

Ничего хорошего на Язорн-1

Сценарий-приключение для НРИ «Кориолис: Третий горизонт»

Автор: Оксана Елизарова (псевдоним)

Горнодобывающая колония на Язорне сталкивается с проблемами, которые могут привести не просто к разорению и закрытию, но и к гибели единственных обитателей планеты. Покровитель вашего экипажа просит разобраться, почему Язорн-1 не выходит на связь и помочь им в случае необходимости.

Это приключение рассчитано на партию из 3-4 игроков из любого амплуа команды. Вас ждет сюжет против времени и обстоятельств, где исход будет зависеть от степени выполнения всех заданий.

Тема: Сплочённость

Используемые ключевые слова: Небеса, Огонь, Защитник, Стая.

Кашевар

2021г

Планета Язорн

Диаметр: 7000км (Марс, 0,5g)

Атмосфера пригодна для дыхания.

Температура: Повышенная. От 31°C до 80°C. Плотная облачность, небольшие запасы жидкой воды.

Орбита: Кольца, состоящие из камней и льда.

Год: 1078 дней

Население: Горнодобывающая колония Язорн-1. 150 человек.

Управление: Консорциум.

Предыстория

Исследователи, прилетевшие на Язорн во время апогея, выяснили, что небесные кольца обрушиваются на планету с завидной регулярностью. Ими была проведена «красная полоса» возле экватора, находится внутри которой опасно для жизни и техники. Но они не учли, что при приближении к Звезде на Язорне меняются магнитные поля, а следом за ними смещается положение колец. И вот уже прибывшие поселенцы наблюдают, как многотонные огненные метеориты вспахивают землю на горизонте, и «красная полоса» вот-вот дойдет до них. Из-за магнитных помех сбилась связь со спутником; внутри самой колонии поднялся бунт машинных операторов, которые добывают для консорциума взрывоопасный минерал Y-8; силы безопасности (СБ) колонии уходят на защиту от внешнего врага — взбесившейся фауны планеты. Они еще не знают, что главной задачей будет выжить, ведь поселение вот-вот уйдет под землю. Смогут ли они спастись зависит от сплочённости людей.

Описание местности

Язорн-1 располагается в предгорье скалы, в которой идет добыча Y-8. Вся скала испещрена искусственными туннелями, в которых ныне покоятся отключенные машины. Поселение состоит из

нескольких десятков временных металлических зданий. Поселение строго разделено на районы:

- спальный, где ровными рядами стоят наштампованные здания;
- инженерный, где припаркованы, накрытые брезентом гравилёты, а рядом с гаражами валяется всякий нужный хлам;
- центр, где находится здание столовой, административные кабинеты и ракушка для выступлений;
- аграрный с высокими пластиковыми теплицами.

Вся колония обнесена наспех собранным забором, на котором развешены датчики движения и прожекторы.

После знакомства с местными выяснится, что в инженерных складах организовали тюрьму, на территории вырыто несколько колодцев с родниковой водой, а быт людей состоит из каждодневного труда, направленного на поддержание жизни в поселении. Мужчины раньше уходили работать в шахту и заниматься тяжелым физическим трудом, а женщины – приглядывают за теплицами и охотятся за крупными степными норными грызунами. Даже дети тут привыкают работать с малых лет.

Совет ведущему

Ваша задача показать проблему разобщенности людей перед общей угрозой — целой недружелюбной планетой. Старайтесь чаще тратить Пункты Тьмы на Гнев природы (КТГ346), не стесняйтесь использовать красочные описания приближающейся «красной полосы». Сами для себя обозначьте время, в которое произойдет финальная катастрофа. Чтобы не затягивать пребывание игроков на планете, поставьте мысленную отметку в 2 выполненных задания. Задача игроков будет определить приоритетные проблемы для колонии и решить их до апокалипсиса.

Варианты Гнева природы:

Землетрясение, запыление, ударные волны от падающих метеоритов; головные боли и слабость от магнитных аномалий.

Комментарии по основным НПС и монстрам см. в Приложении. Их можно распечатать и положить перед собой.

Список задач для игроков

- Наладить связь со спутником
- Решить проблему бунта шахтеров
- Поставить силовое поле
- Зачистить пещеру роя
- Поднять боевой дух поселенцев
- Вовремя обнаружить карстовый разлом и эвакуировать жителей

Введение

Ведущий начинает игру с семью ПТ.

Персонажи игроков приземляются возле колонии и видят сцену боя, в которой местные СБ отражают атаку роя насекомых (характеристики см. в приложении). Пробриться через заграждения можно только отбив атаку роя.

Сразу после боя игроков встретит начальник СБ Ибрахин аль-Мовад. Он расскажет персонажам про рой, и проводит в командный пункт к Фариду Амине — директору Язорн-1.

По пути персонажам встретится группа шахтеров, одетых в одинаковую одежду со знаками Консорциума. Они освистают Ибрахина и персонажей, кинутся в них камнем, после чего сотрудники СБ воспользуются нейрошоковым оружием, а начальник СБ уведет героев от потасовки.

Фарид Амине встретит героев в кабинете вместе со священником Джадаллахом. Директор — самое заинтересованное лицо в вопросе спасения колонии и личного состава. Фарид введет игроков в курс дела, расскажет про ценный и опасный минерал Y-8 и про то, что заморозил работу горнодобывающих машин, чтобы шахтеры не смогли воспользоваться ими ради эскалации конфликта, ответит на все вопросы о планете и «Красной полосе», которую считают основной угрозой.

По окончании разговора в кабинете игроки должны иметь на руках список задач от каждого ключевого НПС, участвующего в спасении колонии. Только квесты от Ученого откроются после посещения Ваила. Выбор первоочередности задач остается за игроками.

Y-8

Ценный минерал, добываемый на Язорне. Плотный и твёрдый камень, который имеет свойство накапливать в себе энергию магнитного поля, но не увеличивать при этом свое магнитное поле. При резком нарушении целостности минерал срабатывает как взрывчатка, поэтому его добыча – дело чрезвычайно кропотливое. Изучениями свойств Y-8 занимается Ваил эль-База.

Характеристики: мощность 7, урон 2, шоковое, отталкивает, сбивает с ног всех в радиусе средней дистанции.

НПС	Название задачи
Фарид Амине	Стая
Ибрахин аль-Мовад	Защитник
Джадаллах	Вечер у костра
Ваил эль-База	Мольба в небеса, Операция «Зонтик»

Список квестов

Стая

Фарид отправит персонажей игроков на переговоры с мятежными шахтерами. Они ведут себя, как настоящий сброд. В их головах недовольство условиями труда, плохо скрываемый страх «красной полосы», исключительная уверенность в том, что Консорциум их обманет. Они будут насмехаться над парламентарями. Поскольку это хорошо сплоченная группа (50+ человек), они имеют постоянный бонус +3 к Влиянию на переговорах. При этом персонажи игроков для них имеют нулевую репутацию. Используя «Гнев Природы: магнитные бури» вы можете вызывать головные боли и оштрафовать все сбросы Влияния от -1 до -3.

Список требований:

- Заплатить за полгода вперед и поднять жалование за сложные условия труда.
- Разблокировать горнодобывающие машины, чтобы выполнять сделку. Им не нравится недоверие Фариды.
- Выдать оружие каждому, чтобы суметь защититься от роя.
- Освободить товарищей из тюрьмы, куда они попали за дебоширство.

Выполнение каждого требования повышает Репутацию вашей группы на +1. Но выполнение этих требований непростая задача. Фарид не владеет деньгами напрямую, их перечисляет Консорциум, а связи все еще нет. Ибрахин и Фарид против выдачи техники и оружия шахтерам, потому что это даст им ощущение силы.

Эта Стая не верит управляющим поселением. Даже эвакуацию с планеты они будут расценивать как попытку Консорциума отправить их подальше и

не платить жалование. В случае выполнения хотя бы 2 пунктов требований персонажи игроков получат бонус +3 к Влиянию при попытке эвакуации поселения. При провале бонусов нет.

Если шахтеры получают оружие, то ведущий может потратить 2ПТ и организовать глобальную стычку рабочих и сил СБ. Исход этого переворота может быть любым, итоговых бонусов это не изменит.

Мольба в небеса

Фарид Амини расскажет, что главному инженеру колонии всегда нужна помощь и направит персонажей к Ваилу эль-Базу. Одной из задач Ученого будет добраться вместе с ним до спутниковой тарелки, которая установлена в нескольких милях от колонии, чтобы магнитная гора с залежами Y-8 не мешала работе оборудования. Он настаивает на том, чтобы взять гравилёты (КТГ118) и команда отправится в путь.

Возможные осложнения на пути:

2ПТ: Нападение роя

2ПТ: Запылённость и/или сбойщик навигатор заведут группу к хрупкой почве под которой провалится карстовая яма. Придется потратить время, чтобы вытащить гравилёт: совместные броски Силы и Пилотирования.

3ПТ: Падение осколков метеорита: проверки навыков Пилотирования со штрафом -2; Ситуативный урон: Взрывы (КТГ98)

Когда группа доберется до тарелки, придется помочь Учёному настроить оборудование (проверка Технологии и Инфомантии). Успешные сбросы сократят время выполнения задания. После активации станет ясно, что кто-то организовал поломку: последнее отправленное сообщение 2 недели назад повествует о том, что в колонии всё

прекрасно, подкрепление не требуется. По найденным остаткам сухпая и отпечаткам фирменных ботинок станет ясно, что это дело рук мятежников. Им невыгодно, чтобы кто-то прилетал на помощь Фариду, они хотят захватить власть в колонии.

Успешное выполнение задания позволит вызывать колониальных рейнджеров для эвакуации поселения. Их прибытие должно совпасть с финальной катастрофой. Невыполнение этого задания лишает возможности вызвать подкрепление, т.к. это единственный способ связи с миром.

Операция «Зонтик»

У ученого Ваила есть план, как можно обезопасить колонию от косвенного попадания метеорита. Он сообщит, что сможет реанимировать, давно вышедшие из строя, генераторы защитного поля. Но для того, чтобы защититься от каменного дождя, необходим мощный генератор, а лучше несколько. Генератор, снабжающий колонию не подойдет, поэтому он попросит использовать корабль персонажей или попросит уговорить Фариду отдать в пользование одну из Автономных Горнодобывающих Машин.

Если герои пожертвуют кораблём, то он больше не сможет служить им транспортом до конца игры. Если уговорят Фариду отдать АГМ, то придется идти за ними к ближайшей скале, где проходила добыча Y-8. Игроки смогут набрать там этого редкого минерала, сколько захотят. Но вот с тем, чтобы пригнать машину к колонии могут возникнуть проблемы.

Осложнения:

2ПТ: Засада мятежников, которые ревностно относятся к своему оборудованию.

2ПТ: Инфоджинн машины взбесится и поедет к новому источнику Y-8, попутно рискуя разрушить колонию. Чтобы его остановить потребуется несколько проверок Инфомантии и/или Технологики, а также перезагрузка системы.

При успешном исходе, в зависимости от количества подключённых генераторов, «Зонтик» сдержит аналогичное число метеоритов. Но в итоге это не спасёт от финальной катастрофы, т.к. беда придёт снизу.

Защитник

Начальник СБ Ибрахин аль-Мовад предложит игрокам совершить вылазку до ближайших курганов. По предположениям там может гнездиться рой, который досаждают поселению. Важно, чтобы это место не занимало много пути от колонии. Характеристики союзников и врагов смотри в Приложении. Количесвом союзников регулируй сложность боя.

Рой невозможно победить, стреляя одиночными. Но игрокам помогут гранаты и смекалка. Тактику сражения с роем игроки должны были понять еще с вводной сцены.

По окончании боя в пещере появятся шахтёры. В зависимости от степени выполнения квеста «Стая» они могут требовать отдать оружие, требовать Ибрахина в плен или просто мстить и довольствоваться властью. Ведь в их руках будет Y-8, который в самый неподходящий момент упадет на пол помещения, в котором будут находиться персонажи игроков.

От взрывной волны пол под ногами пойдет трещинами и персонажи провалятся в глубокую яму (Ситуативный урон: Падение. КГТ97). После осмотра окажется, что они провалились в разветвленную сеть пещер, по которым струится вода.

Карстовые пещеры, тянущиеся в сторону поселения. Это важное ключевое событие для успешного прохождения сценария.

Без этой информации персонажи игроков рискуют провалиться под землю вместе с поселением.

Есть ещё два варианта раздобыть эту информацию: осложнения в квесте «Молитва в небеса» и Предсказание Джадалаха на празднике.

Вернуться обратно они могут, вскарабкавшись наверх (проверка Проворства со штрафами) или пройдя по пещерам до колодца в поселении, и взобравшись уже там (Проворство без штрафов). Помните, что в пещерах сыро и холодно (КГТ98, Холод).

«Вечер у костра»

Квест, который не несет в себе пользы для финального события. Он нужен для отвлечения внимания игроков. Но в качестве награды они получают возможность пообщаться в неформальной обстановке друг с другом и НПС, покреативить в решениях и просто повеселиться.

Священник Джадаллах обеспокоен гнетущим настроением в колонии. Уныние может навлечь Межзвёздную Тьму на поселение, а еще ему просто нравятся более счастливые люди. Он попросит помочь с поднятием боевого духа посредством праздника или представления. Итоговый выбор останется за игроками, но ниже приведены варианты.

- Организация кинотеатра под открытым небом.
- Показ известной на весь Третий Горизонт пьесы.
- Организация конкурсов.

Осложнения:

1ПТ: Любая нехватка средств для задуманного.

2ПТ: Шахтеры снова оскорбляют СБ, намечается драка. И даже Джадаллах не прочь в ней поучаствовать.

Ключевое событие. В нужный момент покажите силу Мистицизма Священника. Он даст мутное предсказание: *«Я падаю? Всё летит вниз. Ты летишь вниз, он летит. Холодная вода, такая, что не вдохнуть. А небо всё дальше, дальше, дальше...»* - предсказание обрывается рваным вздохом и испугом. Джадаллах боится, что его силу раскроют.

Финал и послесловие

Начните финальную катастрофу внезапно. Пусть она застанет героев за выполнением ненужного квеста или при очередной стычке СБ и шахтёров — в случае, если игроки не успеют подготовиться к исходу. Если они узнают обо всём вовремя и начнут эвакуацию, то землетрясение и проваливающаяся под ногами земля станет отличным стимулом поторопиться. Покажите панику населения: люди будут стараться унести вещи и технику, некоторые шахтёры решат в этот момент напасть на Фариду и СБ. Пусть игроки постараются ради спасения людей.

При хэппи-энде персонажи игроков вместе со спасёнными колонистами будут наблюдать, как многострадальное поселение уходит под землю, на его месте образуется озеро, а из туч спускаются корабли Колониальных Рейнджеров, готовые эвакуировать всех.

Но хэппи-энд случится только в случае своевременного вызова помощи в квесте «Мольба в небеса» и раннего обнаружения карстового провала (есть возможность обнаружить в нескольких местах). Но даже при этом останется вероятность, что часть колонистов не послушает команду и погибнет во время обвала (квест Стая).

Я надеюсь, что у ведущего на руках достаточно инструментов, и, надеюсь, что материал был изложен в достаточно понятно, чтобы Мастер смог самостоятельно спрогнозировать наиболее вероятный финал для его партии. Бонусом ведущий получает возможность повторить этот сюжет с другой партией, и не заскучать во время второго ведения. Ведь вариантов исхода этого приключения больше, чем кажется.

Для усложнения

Если вы хотите добавить драмы к приключению, то можно раздать каждому или нескольким игроку личный скрытый квест на выбор:

- Устранить Ученого
- Уничтожить весь добытый Y-8
- Подставить Директора перед начальством
- Устранить Священника
- Вывести из строя все генераторы

Помните, что все задачи должны быть логически обоснованы под разных героев.

Приложение 1. Ключевые персонажи Язорн-1

Фарид Амини

Директор колонии. Истинный Зенитиец, думающий об успехе колонии больше, чем о собственной репутации. Долгое время работал в Колониальном агенстве, прежде чем добился командировки на Язорн. Не сидит днями в кабинете, а помогает колонии руками и смекалкой. Здраво оценивает обстановку, из-за чего ему трудно найти общий язык с мятежниками, которых ведет отсутствие логики и низменные амбиции.

«Колонию надо спасти любыми путями. А с документами разберемся пост-фактум.»

Характеристики: Телосложение 3, Ловкость 5, Смекалка 3, Эмпатия 3
Здоровье 7, Рассудок 7, Репутация 4
Навыки: Влияние 2, Ближний бой 3, Стрельба 2, Выживание 3, Лидерство 1, Инфомантия 3, Мудрость 1
Достоинство: Девять жизней
Броня: 1 (комбинезон колониста)
Оружие: Ртутный меч (мод.+2, урон 3, порог 2)

Место для заметок ведущего:

Ибрахин аль-Мовад

Начальник СБ колонии. Коренастый Алголец, заикается после контузии. Исповедует собственный гуманизм, в котором отказывается от причинения вреда другим людям. По этой же причине до последнего не лезет в конфликт с мятежниками, отчего его считают слабаком. Среди своих подчиненных имеет славу грамотного стратега. Переехал на Язорн со своей семьёй.

«Если представить, что всё происходящее — игра, то можно сохранить рассудок на одном лишь азарте.»

Характеристики: Телосложение 5, Ловкость 4, Смекалка 3, Эмпатия 2
Здоровье 7, Рассудок 7, Репутация 3
Навыки: Проворство 2, Скрытность 2, Ближний бой 3, Стрельба 4, Выживание 2, Медикургия 1, Технологика 1, Лидерство 2
Достоинство: Пулемётчик
Броня: 3 (защитная одежда)
Оружие: Вулкан-карабин (мод.+1, урон 3, порог 2); вибронож (инц.+1, урон 2, порог 1); зажигательная граната (мощность 6, урон 1, порог 1)

Место для заметок ведущего:

Ваил эль-База

Учёный, на котором держится благополучие всей техники колонии. Он уже старик по меркам колонистов (60+ лет), но его опыт не раз спасал жителей Язорн-1. Он не лезет в дела политики и хочет просто заниматься своим делом. Общается с окружающими, как с равными, поэтому даже мятежные шахтеры его уважают. По слухам, он бежал в Колониальное агентство от проблем с другой влиятельной фракцией. Относится ко всем проблемам в колонии с философским спокойствием.

«Молодые они, горячие. Еще не понимают, что своё счастье можно сделать просто починив сломанный гальюн. Так вот я каждый день дарю людям счастье вот этими самыми руками.»

Характеристики: Телосложение 2, Ловкость 2, Смекалка 5, Эмпатия 4
Здоровье 4, Рассудок 9, Репутация 5
Навыки: Влияние 2, Наблюдательность 1, Мудрость 3, Инфомантия 4, Технологика 5, Наука 4
Достоинство: Шестое чувство
Броня: 0
Оружие: Нет

Место для заметок ведущего:

Джадаллах

Священник Церкви Ликов. Имеет в планах постройку собственной церкви, но пока от нее есть только фундамент. Аскетичен, никогда не унывает, и всегда будто витает где-то в облаках. Самый отстранённый от проблем колонии персонаж.

Внимательный наблюдатель заметит татуировки, покрывающие его тело и руки. Если его не трогают, то только потому, что боятся разгневать Ликов. Но этот персонаж успел выбесить окружающих своим дотошным вниманием и отвлеканием от дел лишними вопросами.

«Больше всего на Язорне мне нравится ветер. С помощью него легко узнать самые последние новости о пожаре, наводнении или смерти.»

Характеристики: Телосложение 2, Ловкость 3, Смекалка 3, Эмпатия 5.
Здоровье 5, Рассудок 8, Репутация 2
Навыки: Проворство 3, Скрытность 2, Влияние 2, Стрельба 3, Мудрость 4, Инфомантия 2, Пилотирование 1, Психомистицизм 1
Достоинство: Прорицание (мистическая практика)
Броня: 1 (комбинезон колониста)
Оружие: Метательные ножи (инц.+1, урон 1, порог 2)

Место для заметок ведущего:

Приложение 2. Чудовища Язорна

Рой Хазина

Названный в честь первой жертвы рой жуков-мясоедов мигрирует по планете и оседает на местах, близких к воде и трупам. Насекомые преимущественно падальщики, но в голодные времена могут переключиться на хищничество. Их тельца величиной с пол-ладони, прочный и сухой хитиновый покров превращает их в маленькие летящие снаряды, которые могут оставить существенный синяк при попадании в цель. Нападают роем, врезаясь в нее тысячей тел и вцепляясь в кожу тысячей жвал. Самое неприятное то, что обычные патроны против них бесполезны. А запасы зажигательных гранат подходят к концу.

Представленные характеристики актуальны для целого роя, а не для каждой особи.

Характеристики: Телосложение 4, Ловкость 5
Здоровье: от 9 до 15 (в зависимости от размера роя)
Навыки: Ближний бой 4, Проворство 2, Наблюдательность 4
Броня: 0
Оружие: Жвала (урон 1, порог 4), Ударная атака (урон 2, порог 4)

Кара Язорна: Бросок кубика на любую атаку идет по правилу Автоматического огня (КГТ90).

Резонанс: После успешной атаки жуки издадут резкий и высокий треск, сбивающий жертв с толку. Каждый персонаж кидает количество кубов, равное его Рассудку. Провал снижает Рассудок на 2.

Центр бури: 1пт. Жертвует защитой от чужих атак, рой окружает одну цель. Активно защищаться невозможно, работает только пассивная броня. Порог атаки Жвалами при этом падает до 1.

Магнитозависимы: Атака шоковым оружием парализует рой на один ход. Но для нее потребуется опустошить магазин (3 выстрела навскидку).

Яйцеклад: Во время выполнения квеста Защитник персонажи могут попытаться уничтожить яйцеклад в гнезде Роя. Тогда в воздух выделится невидимый ядовитый газ. Персонажи будут подвергаться ситуативной атаке утопление (КГТ97).

Тератоморфный автономный разум

Во всем Третьем Горизонте остались реликты прошлых эпох. На Язорне легко можно встретить обезумевший и забывший о своей цели Автономный разум.

Подробное описание см. КГТ329.

Стая

Речь идет про мятежников-шахтеров, которые в мирное время обеспечивали работу горнодобывающих машин. Ниже приведены характеристики для среднестатистического представителя этого класса и возможное оружие, которое они могут использовать, в зависимости от хода повествования.

Характеристики: Телосложение 4, Ловкость 4, Смекалка 2, Эмпатия 2
Здоровье 8, Рассудок 4, Репутация 4
Навыки: Ближний бой 2, Стрельба 1, Технологика 2, Пилотирование 1, Влияние 3
Броня: 0-1 (комбинезон колониста)
Оружие:
• Дубинка (мод.+2, урон 1, порог 3), Булава (урон 3, порог 3), Кастет (инц.+2, урон 2, порог 3), Безоружная атака (инц.+2, урон 1, порог 3)
• Вулкан-пистолет (мод.+1, инц.+1, урон 2, порог 2), Нейрошокер (мод.+1, инц.,+1, урон 2, шоковое)
• Y-8 (мощность 7, урон 2, шоковое, отталкивает, сбивает с ног)

Автономная горнодобывающая машина

Помимо того, что это тяжёлая машина с огромным буром впереди себя, АГМ еще оснащены собственным инфоджинном — нейросетью, которую можно взломать или настроить на определенные цели. В норме эти машины покоятся в прорытых туннелях в скалах или земле. Но всегда можно развернуть эти танки на поселение.

АГМ

Модификатор +1, Прочность 30, Скорость 7 (при бурении) 20 (при движении), Броня 8, Вместимость до 20 человек, Термоядерный реактор.

Оружие: Бур — атака только по предметам и другим машинам (урон 4)