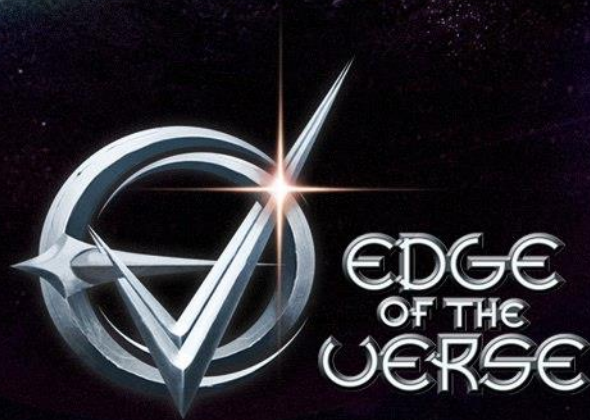
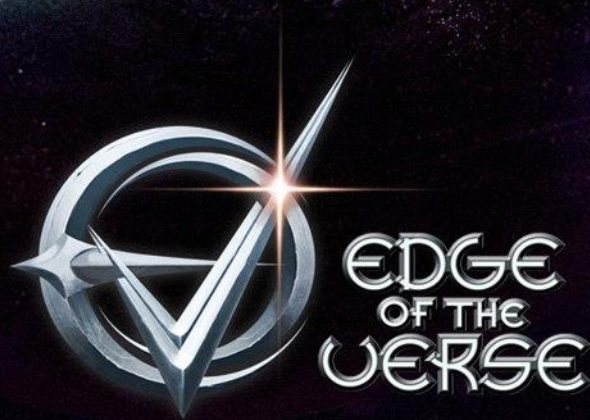


ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

НОВОГОДНЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



приключение для настольной ролевой игры

НОВОГОДНЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Это простое приключение рассчитано примерно на 3–4 часа и на 2–5 игроков. В него плохо вписывается Дао Цифры за неимением в сюжете техники. В ходе игры будет несколько сражений, так что желательно присутствие боевых персонажей. Но и для социальных классов найдётся место. Приключение динамичное и с ноткой юмора. Посвящено Новому году.

«А кто сказал, что Дед Мороз вообще хочет отдавать подарки?!»

Автор: Илья Сергеев

Иллюстрации: Елена Бабина, Игорь Есаулов

АНОНС

Что надо сделать, когда вокруг зима, и близятся праздники? Найти подходящую компанию, пообщаться с бородатым стариком и его внучкой, доказать им, что хорошо себя вёл, поиграть в снежки со снеговиками и, конечно, найти свой подарок! И торопись, у тебя очень мало времени!

СТАРТОВЫЕ ВОПРОСЫ:

1. Какие дела у вас были на Вальхалле?
[вопрос для старта ситуации]
2. Как вы оказались должны одной из корпораций Федерации?
[вопрос для того, чтобы персонажи игроков взяли предложенное задание]
3. Как вам достался ионный излучатель?
[поверь, им пригодится оружие, генерирующее тепло. Если персонажи подобрались совсем не боевые, можешь дать им даже плазменный огнемёт. Или два]

КРАТКАЯ СПРАВКА

Если в вашей игре уже встречалась Вальхалла, и она выглядит иначе — ты можешь самостоятельно решить, как справиться с несоответствиями. Возможно, стылые призраки ведут себя иначе. Возможно, на твоей Вальхалле теплее. Сделай себе удобные условия для проведения этого приключения.

Вальхалла — недавно заново открытая планета. В День Агонии люди вытеснили с неё Машину, однако все современные технологии были потеряны, терраформация была прервана, и экосистема планеты вернулась к своему изначальному состоянию. Вальхалла вновь покрылась снегом и ледяными облаками, а остатки поселенцев деградировали до уровня первобытных кланов. Выжили люди только за счёт симбионтов, вживляемых под кожу. Симбионт греет носителя, увеличивает его физические характеристики, но требует выброса адреналина в кровь. Потому местные жители (иногда называемые джаггернаути) считаются весьма агрессивными и беспокойными.

Несмотря на отдалённость от солнца (на небе она видна довольно маленькой точкой; из-за чего дня на планете не бывает), жуткий холод и, казалось бы, непереносимые условия, жизнь на Вальхалле есть. Планетарный лёд богат питательными веществами (учёные утверждают, что это осталось с более тёплого периода планеты), потому в нём обильно растут «водоросли» — растения, пробивающие себе дорогу сквозь трещины к еде. Кроме того, при росте они фосфоресцируют, потому в тоннелях довольно светло. Водорослями питаются травоядные, в первую очередь подснежники — большие мясистые черви, умеющие нагреваться и проплавливать себе дорогу сквозь лёд. В создаваемых ими тоннелях (а ещё в разломах от смещения ледяных массивов) в основном и перемещаются люди и другие обитатели Вальхаллы. На подснежников охотятся хищники, самые опасные из которых — стылые призраки. На самом деле это вполне материальные существа, просто они очень быстро двигаются, потому выжившие свидетели говорят не более чем о размытой тени. Лёд не помеха и для них, они умеют пробиваться сквозь его толщу — что делает появления призрака непредсказуемым.

Призраки — главные враги аборигенов, наряду с ледяными пауками. Ледяной паук — кремнийорганическая форма жизни, огромное кристаллически-каменное существо, действительно отдалённо напоминающее паука. Количество «лап»-сосулков разнится от особи к особи — рост новых конечностей у них не останавливается со временем. Ледяной паук морозит всё вокруг себя, считает тепло опасным и

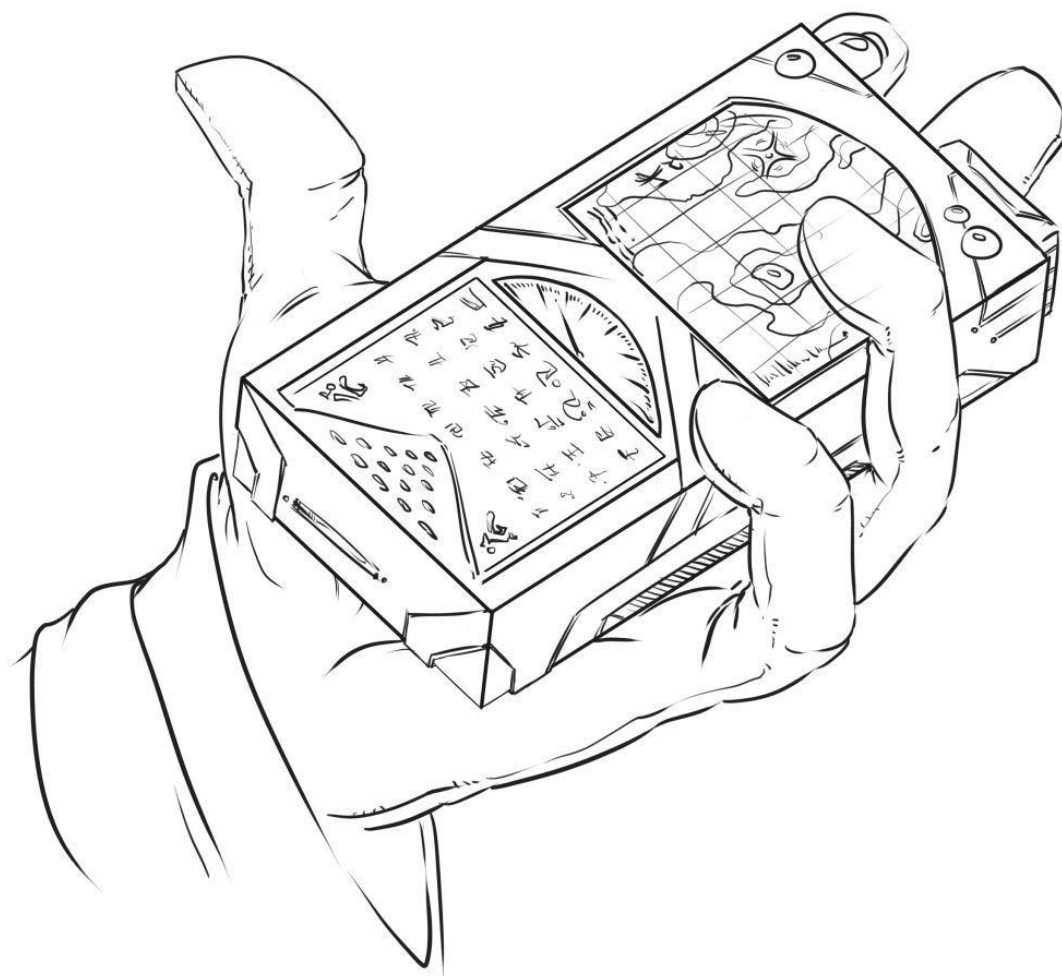
надоедливым. Водится в особо холодных местах, например, на поверхности. Победа над ледяным пауком считается признаком мужества.

ВВОДНАЯ И ПРЕДЫСТОРИЯ

Группа персонажей игроков (далее «герои») прилетает на Вальхаллу – причину они называют сами в ответе на первый вопрос. Они остановились и зарегистрировались на станции Поплавков – это поселение находится в верхних слоях атмосферы, оно основано Федерацией как буферная зона между местными жителями и остальным космосом. По этой регистрации их находит израненный человек по имени Энтони Ловакс. Он понял, что герои – как раз те, кто может согласиться на его задание (потому что подходят и потому что должны его корпорации – хотя о втором он из вежливости упоминать не будет, игроки должны сами понять, что отказываться некрасиво). Он говорит, что он – эмиссар той самой корпорации (можешь назвать любую, которая покажется тебе подходящей).

Он говорит, что ему нужна помощь в одном деле, что оно опасное, но сулит прибыль. Он рассказывает историю, что около 20 лет назад на планете побывала исследовательская экспедиция от корпорации, окончившаяся неудачей – на них напали то ли дикие монстры, то ли местные жители, что, в общем, почти одно и то же. После этого остатки людей и оборудования вывезли. Но вот недавно в документах обнаружилось, что экспедиция нашла что-то очень ценное – по документам указана предварительная стоимость, и это целое состояние – можно крейсер купить. И этот объект упаковали в контейнер, который далее в документах значится как «Подарок». И Подарок хранился не в лагере экспедиции, а в совершенно другом месте!

Корпорация сочла, что Подарок почти наверняка уцелел, и поручила Ловаксу найти его, снабдив специальным оборудованием дистанционного поиска (сканером). Корпорация послала его одного, чтобы не привлекать внимание разных охотников за сокровищами (и потому, что сам Ловакс – не блестящий



специалист, и его не очень жалко). Врученный ему сканер посылает сигнал в широком радиусе, и Подарок должен прислать ответный сигнал – это стандартная процедура для оборудования корпорации. Энтони прибыл на Вальхаллу и отправился изучать территорию, где некогда находилась экспедиция. Он несколько дней ползал по пещерам и тоннелям, и в конце концов его поиск увенчался успехом. Сканер принял сигнал, что показывало наличие контейнера где-то в радиусе нескольких километров – ещё неизвестно, где конкретно, но уже большой прогресс! К несчастью, ответный сигнал был совсем не таким, как хотелось Ловаксу: Подарок оказался ультимативно защищён от взлома. Пришедшее на сканер сообщение гласило: «Внимание! Зафиксирована попытка взлома. Контейнер заблокирован. Если попытка взлома была ненамеренной, вручную введите ключ разблокировки на терминал контейнера. В противном случае контейнер будет уничтожен через: 45 стандартных часов».

Будто этого мало, писк сканера привлёк внимание охотящегося неподалёку стилого призрака. Ловакс чудом пережил схватку с ним, был ранен и еле ноги унёс. Дальнейшему поиску Подарка он предпочёл выживание. Сканер тоже пропал где-то по дороге.

Ловакс говорит, что он был слишком близок, чтобы так это бросить. Подарок же был совсем рядом! Энтони даже знает, как его найти: недалеко от того места, где его ранили, есть деревня местных жителей под названием Полюс. Аборигены охотятся в этих местах, за столько лет они наверняка видели большой чёрный предмет прямоугольной формы, явно искусственного происхождения. Сам бы Энтони расспросил бы их следующим шагом, если бы не чёртов призрак. А ведь даже блокировка Подарка не проблема! За то время, пока флаер эмиссара возвращался на Поплавок, Ловакс сумел подобрать ключ разблокировки. Его надо просто ввести в терминал контейнера. Более того, даже какого-то специального оборудования не нужно – согласно спецификации, Подарок обладает собственной транспортной системой. Будет двигаться за тем, кто введёт ключ.

На этих словах Ловакс надрывно кашляет, достаёт центрик (носитель информации) и говорит, что готов передать героям и координаты места, и ключ разблокировки. Потому что сам он (тут пауза, его веки смыкаются) «смертельно устал». Когда герои попытаются забрать носитель из его рук, или проверяют здоровье, или просто после паузы он удивлённо подсказывает и говорит, что вовсе даже не умер. Просто местный врач сказал ему, что он должен воздержаться от физических нагрузок, если хочет, чтобы всё хорошо срослось. Т.е. ближайший день он вообще невыездной. Ловакс предлагает взять у него информацию в обмен на половину будущего дохода – он понимает, что задача всё ещё рискованная и срочная, потому не требует платы вперёд. Рассчитаются, когда герои привезут Подарок

До срока осталось около 24 часов. Время соглашаться и лететь.

ОСОБЕННОСТИ

Специально для этого приключения я сочинил несколько специализированных ходов, работающих на динамику и драматизм. Потому что могу. Если тебе кажется это важным, предупреди игроков, что они могут столкнуться с чем-то новым и непонятным. Начать можно, озвучив приведённый ниже ход.

ДО НОВОГО ГОДА ОСТАЛОСЬ...

Ведущий кладёт на стол одну фишку каждый раз, когда герои долго тупят, прохлаждаются или не могут решить проблему. Когда фишек накапливается 5 – Подарок самоуничтожается.

В среднем стоит рассчитывать так, чтобы герои успевали впритык. Хотя, если они всё делают быстро, то и правда могут закончить приключение с сильным запасом времени.

ВАЖНО! Соизмеряй силу каждого противника с силой группы. В описании всех противников специально для этого даны варьируемые числа. Смело сокращай количество ходов противников (среди которых также много уникальных), если они кажутся тебе слишком сложными конкретно для твоих героев. И наоборот – увеличивай, если герои слишком легко справляются.

СОБЫТИЯ И ПОКАЦИИ

ПОПЛАВОК

Герои могут закупиться чем-то перед дорогой. Например, теплонесущим оружием (подойдёт любое энергетическое) и тёплой одеждой – это им пригодится. Условия на Вальхалле сложные: Некомфортная среда 2 от холода; кроме того, работает правило Лишений из-за суровости всё тех же температурных условий. А скафандры кстати для низких температур не предназначены, в космосе-то не хо-

лодно. Надо либо до выхода не забыть найти экипировку, либо придумать что-то в процессе путешествия. Кроме того, можно тут изучить имеющиеся материалы про стылых призраков и ледяных пауков. Узнать их слабые места. Это ход «Исследуешь».

ДОРОГА ДО ПОЛЮСА

На транспорте можно добраться только до одного из тоннелей – дальше требуется идти пешком (если что, тут может пройти и транспорт Сорвиголовы, и экзоскелет Человека из Стали). Дорога эта не из лёгких – скользко, сплошные склоны и расселины. Ища дорогу и медленно продвигаясь, герои находят подснежника, разорванного на части. Ясно, что здесь охотится стылый призрак – тот самый, что чуть не убил Ловакса. С большой долей вероятности он нападёт и на них. Надо убить его раньше, чем он убьёт их. Он очень быстрый, и любое тепло для него – потенциальная добыча. Он на него и охотится. Возможно, следует оставить ему ловушку или подгадать с его атакой. Чем ближе к деревне, тем чаще его нападения. Избежать схватки практически невозможно – тёплая одежда не герметична, потому призрак героев заметит.

ДЕРЕВНЯ ПОЛЮС

Она явно стоит на месте утонувшего во льдах поселения трёхвековой давности. Но мало чего, кроме стен, используется по назначению – трон вождя, например, сделан из какого-то прибора вроде томографа. Местные жители занимаются обычными бытовыми делами. Их навскидку сотня или две.

ВАЖНО! Вальхалльцы уже знают про существование иных миров, поэтому прикинуться богами не удастся. В остальном их отношение к героям – от заинтересованности до презрения – на твоё усмотрение.

Героев встречает охотница по имени Снежинка. Первая хорошая новость: вальхалльцы очень ценят гостеприимство, потому любой гость будет привечен, независимо от того, как они на самом деле к нему относятся. Он в безопасности, пока сам не решил проявить агрессию. Это очень кстати, потому



что физически победить несколько десятков этих воинов без боевой техники совершенно невозможно. Снежинка отводит их в один из домов, к очагу. Если герои ведут себя учтиво, им дают возможность пополнить припасы и даже лечат 1-2 ранения.

Снежинка хочет узнать об иных мирах, но боится, что Папа узнает об этом интересе. Старается не показывать этого и героям. Но если они догадаются с ней поговорить и удовлетворить её любопытство, то она поможет им рассказом о местном быте, советом и мелкими услугами.

Деревней заправляет вождь по имени Папа Стужа. Он отец Снежинки. Он, по её словам, точно знает, где найти то, что герои ищут. Но к нему нужен правильный подход. Сейчас его нет, будет с минуты на минуту. Занимается где-то своими неизвестными ей делами.

Есть кое-что, на первый взгляд незаметное – про это можно узнать, если правильно подобрать вопрос. Ориентируясь (например, «Что здесь не то, чем кажется?»). В деревне довольно чисто, мало снега. Аномально для Вальхаллы мало. А местные жители верят, что Папа Стужа управляет погодой. Старожилы помнят, как раньше Полюс часто заметало метелью, но какое-то время назад (20 стандартных лет примерно) это закончилось.

В деревне сейчас празднуется начало нового цикла: меняется ветер, до этого месяцами дувший в одну сторону, а сейчас будет дуть в другую. Считается, что этот праздник определяет следующий цикл. Потому поощряется преумножение силы и преумножение знаний каждым индивидом. Достойные получают дары. Снежинка уверена, что наилучший шанс героев – попросить у Папы Стужи мудрости (и задать вопрос про искомое) и быть готовыми пройти его испытание.

Вскоре приходит и сам вождь. Героям говорят, что он может их принять. Очень внимательные персонажи-социальщики могут заметить, что он относится к пришельцам с неприязнью, которая многократно возрастает, когда они спрашивают про контейнер. При этом внешне он непроницаем. На самом деле, согласно традиции, он не может отказать просящим, но он придумывает героям особо сложное испытание. Папа Стужа говорит, что он действительно знает, где искомое, но это знание откроется только тем, кто докажет, что его можно считать наравне с сынами и дочерьми племени. Героям нужно поймать живого ледяного паука.

Уговорить вождя ни на что другое нельзя – любая поблжка противоречит его мотивации, а рычага воздействия на него у героев нет. Отказаться и искать Подарок самостоятельно Папа Стужа и его сородичи не позволят – это всё-таки их территория. А нападать на них – самоубийство.

Снежинка, если с ней хорошие отношения, немного удивлена сложностью, но считает, что это может быть достойной платой за ценное знание.

ОХОТА НА ЛЕДЯНОГО ПАУКА

Герои, если хорошо себя вели, не дерзили или подружились со Снежинкой, могут взять в Полюсе факела, масло и другое простое снаряжение. Разными способами они могут вызнать, как выбирать и подчинять паука (см. ниже). Потом их выводят на поверхность, в холод и вечную темноту, и показывают им точку, куда надо привести паука. Тут очень холодно: герои должны один раз пройти Лишения от холода.

Пауки бродят по пустоши, героям надо выбрать не слишком большого (не более 5 метров в высоту). Паук на людей внимания не обращает, если они не слишком привлекают его внимание теплом и не стоят у него на пути. Если его провоцировать (атаковать, тыкать факелами и т.д.), он будет нападать на источники тепла, пытаться заморозить. Чем больше его раздражают, тем меньше вероятность, что он пройдёт мимо. Но при этом просто пассивно показывать много тепла не надо – он предпочтёт уйти от опасности. Его надо именно злить. Когда внимание паука привлечено, героям надо «сломить его волю» (нанести ранения в половину от максимума – после этого он становится медленнее и несколько «проседает», сгибается), после чего теплом гнать в нужную сторону, уворачиваясь от его нападений.

Игроки могут предложить и другой способ победы. Это только приветствуется.

ПОДАРОК

Когда герои возвращаются в Полюс, им могут вылечить 1-2 ранения каждому (если местные благодушно к ним настроены, и если ты считаешь, что финальную схватку они не переживут). Папа Стужа нехотя открывает им местоположение Подарка.

Герои приходят в указанную точку. Тут очень холодно, а снежная метель буквально валит их с ног. Внезапно оказывается, что это не просто метель – снег сам собой собирается в 6 человекоподобных

фигур, атакующих героев! На некотором отдалении из белесой пелены возникает Папа Стужа и говорит, что он получил эту силу и своё имя как раз от Подарка и не собирается его просто так отдавать! В деревне он не мог нарушить гостеприимство, но теперь его ничто не сдерживает.

Эти «снеговики» на самом деле собираются из микророботов. Это просто инструмент, используемый корпорацией для различных целей – в первую очередь для небоевых, они скорее строители. Они не очень сильные, но очень неожиданные, и к тому же собираются обратно, если нет специального оружия. Уязвимы к теплу. Папа Стужа давно получил возможность ими управлять, когда впервые нашёл этот контейнер – рядом с ним было несколько капсул с этими микророботами. Он случайно активировал их, они приняли его за оператора, и теперь считывают и исполняют его ментальные команды.

Ход этого сражения:

СНЕЖНАЯ ОРДА

Когда каждый игрок сделал один ход, спроси, как они борются с метелью. По ответам выбери каждому по характеристике и попроси каждого Игнорировать угрозу, используя эту характеристику. На 10+ ничего не происходит. На 7-9 появляется 1 новый снеговик. На 6-два снеговика. Если персонаж не может пройти проверку (например, он без сознания), это считается провалом.

Теоретически Папу Стужу можно не только победить, но и переубедить. Но в этом случае пусть игроки сами предлагают идеи. Одобрять их или нет – решать тебе.

В любом случае, когда проблема вождя решена, герои вводят ключ разблокировки, и контейнер раскрывается.



Внутри находится биоматериал: огромное дерево, похожее на ель. Кажется, оно осталось с эпохи терраформации. Уникальная находка для Вальхаллы, где вроде бы ничего не должно расти. Если его изучить, им можно высадить планету, что даст множество различных ресурсов. Действительно бесценный груз. Терминал контейнера пищит – на него приходит сообщение: «Поздравляю!». На этом игра оканчивается.

ПОСЛЕ ФИНАЛА

Возможно, игроки захотят обсудить, что было дальше. Всё это остаётся на твоё усмотрение, могу лишь дать ответы на популярные вопросы:

- Можно вывезти контейнер из местности, вообще минуя деревню и не разбираясь с последствиями;
- Если герои убили Папу Стужу и вернулись в Полюс, новым вождём становится Снежинка.
 - Если они с ней в хороших отношениях, она стойко перенесёт известие о гибели отца и скажет, что он повёл себя недостойно. Герои могут ступить спокойно, зла в Полюсе на них нет.
 - Если в плохих – она сурово скажет, что законы гостеприимства охраняют их. Она даёт им два часа, чтобы убраться. Потом на них начнётся охота.
- В любом случае, дорога от Полюса до транспорта проходит без осложнений.
- Энтони Ловакс уже более-менее пришёл в себя. Обманывать героев он не собирается.
- Герои могут оставить дерево аборигенам, если хотят. Они будут рады такому дару и скажут, что попробуют рассадить его везде, где можно.

ПЕРСОНАЖИ

[в порядке появления]

Справка: у каждого значимого персонажа прописаны его цель и страх. Это даёт понимание, кто он вообще такой, чего он хочет, чего никогда не сделает. Манера речи – довольно широкое в данном контексте понятие, подсказывающее, как голосовыми приёмами, мимикой и жестами добиться различия между персонажами, отыгрываемых одним и тем же человеком – тобой.

ЭНТОНИ ПОВАКС

Эмиссар Корпорации, не очень высокого статуса, старательный, но не самый толковый. Средних лет. По нему видно, что обычно выглядит прилично, а сейчас он – жертва обстоятельств. По поведению похож на не очень назойливого коммивояжёра.

Манера речи: любезная, но усталая; старается быть вежливым, но кашляет и запинается из-за ран.

Цель: задание начальства должно быть выполнено.

Страх: неподъёмная физическая работа в течение долгого времени.

СТЫЛЫЙ ПРИЗРАК

Урон 2-4, Защита 1-2, Ранения 3-6, *скрытый*

- **Засада:** Урон из Засады - 5
- **Агент или Контратака**
- **Разделяй и Властвуй:** до трёх применений в зависимости от силы персонажей игроков
- **Юркий:** полностью игнорирует урон от одной атаки; до трёх применений в зависимости от силы персонажей
- **Неостановим:** чтобы его зафиксировать, надо трижды выбрать опцию «противник не может перемещаться» когда Сражаешься, равно как и совершая аналогичные действия



СНЕЖИНКА

Дочь Папы Стужи, охотница. Научена отцом чтить традиции, потому знает, что тот будет не в восторге от её увлечений. А ей самой очень интересно, как живут чужаки, и что творится там, в мирах-за-небом. Но из уважения к отцу старается никак это любопытство не проявлять. Зато прекрасно разбирается в традициях и даже считается в Полюсе отличным их толкователем. Сама по себе девушка довольно дружелюбная, но закон для неё всё равно прежде всего. В данный момент занимается подготовкой к празднику.

Манера речи: учтивая, доброжелательная, хотя и сдержанная. Спокойная певучая речь.

Цель: соблюдать порядок; по возможности, не нарушая его, узнать, что происходит во внешнем мире.

Страх: деревенские перестанут чтить обычаи.

РЯДОВОЙ ДЖАГГЕРНАУТ

Урон 2-3, Защита 0-2, Хиты 4-6.

На случай, если игроки решат, что с ними всё-таки надо драться.

ПАПА СТУЖА

Вождь деревни Полюс. Огромен и могуч. Длинная белая борода, длиннополая мантия, накинутая на голый торс. Сурово смотрит из-под кустистых бровей. Ходит с посохом, которым можно в случае чего и голову проломить. Невероятно авторитетен в деревне, хотя относятся к нему примерно как к атомной бомбе – все вокруг ведут себя очень осторожно. Это он сам создал себе полумистическую ауру. Не то что бы он любит править, но считает свои обязанности разумной платой за привилегии, потому относится к ним ответственно. Уважает традиции и обычаи, считая, что на них и держится всё общество. Потому не любит чужаков и приносимые ими перемены. И потому же никому не рассказывал напрямую про свой дар управлять метелью – опасается, что его перестанут считать своим. При этом находит свои возможности очень полезным даром, потому регулярно уходит в безлюдные места, чтобы изучить их получше.

Манера речи: немногословен, угрюм, почти непроницаем лицом. Сверлит взглядом, скупое говорит утробным голосом. Мало двигается во время разговора.

Цель: поддерживать и преумножать свою силу – как социальную, так и «материальную».

Страх: лишиться репутации в деревне, на втором месте – лишиться дара.

Урон 2-4, Защита 1-2, Ранения 5-7, *гигант*

- **Девастатор**: до двух применений в зависимости от силы персонажей игроков
- **Регенерация**: в бою после одного круга действий персонажей игроков восстанавливает 1 ранение
- **Разделяй и властвуй**

ЛЕДЯНОЙ ПАУК

Урон 2-4, Защита 1-3, Ранения 6-12, *гигант*

- **Девастатор**: до одного применения в зависимости от силы персонажей игроков.
- **Поле холода**: все на дистанции В упор от него получают 1 ранение; все на Ближней – Урон 1
- **Ледяной панцирь**: за одну атаку ему можно нанести не более 2 ранений, если оружие не связано с теплом; связанное с теплом оружие всегда наносит на 1 ранение больше – т.е. до 3 ранений за атаку
- **Заморозка**: ближняя, шок, Урон 2-3



СНЕГОВИКИ

Урон 1-2, Защита 0, Ранения 2 на каждого (если нанесено более 2 ранений, они переходят на следующего – т.е. одной атакой можно поразить более одного), *двое на одного*

- **Рассыпчатые**: довольно легко ломаются от силовых воздействий
- **Восстановление**: время от времени собираются из снега заново
- **Марионетки**: управляются Папой Стужей