Добывающая станция Фейнмана

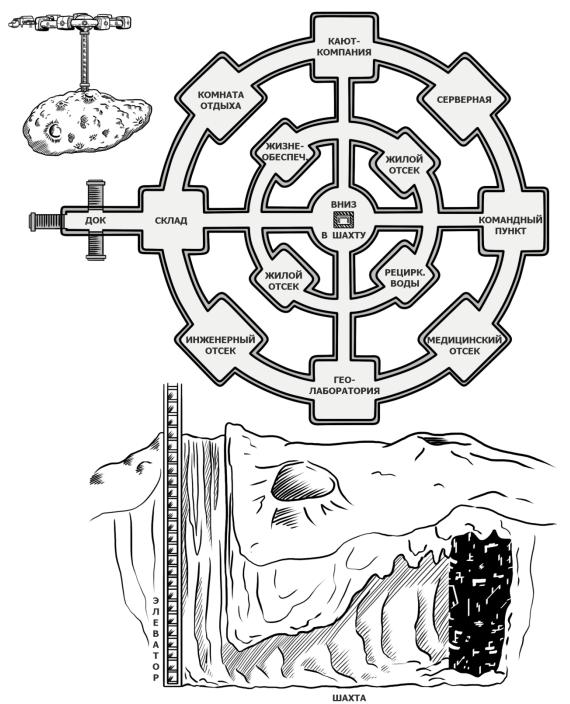
Связь с добывающей станцией прервалась два дня назад. Когда появляется корабль команды, они не могут ни до кого на ней достучаться. Внешний осмотр выявляет признаки повреждений от возможной атаки, а защитная система, похоже, отключена. жизнеобеспечение Сканирование что показывает, станции функционирует в штатном режиме, но нет никаких внешних борту. Стыковочные признаков жизни на станции неисправны, и для стыковки своего корабля команде придётся вручную заставить их работать.

В процессе стыковки к станции экипаж увидит другой корабль, пристыкованный рядом. На нём отсутствуют обширные участки обшивки, открывая внутренности корабля космосу.

Инопланетные наниты некоего Ядра, найденного в недрах астероида, взяли под свой контроль всех андроидов в шахте и на станции. Теперь они заняты постройкой какого-то инопланетного устройства, а также защитой Ядра Нанитов (или Гнезда) от недоброжелателей.

Всякий раз, когда заражённый нанитами андроид атакует, наниты будут пытаться демонтировать или взять под контроль любое механическое, электрическое устройство или металлический объект.

Ядро — это гнездо инопланетных нанитов, их Материнский Улей. Это та самая структура, которую нашли шахтёры. Улей находился в стазисе, пока его не потревожили внутри астероида. Теперь он пытается восстановить связь с большим количеством себе подобных, построив устройство для перемещения астероида через гиперпространство. Все наниты происходят и неразрывно связаны с Ядром Улья. Разрушение Ядра дезактивирует наниты.



Добывающая станция Фейнмана



FOR USE WITH THE MOTHERSHIP® SCI-FI HORROR RPG

1к10 Описание межсекционных воздушных шлюзов

- 1: Закрыт. Панель управления функционирует.
- 2: Закрыт. Высохшие брызги крови. Панель управления функционирует.
- 3: Заклинен. Закрыт. Панель управления искрит.
- 4: Заклинен. Открыт на 50%. Панель управления разрушена.
- 5: Заклинен. Приоткрыт на 10%. В проёме рука андроида. Панель управления разрушена.
- 6: Опечатан руководством. Панель управления сломана.
- 7: Открыт. Размазанный кровавый след ведёт от одного отсека к другому.
- 8: Открыт. Некоторые части шлюза отсутствуют. Панель управления исчезла.
- 9: Закрыт. Панель управления функционирует. Выжженные метки.
- 10: Открыт. Панель управления функционирует.

1к10 Событие в станционном отсеке.

- 1: По внутренней связи, прежде чем отключиться, несколько секунд играет музыка.
- 2: В модуле обнаружен бригадир шахтёров. Мутированный. +1 Стресс.
- 3: Над головой хаотично мерцают огоньки.
- 4: Электропанели и провода внезапно падают с потолка, заставляя вас подпрыгнуть от неожиданности. Проверка Страха.
- 5: В центре отсека спиной к вам стоит андроид.
- 6: К вам по полу тащится кибер-труп.
- 7: Как вы входите вас атакует дрожащий, странно расчленённый андроид.
- 8: Корпус станции издаёт странный стон. Слышно напряжение металлоконструкций. +1 стресс.
- 9: Труп свисает с потолка на мешанине проводов. Когда вы приближаетесь, он бросается на вас.
- 10: В отсек входят два захваченных андроида. Один спереди, другой сзади.

1к10 Этот андроид постоянно повторяет:

- 1: Никто не одинок..
- 2: Кто не мечтает напиться? Кто не танцует?
- 3: Жив. Живой.. Джонни... Живой...
- 4: Андроиду безразлично, что происходит с другим андроидом.
- 5: Любил ли Бах сладенькое по ночам?
- 6: Берегись, Вилл Робинсон! Берегись!
- 7: Процессор, не работающий нормально, будет распаян.
- 8: Назовите меня психом, но тут какая-то ужасная ошибка.
- 9: Меня не пугает появление мыслящих машин.
- 10: Я не могу не поинтересоваться, вы в курсе где вы?

захваченный андроид

Бой: 58% **Инстинкт:** 40%

> Рэйлган 1к10 и Когти 3к10

Скорость: 60% Хиты: 2 (10)

Специальные способности:

>> Вторжение нанитов: Попытка вторжения следует после успешной атаки. Провоцирует проверку Брони или Тела (для андроидов). В случае провала снижает функциональность одного оружия или Брони на -10%. Ломается после трёх провалов. Андроиды становятся Захваченными после трёх провалов спасброска.

Инопланетные наниты из найденной в шахте структуры взяли под контроль всех андроидов станции. Их используют для того, чтобы разобрать станцию и корабли на части и построить какое-то инопланетное устройство. А также для защиты Ядра или Гнезда нанитов от незваных гостей.

ЯДРО НАНИТОВ

Бой: 68% **Инстинкт:** 50%

> Звуковая ударная волна 2к10

Скорость: 0% Хиты: 8 (65)

Специальные способности:

>> Звуковая ударная волна: Раз за раунд инопланетные наниты ядра могут генерировать высокочастотную звуковую волну, которая влияет на биологические системы.

Все биологические формы жизни в области действия волны должны пройти спасбросок Тела или будут оглушены 1к10 раундов.

Ядро – это гнездо инопланетных нанитов, их Материнский Улей. Это та самая структура, которую нашли шахтёры. Улей находился в стазисе, пока его не потревожили внутри астероида. Все наниты происходят и неразрывно связаны с Ядром Улья. Разрушение Ядра дезактивирует наниты.

КИБЕР-ТРУП

Бой: 30% **Инстинкт:** 20%

> Когти 1к10

Скорость: 40% Хиты: 1 (5)

Специальные способности:

>> Несовместимость: Наниты не совсем понимают органическую жизнь. Когда кибер-труп уничтожается, они взрываются из-за перегрева своего энергетического ядра. Кровь, кишки и металлические осколки разлетаются на 12 метров. Все в пределах области поражения получают 1 стресс и 1к10 урона.

Инопланетные наниты никогда сталкивались с органическими формами подобных человеческой. понадобилось некоторое эксперименты C трупами, которые команды остались от улучшили в них то, что посчитали решениями. Смешивая механику с органикой, они создали жуткие, ужасные извращённые искажения человеческих организмов.

СТРАЖ ШАХТЫ

Бой: 50% **Инстинкт:** 30%

> Звуковая ударная волна 2к10

Скорость: 30% Хиты: 5 (25)

Специальные способности:

>> Несовместимость: Наниты не совсем понимают органическую жизнь. Когда Страж погибает, они взрываются из-за перегрева своего энергетического ядра. Кровь, кишки и металлические осколки разлетаются на 18 метров. Все в пределах области поражения получают 2 стресса и 2к10 урона.

Когда начальник смены Тедд Винслоу впервые обнаружил Инопланетное Ядро, он решил, что это его шанс стать богатым, знаменитым и свалить с этой скалы. Теперь наниты забрали то, что от него осталось, превратили в ужасающую насмешку над жизнью и поместили в лифтовой элеватор, чтобы защищать единственный вход со станции в шахту. Теперь у него три головы, две из которых когда-то принадлежали андроидам.

"MOTHERSHIP" is a game created by Sean McCoy and is a Copy Right of Tuesday Knight Games 2018. All rights reserved. http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0 Разработчик Джош «Череп» Диксон (Josh "Skull" Dixon) для НРИ Mothership и одностраничного приключения «Добывающая станция Фейнмана». Перевёл Антон «Оттар» Прохоров.