

СВЕТ ДАЛЁКИХ ЗВЁЗД

Короткое приключение для 3-4 персонажей ранга Новичок или Закалённый по сеттингу Грань Вселенной и системе Дневник авантюриста, но так же может быть конвертировано в любую другую систему и любой другой sci-fi или space opera сеттинг.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Во времена войны человечества и Машины, группа высокопоставленных чиновников Имперского разведывательного отделения, совместно с самыми влиятельными людьми, создали секретную лабораторию на луне планеты Прайл VI. Используя утерянные технологии – они построили на орбите планеты огромный корабль, который совмещал в себе огневую мощь целого флота и вместительность колониальных кораблей. Это был Ноев ковчег галактики Пегас. В режиме полной секретности, управление проектом отобрало лучших из лучших среди Имперского населения, чтобы эвакуировать их в другую галактику и, когда-нибудь, вернуться, чтобы отвоевать галактику Пегас.

Ковчег, наречённый «Неустршимый», в честь первого боевого крейсера Имперского флота, покинул пределы обжитого космоса и отправился к предполагаемой точки перехода, из которой, много веков назад, прибыли первые колониальные судна человеческой цивилизации. Но, не смотря на все предосторожности, на самой границе владения Машины, «Неустршимый» встретился лицом к лицу с материнским кораблём-носителем боевых дронов извечного противника всего живого и был вынужден вступить в неравную схватку.

Сражение длилось почти 16ть часов, но «Неустршимый» потерпел поражение – спящие агенты на борту корабля на несколько секунд выключили мощные силовые щиты и десант Машины смог захватить судно. Но для материнского корабля это была Пиррова победа. Лишившись двигателей и возможности связаться с главным сервером – он впал в «спячку», позволяя мелким дронам, используя орбитальный мусор, начать восстановление.

Прошло почти три века. Ремонт материнского корабля, способного обойти Абсолют и нанести удар в самое сердце Империи, а оттуда и во всё известное человеческое пространство, почти завершён. Время для Машины не значит ничего.

Герои приключения случайно натываются на «Неустршимый» и вступают в бою со всё ещё живыми системами безопасности. Из-за повреждений корабля – они вынуждены пристыковаться к ковчегу и либо найти новый корабль (которые находятся в запечатанных доках), либо запустить стыковочную службу и ремонтных дронов, чтобы иметь возможность убраться подальше из этой части космоса.

Исследуя корабль они столкнутся с несколькими агентами, которые активируются, почуяв угрозу и постараются передать сигнал на корабль-носитель. Преследуя их – они обнаружит единственного невраждебного агента, который своеобразно попытается вступить с ними в контакт, но умрёт до того, как сможет что-то рассказать.

Чтобы получить доступ к докам, персонажам игроков потребуется включить питание главного реактора. Как только они это сделают, то материнский корабль так же пробудится и попытается уничтожить своего извечного противника, чувствуя исходящую от него угрозу. Капитан корабля игроков сможет подключить главный калибр и выстрелить, но энергии не хватает, чтобы полностью уничтожить левиафана Машины, но получают отсрочку.

В этот момент, с ними связывается сам корабль и показывает события финала той самой битвы. Игрокам предстоит натянуть на себя шкуры членов экипажа «Неустрасимого» в их последние минуты. Но, так же, они узнают, что это за противник и единственный способ его победить. Вернувшись обратно в настоящее - они должны сделать сложный выбор.

ПОДГОТОВКА

Убедитесь, что в группе присутствует персонаж с высоким навыком Ремонта (Технологии) и высоким навыком Образования. Если персонажи не обладают этими навыками – дайте им возможность компенсировать эти недостатки.

Если в группе есть псионик – то уделите ему особое внимание. Как только он вступит на корабль – то у него начнётся сильная головная боль, которая наложит одну единицу усталости. На корабле так же есть места, где он сможет отдохнуть и головная боль практически полностью отступит – это склад инженерного отсека и каюта капитана. Как только персонаж-псионик зайдёт на мостик – опишите ему то, что будет написано в отдельном блоке.

Если в группе есть киборг – то при первой стычке покажите, что агенты Машины не будут атаковать его, пока он не нападёт первым. Из-за устаревших протоколов – они считают его таким же агентом, как и они сами. Но любые системы безопасности его так же примут за врага и попытаются устранить первым. К таким системам относятся силовые поля и автоматические турели, которые вы можете добавить в любой подходящий отсек, если хотите добавить сложности приключению.

СЦЕНА ПЕРВАЯ

Корабль персонажей выходит из гиперпространства из-за неясной аномалии и чтобы продолжить свой путь – персонажем предстоит либо разобраться с аномалией, ибо потратить несколько дней, чтобы выйти из зоны её действия. Через несколько часов сканеры корабля ловят сигнал SOS на одной из частот. Протоколы безопасности, которые применяются при передаче, устарели и компьютер не может расшифровать сигнал, но может определить точку, из которой он исходит.

Персонаж с высоким образованием может попробовать декодировать сигнал. Расскажите ему, что это Имперские протоколы безопасности, которым уже не одна сотня лет. При успехе он сможет извлечь часть информации из сигнала.

«...терпим поражение... нужна помощь... «Неустршимый»... враг оказался слишком...»

При подъёме персонаж получает полную версию послания и может поделиться с остальным экипажем.

«Говорит Граф Лоран Трюгэ, капитан корабля «Неустршимый». Мы вступили в бой с превосходящими силами противника и терпим поражение. Всем кораблям верным Его Императорскому Величеству – нам нужна помощь. Повторяю. Нам нужна помощь.

«Неустршимый» - надежда Имперского флота и свободного народа Империи. Если он будет потерян – будет потеряна всякая надежда на победу в войне. Враг оказался слишком сильным. Нам необходима помощь. Говорит Граф...»

Сообщение поставлено на постоянное повторение. Приближаясь к источнику сигнала – персонажи игроков смогут увидеть огромный силуэт гигантского корабля, больше, чем все корабли, которые они когда-либо видели, которые висит на орбите то ли гигантского астероида, то ли луны.

Подлетая ближе – они видят, что корабль очень серьёзно повреждён, пробоины, следы попадания ракет, торпед и обожжённые плазмой борта. На мостике корабля игроков загораются красные лампы тревоги и компьютер сообщает, что их взяли на прицел. Из одного из уцелевших бортов начинают вылетать охранные дроны, вооружённые малокалиберными лазерами. Один такой дрон не причинит сильного ущерба кораблю, но большая их стая может серьёзно потрепать его системы.

После боя, персонажи игроков могут обнаружить, что их корабль сильно повреждён и вряд ли сможет совершить ещё один прыжок. Но на этой огромной развалине наверняка должны быть запасные детали. Пристыковаться, не имея протоколов, невозможно, поэтому всё придётся делать по старинке – изнутри.

ОХРАННЫЙ ДРОН

Ускорение: 4

Прочность: 8(2)

Макс. Скорость: 8

Ранения: 1

Орудия: 1 (М)

Примечания: Тяжелая Броня

Сканирование ковчега может выявить следующие факты:

- На нём всё ещё есть энергия, скорее всего – от резервных источников питания.
- Внутри нет ни одной биологической формы жизни.
- Есть кислород, но отключены системы фильтрации, поэтому невозможно находиться на нём без скафандров и\или фильтров.
- Все основные системы отключены.

СЦЕНА ВТОРАЯ

Проникнув через служебный люк – персонажи игроков попадают в служебные помещения. Вся электроника неисправна и питание отключено. Освещения, даже аварийного, нет. Успешная проверка Технологии позволит игрокам найти в соседних помещениях спрятанные за панелями щитки управления энергией и замкнуть цепи. При подъёме – они так же отключат внешнюю систему безопасности и переведут часть энергии оттуда на внутренние системы.

Когда загорится аварийное освещение – персонажи смогут увидеть следы побоища – все стены исчерчены полосами лазерных лучей и следами попадания гироснарядов из ручного оружия. Но на корабле нет ни следа, ни признаков старения – не считая физических повреждений, он будто вчера сошёл с верфей.

В жилых помещениях при инженерном отсеке персонажи найдут несколько старых планшетов, которые, при успешной проверке технологии, они смогут запитать от переносных источников энергии (например от боеприпасов к энергетическому оружию).

Расшифровка займёт несколько часов, но если персонажи всё-таки этим займутся, то дайте им информацию из следующей таблицы:

1545 N.D.	Старший инженер проекта «Ядро» Альберт Циммерманн	«Первые испытания прошли успешно. Просто поразительно, этим технологиям уже много веков, а мы до сих пор не можем даже их повторить! Только использовать уже имеющиеся экземпляры! Но я не хочу знать откуда «чёрные» достали двигатели материнских кораблей. Просто не хочу.»
1549 N.D.	Помощник капитана Франсуа де Граси	«Этот старый хрен скоро доведёт меня до белого каления. Я понимаю, что его не просто так выбрали капитаном данной миссии, его лояльность Императору не знает границ, но всему должен быть предел? Теперь я даже не могу нормально облегчиться, повсюду эти чёртовы камеры. Ублюдок. Ненавижу его.»
1542 N.D.	Младший инженер Джонни «Черт» Лоу	«Доулсон, из команды этих федеративных перебежчиков, таки отправился в карцер. В последние два года полёта он стал невыносим, ему всюду мерещатся железные демоны. Он даже напал на сменщика, обвиняя его в том, что он работает на врага человечество. Смешно. Он же сам, енто, предатель. Ну, я понимаю, враг врага, но это не значит, что я прощу федератов!»
1548 N.D.	Рыцарь-Лейтенант Даниэль Шрусбери	«Бернанд – самовлюблённый ублюдок. Он закрыл меня и трёх моих пилотов в шлюзе и не хотел впускать, пока не подошёл адъютант капитана. Космическая зараза? Что ещё за космическая зараза? Этот придурок совсем поехал. Моет руки под тридцать раз на дню. А как нам делать разведывательные вылеты, если он каждый раз нас встречает чуть ли не с пушкой?»
1546 N.D.	Граф Андрю Гросмонт	«Закрывать на корабле такую огромную группу людей – преступление галактического масштаба. Каждый день что-то происходит – и то свет мигает, то на час-два отключаются фильтры воздуха. Я, конечно, не жалею, но надо бы это прекратить. Напишу капитану жалобу, пускай разберётся с этими простолюдинами.»
1548 N.D.	Начальник службы безопасности Бернанд Монтгомери	«Враги. Везде враги. Они хотят нас заразить. Они хотят сделать из нас армию. Я вижу каждого на сквозь. КАЖДОГО! ЫФОАИТСШ%*%!»

Дайте персонажам ещё некоторое время на исследование корабля. Они могут найти регалии имперского флота, медали, наградное, но уже нерабочее, оружие. Всё, что только может находиться на корабле подобного класса и размера. Но сделайте так, чтобы они чувствовали угрозу исходящую от пустых коридоров и отсеков. Внезапные шумы в вентиляции. Падающие железные предметы, эхо которых ещё некоторое время гуляет по ковчегу. Тени, которые мелькают на границе их зрения. Они должны понять, что надо как можно быстрее разделаться с делами и улетать отсюда к чёртовой матери!

СЦЕНА ТРЕТЬЯ

Достигнув главной консоли инженерного отсека, персонажи обнаружат, что главный генератор всё ещё в рабочем состоянии и может быть перезапущен вручную, но необходимо получить коды с консоли капитана, которая сейчас обесточена из-за физических повреждений. Так же персонажи поймут, что в доках находятся три законсервированных корвета Имперского флота, которые они могут забрать себе, если получат коды доступа.

Коды доступа можно получить тремя способами. Первый – это пройти проверку Технологии с подъёмом, взламывая магнитные и электронные замки на самих корветах, которые даже не имеют имени, так как были созданы на внутренних вервях в последние часы жизни ковчега. Второй – пройти проверку Расследования и\или Внимания и найти коды доступа в каюте капитана на планшете его первого помощника, который находится в нише в стене. Третий – скачать их из консоли капитана после того, как она снова заработает.

Характеристики корветов определите сами. Советую выделить их на фоне современных кораблей низкой скоростью, но очень мощной бронёй и щитами, а так же немаленьким размером, по сравнению с современными аналогами. Так же, желательно, описать его внешне как настоящее произведение искусства – чёрнённая сталь и золото снаружи, бардовый бархат и мягкие цвета внутри. Всё-таки это корабль высшего сословия Империи Таури времён войны с машиной, когда рыцари воевали среди звёзд с порождениями тьмы из стали.

Либо, используя эту же консоль, персонажи смогут запустить ремонтных дроидов, а так же открыть шлюзы, чтобы завести свой корабль на починку. Починка будет длиться примерно час, вдвое дольше, чем запустить уже почти готовые к вылету имперские корветы.

Чтобы починить капитанскую консоль – игрока придётся преодолеть коридор с пробоиной, в которой нет воздуха. Если среди персонажей есть киборг, то в этом коридоре сработают системы внутренней безопасности и из стен выдвинутся боевые турели, которые сразу же откроют огонь по игрокам.

БОЙ С ТУРЕЛЯМИ

Условия: невесомость и вакуум.

Противники: 3-5 турелей.

Охранная турель

Прочность 6

Ранения – 2

Стрельба d10

Урон d8

В первый ход турели выезжают из стен и сканируют персонажей, поэтому у игроков есть время отступить или нанести первый удар. Турели всегда действуют последними и атакуют по приоритету: Киборг, наиболее опасный, наименее опасный. Игроки могут сделать прицельный выстрел по сенсорам (штраф -4) и вывести из строя систему наведения, если смогут нанести одну рану (-6 штраф к стрельбе турели).

Преодолев препятствие – игроки попадают на мостик, где видят единственную горящую консоль, а за ней сидит человек, который что-то бормочет. Успешная проверка внимания даст понять, то этот человек киборг, половина его тела состоит из железа и он пытается что-то запустить, но система корабля не позволяет этого сделать.

Если игроки подходят ближе, то они слышат, как фигура повторяет одну и ту же фразу: «Спаси корабль, спаси Империю, спаси корабль, спаси Империю». Когда кто-то заглядывает через плечо киборгу, он видит, что тот пытается запустить механизм самоуничтожения, но консоль выдаёт ошибку из-за отсутствия питания. Неожиданно киборг разворачивается, хватая первого попавшегося игрока и умоляет того, трясая руками: «Спаси этот корабль! Спаси Империю!», после чего падает замертво.

Проверка Технологии покажет, что ни один имплантат не подключён к мозгу и в нём отсутствует питание. А проверка медицины расскажет о том, что этот человек мёртв. Причём мёртв уже очень давно. Внутри он давно уже сгнил и не мог передвигаться в принципе.

Починить консоль капитана можно двумя способами. Игроки могут потратить час и одно очко усталости, чтобы найти поломку в проводах и энергетических цепях и устранить её, пустив энергию по дублёру. Либо удачная проверка Технологии с подъёмом позволит рабочей консоли, за которой находился «призрак экипажа», получить все коды доступа и возможности капитанской консоли.

Как она активируется, то заработают сенсоры ближнего обнаружения и на главный экран мостика выведется изображение того объекта, на орбите которого находится ковчег. При ближайшем рассмотрении будет заметно, что это металлический объект нечеловеческого происхождения и вокруг него копошатся мелкие дроны Машины, восстанавливая объект шаг за шагом. Побегут по консоли и экрану строчки текста, которые идентифицируют объект как материнский корабль-носитель. Починка его почти закончена и сканирование выдаст 90% боеспособности. В этот момент корабль сотрясает мощный удар, сбивающий персонажей с ног и на них накатывает тьма.

СЦЕНА ЧЕТВЁРТАЯ

Персонажи обнаруживают себя стоящими на мостике «Неудержимого», но не могут узнать форму. К персонажу-капитану подбегает человек в офицерской форме, вытягивается по стойке смирно, отдаёт честь и протягивает планшет. Корабль сотрясает от мощного удара.

- Господин Капитан, вражеский десант уже захватил центральную часть жилого отсека и подходит к мостику и инженерному. Заградотряды долго не продержатся. Заряда конденсаторов «Молота Императора» хватит ещё на один выстрел, капитан. Жду ваших распоряжений.

В этот момент корабль сотрясают мощные взрывы, на экранах камер внутреннего наблюдения видно, как стройные ряды десанта Машины прорывается в глубь ковчега и уничтожает всё на своём пути. Как гибнут люди, блокируются отсеки, взрываются переборки. Эфир разрывается от поступающих отчётов пилотов ударных кораблей сопровождения, крики умирающих сотрудников службы безопасности, как спокойным голосом прощается и идёт в последний свой вылет «Чёрный Дракон» рыцаря-лейтенанта, после скоро починки и дозаправки.

Предложите персонажу капитану прочитать вдохновляющую последнюю речь, после чего хором отзовётся весь мостик, скандируя: «Спасти корабль, спасти Империю!» и «Слава Его Императорскому Величию!». Конденсаторы разряжаются и мощный залп главного калибра устремляется по направлению к материнскому кораблю. Сразу после этого, отталкивая гвардейцев, первый помощник капитана входит на мостик, вынимает пистолет и убивает капитана. Перед тем, как его скрутят гвардейцы, он выкрикивает:

«Этот ублюдок хотел пойти на таран и взорвать «Неустршимого» вместе с кораблём Машины! Он предатель! Я беру командование на себя!»

На этом видение прекращается и игроки вновь оказываются на мостике, но уже в телах своих персонажей. У игроков есть только один выход – запустить главный реактор. Проверка выявляет, что у «Молота» хватит заряда на ещё один выстрел, но он будет сделан с 70% мощности. Запустить реактор можно только вручную и у персонажей есть выбор.

- Задать курс на сближение и запустить самоуничтожение ковчега, чтобы наверняка уничтожить материнский корабль Машины.
- Начать процедуру наведения «Молота Императора» на вражеский корабль.
- Оставить одного из членов команды, чтобы он вручную навёл «Молот» и, возможно, тем самым погубив себя.

Вне зависимости от того, к какому решению придёт группа – они отправляются в инженерный отсек.

СЦЕНА ПЯТАЯ

В инженерном отсеке, как только персонажи откроют до этого неработающие двери, активируются спящие агенты машины. Они сразу же попробуют уничтожить угрозу.

БОЙ С АГЕНТАМИ МАШИНЫ

Условия: аварийное освещение (плохая видимость)

Противники: 4 агента Машины

АГЕНТ МАШИНЫ

Характеристики:

Ловкость d8
Смекалка d6
Характер d6
Сила d8
Харизма 0
Выносливость d8

Навыки:

Атлетика d6,
Внимание d6,
Драка d6,
Маскировка d6,
Стрельба d8

Шаг 6

Защита 5

Стойкость 8(2)

Изъяны:

нет

Черты:

Быстрая реакция, Рок-н-Ролл!

Снаряжение: Пистолет-пулемет .40 (2d6+1, 12/24/48, 3, 20, ББ 1, Авто, 3В), граната шоковая (2d4, 3/6/12, Средний шаблон, Шок), боевая броня I(Броня 2), коммуникатор, ID.

После победы – персонажи продвигаются дальше и достигают консоли реактора. Используя уже имеющиеся у них коды доступа – они включают процедуру перезапуска главного реактора. С этого момента у них есть сорок минут перед тем, как материнский корабль их заметит и начнёт свою атаку. Внутренние сенсоры скажут, что на корабле множество агентов Машины, но они находятся в изолированных отсеках и смогут добраться до персонажей только через полтора часа после включения реактора. Если игроки хотят починить свой корабль – то они должны начинать сразу же, как смогут запустить реактор, на большее времени, увы, не хватит.

ФИНАЛЬНАЯ СЦЕНА

Когда приготовления закончены – игроки могут убираться, либо сразиться с кораблём-носителем. Если они решили выстрелить из «Молота» с автоматическим наведением, то это очень сильно потреплет корабль-носитель и обездвижит его ещё на пару десятков лет. Ответный огонь судна Машины – сотрёт ковчег в порошок. Если «Неудержимый» пойдёт на таран – то корабль матка будет уничтожен, а взрыв чудом не сотрёт улепётывающих героев с лица галактики Пегас. Если кто-то готов пожертвовать собой, то опишите как точный выстрел в энергоядро материнского корабля разрывает его на части. Дайте ему время попрощаться с командой. Спустя несколько минут двери капитанского мостика падут под натиском обезумевших агентов, которые кинутся в рукопашную с единственной мыслью: «Уничтожить».