

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

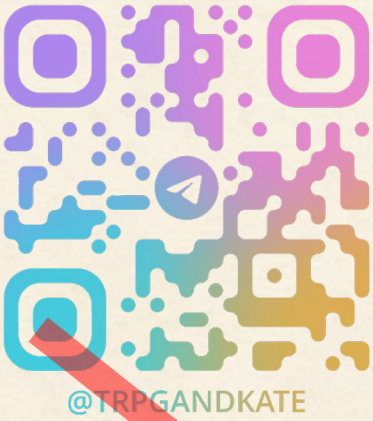
Автор: Дмитрий Здорников, «Катя водит и пьёт» https://t.me/trpgandkate

Передняя Обложка: Imagen 4

Задняя обложка: Дарья VOnadium https://t.me/vonadiumart

Графика: Imagen 4, GPT-4o

Вычитка: Светик



В текущей версии могут и будут ошибки, а также механики, которые будут правиться с течением времени. Если вы обратите внимание, что какая-то механика неудачная, какое-то предложение несогласованное — я буду рад вашей обратной связи. Вы можете оставить её в телеграм-канале «Катя водит и пьёт» или же по адресу rbczdornikov@gmail.com.

Также, я буду рад любой обратной связи по поводу механик, приведённых здесь. Играйте и получайте удовольствие!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Гамбит генерала 3
Вступление 3
Сцена I: Вышка 4
Сцена II: Мост 6
Сцена III: Военная часть 7
Дополнительные материалы 10

Гамбит генерала

Что это: это стартовое приключение рассчитанное на одну сессию, основанное на правилах системы NekoPunk. Если вы планируете играть в него, будучи игроком, лучше закройте приключение или передайте его вашему мастеру, чтобы не испортить себе впечатление, так как текст далее раскроет весь сюжет.

Что вам понадобится: это приключение; основная книга правил; 4-5 игроков (один будет мастером); листы персонажей; игровые кости: d6, d10, d100, монетка; ручки или карандаши.

Сеттинг: Рексоград, 1972-й год. Дождливая осень. По радио звучат марши, дикторы рассказывают о том, что дождь продлится ещё несколько дней. В городе введён комендантский час, главный государственный орган впервые открыто заявляет о намерении устроить переговоры с ранее враждебными странами Церали. В воздухе витает ощущение грядущих изменений, но пока ещё неясно — к добру или к худу.

Ситуация: Генерал Степан Барковин, заместитель члена Совета пяти линий по безопасности, вводит комендантский час в нескольких городских районах под предлогом борьбы с иностранной разведкой. На деле, он планирует устроить переворот в Совете, объединив свой батальон с военной механизированной частью Р-567, где базируются новейшие танки Т-71 «Медведь» и БТРы и штурмом занять здание правительства.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Вступление

Прочитайте игрокам или перескажите своими словами следующее:

«Поздний вечер. В районе промзоны звонит общественный телефон — ваша ежедневная связь с неизвестным вам куратором, именующим себя "старшим офицером Громовым". Вы даже не можете быть уверены, что он реально существует. Вполне возможно, что это выдуманный псевдоним, придуманный кем-то из Совета пяти линий. Прокашлявшись, словно он не прекращал курить с прошлого разговора, Громов говорит:

"Есть сигнал от нашего источника у Барковина. Генерал поднял части под видом внеплановых учений, но на полигон не идёт. Куда именно — пока не знаем. Маршрут он держит при себе, даже своим офицерам раскрывает не всё. Рядом с вами радиорелейная вышка «Зенит». Снимите с неё данные, выясните, куда он ведёт колонну, запишите его переговоры. Если станет ясно, что он играет против Совета, — режьте ему дорогу, связь, снабжение, что угодно. Но самого Барковина не трогать".

Вы даже не успеваете открыть рот, как связь прерывается короткими гудками».

Позвольте игрокам обсудить полученную информацию и проработать первичный план действий. По необходимости, дайте им следующую информацию о генерале Степане Барковине — он важная фигура Рексограда:

«Степан Барковин, заместитель члена Совета пяти линий по вопросам внутренней безопасности. Бульдог с тяжёлым подбородком и холодными глазами. Ветеран войны за освобождение Звероссии. Он прославился во время прорыва на Сером перевале — более десяти лет



Генерал Степан Барковин

назад, вопреки приказам поведя танки и пехоту через почти непроходимые болота, застав врага врасплох. Простые солдаты полюбили его за свойский нрав, дав прозвище "батя-генерал", но вот верхушке командования такое самовольство не понравилось.

По характеру Барковин ярый сторонник "старой школы" — Звероссия должна продолжать борьбу за рабочих всего мира, не вести переговоры с Цералью и прекратить всякие "пробирочные фокусы" профессора Дружкова. К кошко-девочкам он относится подчёркнуто негативно, не упуская возможностей открыто раскритиковать политику Совета по приминению кошко-девочек».

Также игрокам может быть известно, что на вышке «Зенит» находится не менее трёх человек личного состава — часовые и связист. Насколько эта информация актуальна — персонажи не знают.

Сцена I: Вышка

На бетонной площадке старой железнодорожной насыпи стоит решётчатая башня метров двадцать пять в высоту, с лестницей в защитной клетке и двумя направленными антеннами, уставленными в разные стороны — на следующий узел линии и на городской сектор. Карта вышки представлена на *стр. 5*.

У подножия башни — приземистая аппаратная из серых панелей, с узкими окнами, тяжёлой металлической дверью и кабельными вводами в бетонном цоколе. Чуть в стороне — низкий домик для дизельного генератора. Всё это обнесено забором с колючкой в радиусе 20 метров от вышки.

По внешнему периметру ходят две овчарки-часовые в длинных прорезиненных плащах и касках с мокрыми ремешками под подбородком. Один всё время курит под козырьком караульной будки, второй лениво светит фонарём по сетке и лужам близ вышки, обходя колючку. Раз в полчаса они сменяют друг друга и, судя по внешнему виду, очень скучают. Проход на режимный объект осуществляется через ворота рядом с караульной будкой.

В этой сцене у персонажей есть несколько путей, как достичь цели: пробраться незаметно, договориться с часовыми, обмануть их, обезвредить или отвлечь. Единственное, чего им, пожалуй, не стоит делать — это атаковать охрану вышки летальным оружием. В конце-концов, это обычные солдаты, верные Торренской Звероссии, а, значит, их гибель будет воспринята Советом как факт несостоятельности кошко-девочек в решении «тонких» вопросов. Если игроки всё-таки решатся напасть на овчарок, уберите один «+» (*если возможно*) и добавьте один «-» к полученной репутации Совета в конце приключения.

Шаблоны часовых и связиста смотрите в конце приключения на *стр. 11* и *12*. После того, как игроки приблизятся к аппаратной, передайте им следующую информацию: внутри аппаратной довольно тесно и, помимо енота-связиста, там может расположиться не более двух кошко-девочек. Пока связист находится внутри, он не слышит происходящего снаружи, так как занят прослушиванием радиопередач. Однако, он услышит стук в дверь и, с высокой долей вероятности, откроет её, полагая, что это часовые, которые иногда заходят к нему погреться, выпить чая и поговорить.

Связист не боец, а потому никоим образом не намерен мешать персонажам игрока. Если кошко-девочки попали на территорию тайно или обезвредив часовых, енот почти наверняка сразу сообщит о проникновении, когда героини покинут его рабочее место. Заявлять открыто об этом он не намерен и, в целом, склонен к сотрудничеству, так как боится лишних проблем.

Для поимки частоты переговоров Барковина, кошко-девочки должны пройти проверку *умения Анализа* (**МС +0**). Если они уговорили связиста им помочь, то проверку следует проводить с **МС -20**. Если проверка была успешной, героини услышат голос Барковина, об отправлении в сторону военной части Р-567. Намекните им, что услышанное далее можно записать.

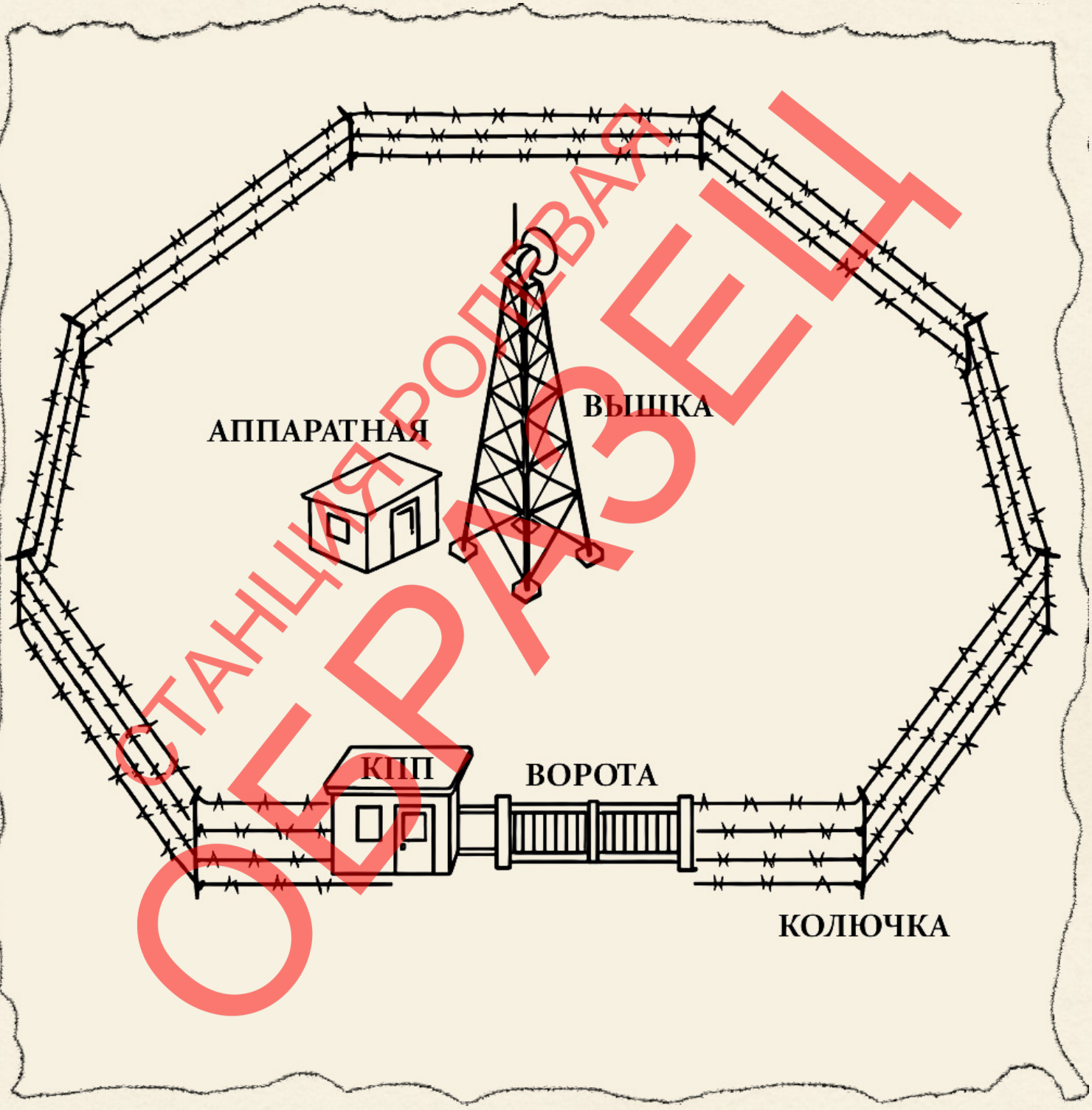
«Слушай сюда, подполковник. Последний раз повторю. Эти щенки из Р-567 станут нашим щитом. Сделаем заградотряд из них, пускай первыми пули ловят, пока мы заходим в центр. Генерал-майор Гущин — простофиля, он за новую медаль на китель и внеочередное звание родную мать продаст, не то что Совет. Как только я встану перед его строем, он отдаст мне ключи от ангаров, сапоги мне лизать начнёт, вот увидишь. Всё. Хватит спорить. Веди колонну к разводному мосту. Выполнять».

Если проверка была провалена, будет перехвачена только часть разговора Барковина с его офицером. Героини не услышат, что мост, по которому намерена пройти колонна Барковина уже под контролем его офицеров, готовых пропустить технику генерала.

Мост удобная точка, через которую генерал может быстрее всего добраться до нужной ему военной части. Диверсия на этом стратегическом объекте сильно замедлит продвижение Барковина, выиграв время для дальнейших махинаций героинь. По необходимости, вы можете продемонстрировать игрокам карту (*см. стр. 10*) окружающих их кварталов, на которой видна военная часть, разводной мост и примерное место колонны.

Разводной мост находится в 10 минутах ходьбы от вышки, но время играет против агентов Совета — колонна Барковина, судя по перехваченной частоте, находится поблизости. Дайте игрокам время осмыслить информацию и определиться с дальнейшим планом действий, затем переходите к *Сцене II*.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ

План вышки радиорелейной „Зенит"

Сцена II: Мост

Разводной мост, конечно, не единственная переправа через городскую реку — выше по течению есть капитальный мост, но крюк до него у колонны Барковина займёт два часа — этого времени героиням должно хватить, чтобы добраться до части Р-567 раньше генерала.

Когда игроки приблизятся к мосту, опишите его: он висит над чёрной водой Торрена, соединяя два берега. Пролёты представляют собой тяжёлый клёпаный настил на массивных опорах с разводной центральной секцией. Сейчас мост сведён. По краям идут узкие пешеходные дорожки за низкими перилами. Между плитами темнеют щели, сквозь которые видно воду. На самом настиле белой краской нанесены старые предупреждения:

«НЕ ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ»,

«ВО ВРЕМЯ ПОДЪЁМА ПРОХОД ЗАПРЕЩЁН»,

«СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ».

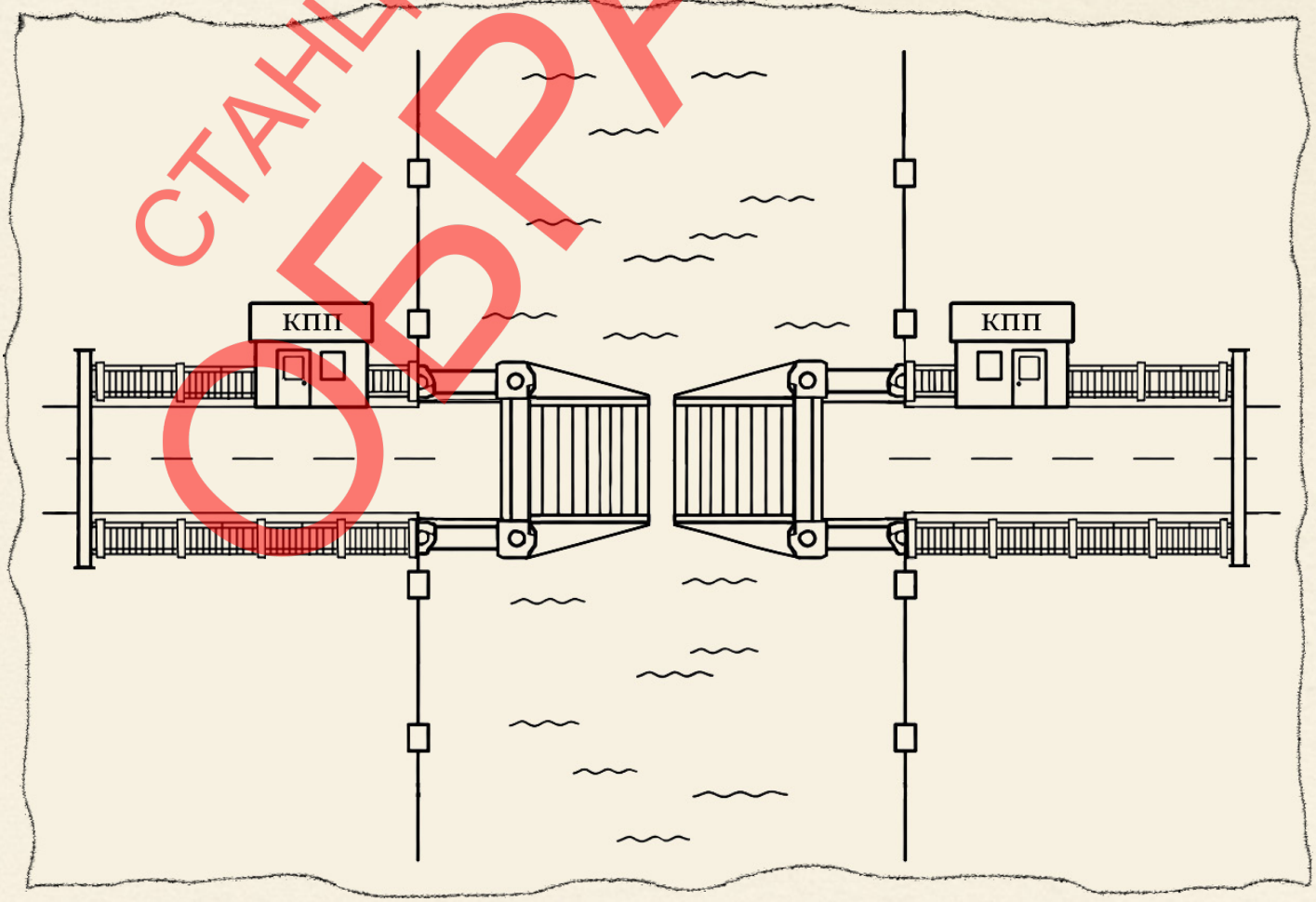
Над разводной частью торчат две подъёмные фермы — тяжёлые, квадратные, в потёках ржавчины. Рядом с ними — кабельные барабаны, сигнальные фонари под металлическими колпаками и распределительные шкафы, выкрашенные в тускло-зелёный цвет.

С обоих сторон моста стоят бетонные будки контрольно-пропускных пунктов. Когда и если персонажи попадут внутрь КПП, они увидят следующее: пульт управления разведением моста, телефон прямой связи, рычаг аварийного подъёма, предохранительный щит с множеством лампочек и тумблеров, а также журнал прохода. Если повредить пульт и рычаг подъёма, мост заклинит, зависнув в промежуточном положении.

Мост охраняет караул, состоящий из четырёх офицеров-борзых из части Барковина — на днях он подсуетился, чтобы в эту ночь на мосту оказались именно его люди. Им дана задача подготовить мост к проходу техники генерала. Они насторожены и не намерены открывать огонь по кошко-девочкам сразу. Вместе с тем, они не подпустят героинь к мосту или к контрольно-пропускным будкам. Если героини их вынудят, разозлят или вступят с ними в перепалку, караул сперва сделает предупредительный в воздух, а затем откроет огонь.

Намекните игрокам, что устроить бескровную диверсию можно, но это будет сложно и займёт много времени, за которое к мосту уже подоспеет колонна.

Шаблоны офицеров мостового караула смотрите в конце приключения на *стр. 13*.



План разводного моста через Торрен

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Офицеры не фанатики, а потому они сдадутся, если их ОЗ опустятся до уровня Организм отказывает. Также они сложат оружие, если героини убьют двух караульных. Если героини их пощадят, вы можете включить этих солдат в виде эпизодических персонажей одного из следующих приключений.

Когда с сопротивлением будет покончено, спросите у игроков, что они намерены делать с мостом, если ранее они не определились — дёрнуть рычаг аварийной разводки и сломать пульт управления проще всего. Для этого понадобится небольшая сила. Также героини могут сделать вид, что разводной механизм сломался, но для этого придётся понять, как работает система.

В зависимости от выбранного пути, попросите у игроков пройти проверку *умения Силы* (**МС -20**) или *Анализа* (**МС +10**). При успехе, они достигают своей цели, задерживая Барковина, заставляя направить конвой по длинному маршруту. При провале, поломка удаётся лишь частично — управление мостом можно быстро починить и у героинь будет меньше времени в воинской части Р-567.

Как только героини выполнят задачу и переберутся на другой берег, скажите им, что они видят большую колонну военной техники — два офицерских внедорожника, три грузовика и один БТР, которые уже приближаются к мосту. После этого, переходите к следующей сцене.

Сцена III: Военная часть

Р-567 занимает большой, вытянутый участок земли, зажатый между городской промышленной полосой и служебной дорогой. Она похожа на смесь гарнизона, ремонтного завода и бронепарка.

В части есть множество зданий и, если игроки ещё не решили, что они будут делать, тогда опишите им, что есть в воинской части, особо сосредоточив внимание на системе громкоговорителей из которых негромко играет гимн Звероссии. Если героини решат осмотреть часть перед подходом к ней, сообщите, что проще всего это сделать с крыши одного из ближайших домов — потребуется проверка *умения Силы* (**МС +20**).

В случае провала персонаж, проходивший проверку, получает **1 ОЗ** урона от неудачного падения и не достигает крыши. В случае успеха, можно рассмотреть всю военную механизированную часть, описанную далее.

Если смотреть сверху, Р-567 несимметрична и вся подчинена одной логике: как быстро вывести машины из ангаров, прогнать их через плац и выбросить на дорогу.

Героини вряд ли слышали фамилию Гущина — он третьесортный командир, не особо отличившийся, но занявший важную, пускай и непрестижную должность. Поэтому следующую информацию передавайте героиням, только если они смогут выведать её у солдат части (в таком случае попросите их сделать проверку *умения Хитрости* с **МС +0**).

Гущин не просто обычный картонный карьерист. Это немолодой служивый-овчарка. Крепкий, тяжёлый, с лицом, в котором война отложилась морщинами. Гущин любит порядок, строевую ясность, старые песни и медали на кителях. В молодости он воевал рядом с Барковиным во времена освобождения Звероссии, и эта фронтовая связь для него важнее половины нынешних уставов. Но при этом Гущин давно чувствует, что его обошли.

Совет держит его на полезной должности. Молодые штабисты получают кабинеты, комитетчики — влияние, а он всё ещё сидит в части, следит за железом и чужими детьми-срочниками. Он считает, что его недооценили. И награды для него — доказательство, что он ещё не списан. Поэтому Барковин для него — опаснейший соблазн: это не только старый товарищ, но и человек войны, который говорит прямо, обещает место в истории, замечает заслуги. Гущин готов ради этого рискнуть всем.

Проще всего героиням будет надавить именно на эту связь. Их вряд ли пустят к Гущину без веских причин и доказательств, но договориться с военными возможно, если игроки проявят смекалку. Не запрещайте им пойти «лёгким путём». Если же ими будет принято решение проникнуть в часть секретно, то ниже будет дано подробное описание воинской части. Подавайте эту информацию кошко-девочкам порционно, если хотите растянуть приключение, или же расскажите сразу всё, чтобы сократить время на принятие решений.

Высокий забор

Забор представляет собой трёхметровые бетонные плиты, установленные между бетонными столбами. По верхнему краю плит тянется плотная двойная лента колючей проволоки, перекрученная между собой. Преодолеть такую несложно, но это займёт какое-то время. Героиням лучше всего незаметно проникать в часть именно этим путём.

Главные ворота и КПП

Толстые металлические створки, пост охраны, прожектор, журнал пропусков, телефон прямой связи со штабом. Сюда Барковин и подъедет как законный старший офицер. У КПП дежурит *пара срочников и сержант караула*. Это обычные служаки, которых приучили, что важнее всего не думать, а правильно открыть или закрыть ворота. При желании, героини могут проникнуть прямо через ворота. В таком случае, солдаты на КПП будут уточнять у штаба, кто стоит перед ними и действительно ли их можно пропустить. Потребуется проверка *умения Хитрости* (**МС +0**).

СТАНЦИЯ РОТЕБАЯ
ОБРАЗЦЫ

Сторожевые вышки

Простые деревянные строения, четыре метра в высоту. На каждой находится один солдат, который лениво водит прожектором по периметру части. Большой угрозы до поднятия тревоги фонари прожекторов не представляют, но они наверняка смогут выловить силуэты кошко-девочек в темноте, если начнётся перестрелка.

Ангары

Ангаров в части три: в двух из них стоят бронетранспортёры, а в последнем — новейшие танки. Ангары, где стоят бронетранспортёры — сырые, пахнущие соляркой и смазкой. Пол их покрыт чёрными следами шин и сапог. Машины укрыты брезентом неряшливо, словно в спешке. Ангар танков Т-71 выглядит лучше: он чище, просторнее, лучше освещён. Даже в самих машинах чувствуется то, чем Совет любит хвастаться перед Цералью: тяжёлая, современная, победная мощь.

У ангаров ходят *два часовых*, которые регулярно проверяют замки на воротах.

В ангарах находится техника, которую можно:

- *задержать — проверка умения Хитрости (**МС +20**);*
- *сломать ходовую часть — проверка умения Силы (**МС +10**);*
- *испортить топливные баки — проверка умения Анализа (**МС +10**);*
- *заблокировать ворота ангаров — проверка умения Силы (**МС -10**).*

Намекните кошко-девочкам, что Совет готов простить поломку нескольких бронетранспортёров, но вряд ли будет в восторге, если пострадает новейший танк. Если героини всё-таки решат повредить «Медведей», уберите один «+» (*если возможно*) и добавьте один «-» к полученной репутации Совета в конце приключения.

Штабной корпус

Двухэтажное административное здание, где сидят Гущин, дежурный по части, писари, связисты и замполитские. В здании *10 зверей личного состава* части. Здесь:

- *кабинет Гущина;*
- *телефонный узел;*
- *сейфы с документами;*
- *кабинет дежурного;*
- *комната внутреннего оповещения.*

Если героини захотят не просто саботировать технику, а вмешаться в систему громкой связи — потребуется проверка умения Анализа (**МС -40**). Сделать это можно только через комнату внутреннего оповещения. В ней находится офицер, но он покинет комнату и отправится на плац, после оповещения о прибытии Барковина.

Плац

Политическое сердце части. Огромный прямоугольник потрескавшегося бетона, на котором можно построить личный состав, выставить бронетехнику и выступить с речью перед строем. До прибытия Барковина на плацу пусто, после он наполнится солдатами, офицерами и техникой, которую успеют выставить к началу.

На плацу есть:

- низкое бетонное возвышение для выступлений;
- столб с громкоговорителями;
- проводка к узлу внутреннего оповещения;
- щит с лозунгами и фотографиями «героев освобождения», среди которых висит и фотография Барковина.

Когда Барковин прибудет, он потребует собрать личный состав на плацу, потому что ему нужен ритуал «героического» выступления. Если сломать проводку узла внутреннего оповещения, то часть не построится сразу и у героинь будет дополнительное время. Однако, подобное лишит героинь возможности публично воспроизвести запись разговора Барковина о его планах на Р-567.

Топливные цистерны

Здесь находится две высоких цистерны, насосы, шланги, склад ГСМ, навесы. Танкам и БТРам перед выходом потребуется дозаправка, так что цистерны — идеальное место для тихого саботажа. Сломав подачу топлива — проверка *умения Анализа* (**МС -20**), персонажи остановят вывод бронетехники. Охраны у цистерн нет, только изредка их территорию пересекают прожекторы вышек.

Ремонтные боксы

Место инженеров и техников. Здесь повсюду слышен лязг металла, маты, звук газоразрядных ламп под железными абажурами. Повсюду гаечные ключи, верстаки, канистры, потроха двигателей и вымазанные в мазуте и ржавчине звери. Ничего полезного для целей кошко-девочек здесь нет. Однако, тут можно подслушать общевойсковые сплетни. Вечером в боксах находится *семь специалистов*, которые быстро заметят посторонних.

Казармы

Обычные казармы срочников: железные койки, сушащиеся портянки, табачный смрад, письма от родных, фотографии, тревожный сон, сотни человек личного состава, занятых абсолютно разным делом. Здание патрулируют два часовых. В каких-то комнатах солдаты спят, в каких-то играют в карты, в каких-то готовятся сменить караул. Ничего полезного для целей кошко-девочек здесь нет. В казармах расположены *более ста солдат-срочников и офицеров*.

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Позвольте кошко-девочкам выбрать дальнейший план действий, если они наметились сразу на несколько целей, оцените, хватит ли у них времени. Если мост не был сломан, то они успеют сделать что-то одно, прежде чем Барковин прибудет в военную часть и начнёт построение. Если саботаж удался, у героинь будет достаточно времени, чтобы совершить три диверсии или спокойно поговорить с Гущиным.

В зависимости от выбранной стратегии кошко-девочек, зачитайте или перескажите одно из следующих:

Если кошко-девочки решили показать запись лично Гущину

«Едкая ухмылка медленно сползает с лица Гущина, когда он слышит оскорбления, отпущенные в его адрес своим старым сослуживцем. Он несколько раз открывает рот, чтобы перебить запись, но тут же его закрывает, стискивая кулаки. Когда звук слов сменяется шорохом пустой плёнки, генерал-майор встаёт со своего места, тяжёло насупив брови. В этот момент раздаётся звонок. Подняв трубку, героини слышат, что командиру части сообщают о подъехавшем к воротам Барковине. Тот просит проезда своей колонны на территорию военной части. Гущин негромко произносит: "передайте генералу, пусть убирается к чёртовой суке, пока я не забыл о его заслугах перед Звероссией и Рексоградом"»

Если кошко-девочки решили проиграть запись Барковина

«Генерал-майор Гущин багровеет. Солдаты переглядываются и начинают переговариваться между собой. Инженеры демонстративно разворачивают технику назад в ангары, не дождавшись приказа. Барковин понимает, что его только что выставили не спасителем, а зажравшимся интриганом, который презирает армию. Гущин негромко произносит: "Генерал, убирайтесь подобру-поздорову к чёртовой суке, пока я не забыл о ваших прошлых заслугах!"»

Если кошко-девочки решили саботировать цистерны

«Едва первый "Медведь" пытается тронуться с места, его двигатель издаёт надрывный кашель и затихает в облаке выплюнутого сизого дыма. Один за другим танки глохнут, блокируя выезд из ангаров. Барковин в ярости оборачивается к генерал-майору Гущину, обвиняя его в преступной халатности и "гниении тылов". Солдаты части, которых генерал только что называл элитой, теперь стоят оплёванные его руганью, чувствуя себя виноватыми в техническом фиаско. Вместо триумфального марша плац превращается в место громкой ссоры между генералом и генерал-майором. Гущин цедит, морщась от снесённых оскорблений: "Генерал, я буду отвечать за свои неурядицы перед Советом, а не перед вами"»

Если кошко-девочки решили саботировать технику

«Когда Барковин готов отдать команду двигаться к центру города, в ответ раздаётся лишь лязг заклинивших механизмов и шипение мёртвых радиостанций. Солдаты Р-567 в панике пытаются оживить свои машины, но техника не слушается. Барковин смотрит на это с нескрываемым презрением. Он во всеуслышание называет часть "сборищем неучей, способных только красить траву", окончательно подрывая лояльность Гущина и его людей. Последний же, краснея от гнева и белея от страха, молча стоит, потупившись смотря на снующих инженеров. Мятежный генерал понимает, что опираться ему не на кого — его предала чья-то некомпетентность и безалаберность»

Дополните, если было сделано что-либо из выше указанного

«Барковин стоит перед закрытыми воротами под проливным дождем. Его почти трясёт от гнева — он сжимает зубы до скрежета. Его план провален, его карьера в номенклатуре окончена. И он прекрасно знает, кто ему помешал — больше это было сделать некому. Он срывает с себя генеральские погоны и говорит своим верным солдатам: "Совет слаб. Армия мертва. И если закон использует этих кошачьих выродков, чтобы помешать нам, значит, нам не нужен закон! Мы наденем намордник на каждую из них!"»

Если кошко-девочки не смогли ничего из вышеперечисленного

«Громовое "Ура!" сотрясает плац, заглушая шум дождя. Генерал-майор Гущин, воодушевлённый речью генерала, лично отдаёт честь и приказывает открыть арсеналы. Тяжёлые "Медведи" слаженно выходят из ангаров, формируя несокрушимый стальной кулак. Барковин, проявив себя как блестящий оратор и лидер, за считанные минуты превратил часть в верный ему авангард. Пока колонна движется к центру города, в штабах нарастает паника, всё новые военные части примыкают к нарастающему мятежу. Этот марш станет началом конца не только для Совета, но и для героинь и всех их сестёр. Рексоград утонет в крови, чтобы Звероссия переродилась — так обещает генерал Степан Барковин»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

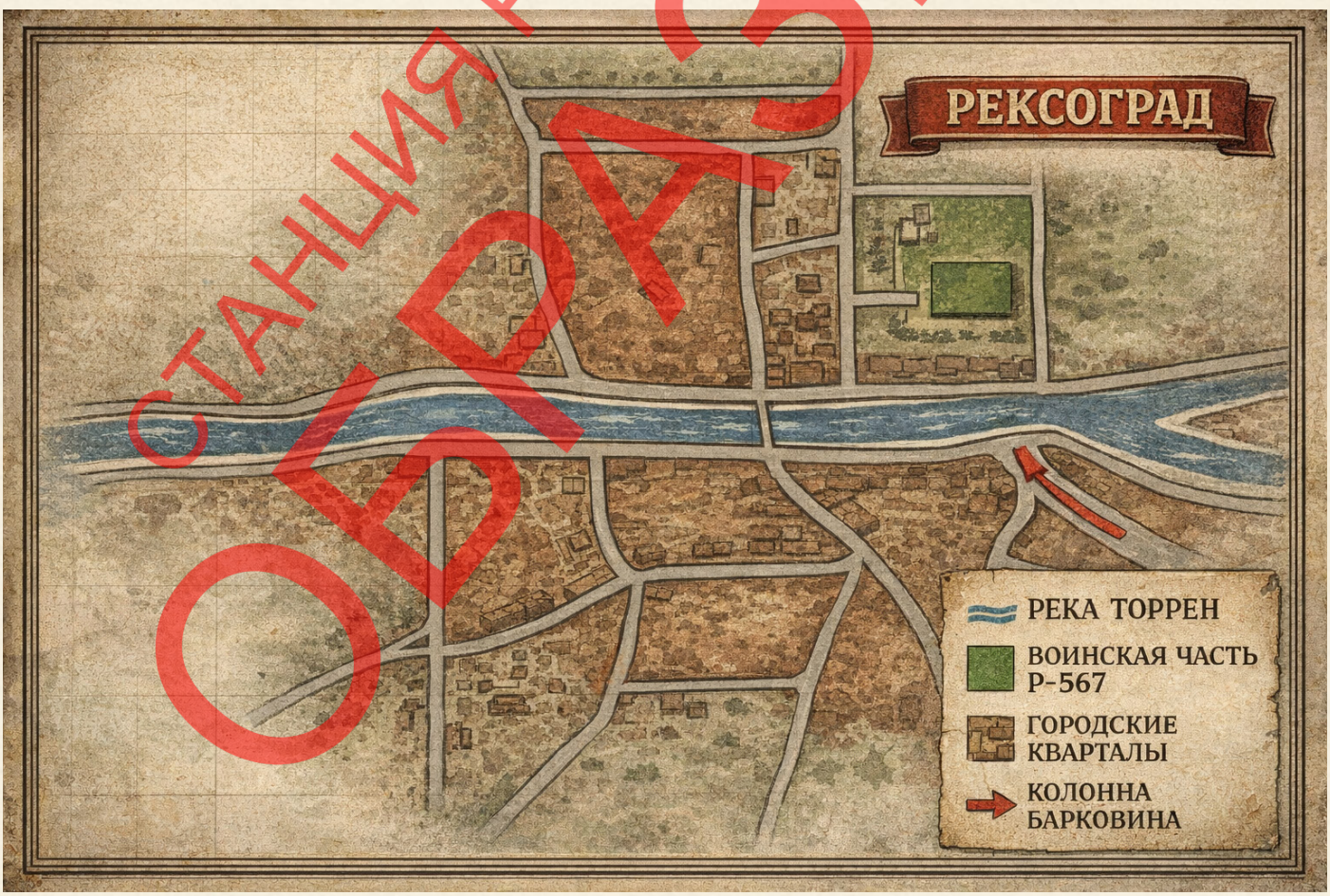
Дополнительные материалы

В стат-блоках противников, описанных далее встречается упоминание Одежды и Оружия, которого нет в оригинальной книги правил NekoPunk. Они указаны ниже в таком же порядке — сперва новая Одежда, затем Оружие. После таблиц также дана карта Рексограда, которую вы можете продемонстрировать игрокам.

Название	Свойства	Описание
Уставная форма	Официальная, Прочная, Тёплая (Мин.)	Обычная военная форма армии Звероссии с погонами

Название	Дистанция	Урон	Свойства
Нож «Коготь-H1»	Контакт	1 ОЗ	Лёгкое

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Карта Рексограда с радиорелейной вышки

Часовой вышки

ЧАСТО ВСТРЕЧАЕТСЯ

Бедолага, поставленный охранять, по его мнению, никому не нужную груду металлолома. Тем не менее исполнителен и готов бродить вокруг колючки хоть всю ночь, пока в его распоряжении будут сигареты, огонь и коньяк в аппаратной связиста.

Ключевые слова

Овчарка

Персонаж не может добровольно перемещаться, пока персонаж-Овчарка находится на дальности *Контакт*.

Солдат

Персонаж-Солдат игнорирует штраф **+20 к МС** при стрельбе из *Скорострельного* оружия.



Умения

Сила	25
Меткость	35
Анализ	25
Хитрость	30
Выносливость	35
Выдержка	30

Снаряжение

- Автомат АКБ-022 «Бульдог»
- Нож «Коготь-H1»
- Уставная форма
- Сигареты «Счастье»
- Спички

«Ходи-броди кругом — так и с ума сойти можно».

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Связист вышки

ЧАСТО ВСТРЕЧАЕТСЯ

Обыкновенный техник или, если повезёт, инженер с профильным образованием, которому поручили следить за передачей и приёмом сигналов с вышек гражданской или военной связи. На постах обычно бездельничают, так как работы немного.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Енот
Оружие персонажа-Енота всегда считается, как имеющее свойство *Скрытое*.

Солдат
Персонаж-Солдат игнорирует штраф **+20 к МС** при стрельбе из *Скорострельного* оружия.

УМЕНИЯ

Сила	25
Меткость	35
Анализ	40
Хитрость	30
Выносливость	35
Выдержка	30

СНАРЯЖЕНИЕ

- Нож «Коготь-H1»
- Уставная форма
- Ремнабор
- Игральные кости



«Работа непыльная — сиди, слушай радио, пей чай с коньяком. Главное не профукай сеанс связи. Расписание на стене висит».

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Офицер Барковина

Верный генералу Степану Барковину солдат, готовый шагнуть следом за командиром в огонь и в воду. Поставлен охранять мост и дожидаться приезда колонны генерала. Недоверяет другим военным и, особенно, кошко-девочкам. Готов стрелять на поражение.

РЕДКО ВСТРЕЧАЕТСЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Борзая

Дальность перемещения персонажа-Борзой увеличивается с 5 до **6 гексов**.

Офицер

Раз за ход: один союзник персонажа-Офицера в пределах **5 гексов** получает **-10 МС** к любому действию.



УМЕНИЯ

Сила	40
Меткость	40
Анализ	25
Хитрость	25
Выносливость	45
Выдержка	45

СНАРЯЖЕНИЕ

- Тяж. автомат АТКБ-059 «Троица»
- Нож «Коготь-H1»
- Кираса «Охранник»
- Концентрат-Б
- Колода карт с эротическими изображениями зверей

«Рядовой, генерал отдал приказ. Выполнять!»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


КОМИССАР РЕКС
ОСВОБОДИТЕЛЬ
СТАНЦИЯ ПРОГЛЕБАЙ
ОБРАЗЕЦ