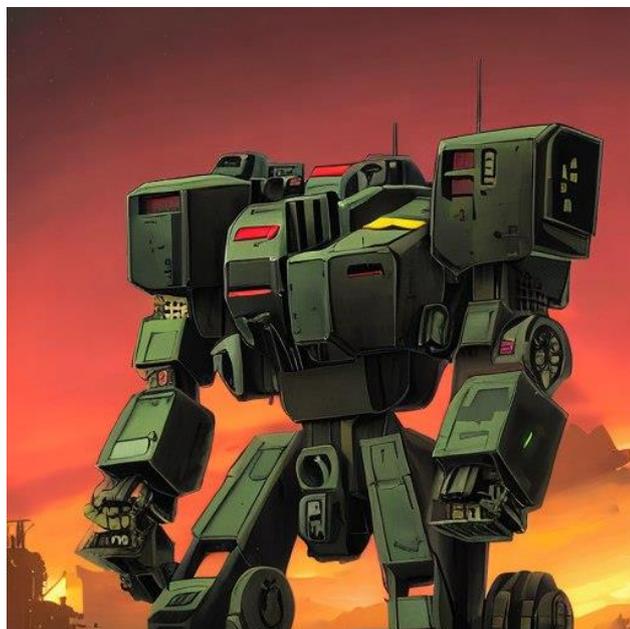
Морок является многофункциональной системой, комплексно воздействующей на сенсоры и радиоаппаратуру врага. От умения и практической способности пилота зависит ее конкретное применение. Вместе с Завесой эти два комплекса составляют основное вооружение Кикиморы, так как могут привести к неожиданным последствиям на поле боя. А иногда и спасти весь отряд.

Кикимора обладает более продвинутыми сенсорами, чем у других роботов, большей дальности действия. А также датчиком движения и детектором магнитных аномалий, все показания которых стекаются через главный автомат-анализатор и выводятся на радар водителя. Требуется значительная сноровка, чтобы разобрать эти показания и вовремя суметь переключиться между ними, для того чтобы избежать вражеского морока. В некоторых случаях это позволяет распознать замысел противника или попытку применить то или иное оружие.

Механический дрон Карга. (Только вертикальное перемещение на 20 метров вверх, осмотр поля боя, сведения передаются на центральный автомат при приземлении в виде зафиксированных тепловых аномалий). Обладает тепловым излучателем, способным подать сигнал с высоты.

Кикимора практически не обладает наступательным вооружением. Алчба позволяет кратковременно вывести вражеского робота из строя перегружая цепи, давая водителю Кикиморе возможность что-то придумать на основе его РЭБ навыков, скрыться в складках местности или просить отряд прийти на помощь. Либо Алчба при попадании во вражеского робота может быть использована как дополнительный источник энергии, так как у Кикиморы много систем потребляющих ее в значительных количествах.

Аспид – оборонительное оружие, рядом с гашеткой гранатомета есть специальное предупреждение не использовать по своему курсу на марше. Хлорные облака зеленого цвета могут привести к смерти зазевавшегося пилота, неуспешного натянуть Спас – намордник системы жизнеобеспечения, позволяющую дышать в условиях непригодной среды.



ПЕРСОНАЖИ



РАЗДЕЛ МАСТЕРА

Так как игроки не видят триггеры ходов, мастеру следует создавать сцены, подводящие к ним. Описывайте ситуацию, но не давайте решения. Держите ходы скрытыми от игроков, не выходите за рамки нарратива, только если хотите уточнить абстракции с игроками.

Пример: за работой над роботом Ратибор и Рогнеда оказываются рядом, в стороне от остальных. Игроки понимают, что они могут перекинуться парой слов, мастер внимательно следит за сработавшими триггерами.

Допустим, один персонаж пытается пошутить, таблица и бросок помогут понять насколько болезненно и лично эта шутка могла быть воспринята, или наоборот, вселила уверенность. В отношении персонажей игроков следует использовать мягкие формулировки – «Тебе кажется, что ...», в фактических случаях, например, попадании снаряда – жесткие, вроде «Происходит вот что ...».

Если заявки нерешительны вроде: «Готовлюсь сделать то-то», следует продвинуть повествование вперед, до срабатывания одного из триггеров, или задавать вопросы игроку, пока один из триггеров не сработает. Так же можно переключиться на следующего игрока.

Каждый положительный момент добавляет +1 к броску 2d6, каждый отрицательный -1. Стоит соотносить моменты чтобы понять – насколько они значимы. Учитываются только значимые на этот момент моменты. Если сумма отрицательных и положительных моментов более 3 в какую-либо сторону, бросок можно не совершать. Значимость моментов определяет мастер. Допускается, но не обязательно советоваться по этому поводу с игроками.

Последствия бросков 2d6 даны через / для результатов 6-/7-9/10+

Мастеру следует уточнять любые абстракции из таблицы, например, вместо +характеристика – скорострельность, вместо +репутация – благоволение одного из бояр, которое раньше персонаж не заметил. Если своих идей нет, можно предложить придумать игрокам.

Рекомендуется задавать вопросы игрокам, обращаясь к их персонажам и учитывая их прошлое. Допустим, встречали они раньше кого-то из этих людей, насколько хорошо они знают местность или устройство какого-то робота и т.д. Озвученная таким образом информация может пополнить список значимых моментов.

В качестве врагов для первого боя можно использовать те же типы роботов, в количестве равном числу игроков. В последующих – дайте волю своей фантазии.

ЯНСТ МАСТЕРА I

Сюжет

Задание – никогда не бывает простым, но всегда выглядит просто

+интрига / +решение / +репутация

Торг – «Что мы за это получим?»

деньги на жизнь/ 1 худший трофей/1 лучший трофей

Интрига – ощущение опасности, недосказанности

Оппонент желает убить вас/Ловушка (например, +2 робота в засаде)/Не заплатит

Решения – необходимость выбрать здесь и сейчас

На вас объявят охоту / -репутация / след.задание с +2

Взыскание долга

+модификация/+вооружение/+робот

Бой

Разведывает

обманывают Мороком/видит 2 стоящих цели/видит 2 двигающихся цели

Стреляет

орудие клинит/взаимное попадание/попадание

Урон противнику

броня/повреждение оборудование/уничтожение важной системы

Урон

-броня/повреждение оборудование/уничтожение оборудования

Хитрит

противник разгадывает/противник выжидает/противник в ловушке

Выжидает

Прилетает внезапный снаряд, ракета или срабатывает мина, свертись с Уроном

Радиопереговоры, командование

ложные сведения/противник глушит/слышно хорошо

ЯНСТ МАСТЕРА 2

Привал

Вспоминает

-настроение/еще кто-то слышит/+информация

Открывает душу

-настроение/+подозрение/+мотивация

Обучает

-1 модификация/+1 умение, трата ресурса или времени/+1 умение

Шутит

-мотивация/-репутация/+настроение

Мастерская

Ремонтирует

уничтожена/-ремонт другой детали/отремонтирована

Улучшает

+характеристика и -характеристика одновременно

Заменяет

-характеристика/как и был/+характеристика

Город

Осматривается

+проблемы/знакомый/+лавка

Видит знакомого

+долг/-долг/+заказчик

Лезет в проблемы

-репутация/+враг/+репутация

Делает покупки

купил сломанное/3 неподходящих детали/то, что нужно +характеристика

Слухи

ложные сведения/-времени/+информация

ССЫЯКИ

Вдохновлено вселенной Battletech, славянской мифологией, артом нейросетей, играми ПБТА, настольной игрой Scyth

Шрифты: [ZarubkaType шрифт \(fonts-online.ru\)](https://fonts-online.ru/)

Музыка, специально сгенерированная под игру (сервис tubert.com):

1. [Main battle theme 1 minute](#)
2. [Towns folk theme 10 minutes](#)
3. [Wilderness theme 15 minutes](#)



ΑΤΜΟΣΦΕΡΑ









