

# "Плёвая работёнка"

Приключение для настольно-ролевой игры в жанре научно-фантастических ужасов. (Антон Прохоров а.к.а. Ottar#4187)

«Выжить, узнать, спасти» - вычеркни как минимум одно.

1. Поступает вызов агента (говорливый, суетливый пройдоха). Он говорит, что на этот раз работёнка плёвая, делать почти ничего не надо, а заплатят прилично. Обещает 200 000 кредитов за вычетом своих комиссионных в 3%. Напоминает о прошлом дельце, где он потерпел убытки и репутационные издержки.

// Если надавить, можно снизить комиссионные до 1%-2% или увеличить сумму гонорара до 300 000 - 400 000 кредитов (успех/неуспех может зависеть от репутации экипажа после прошлого дела).

Суть дела такова. Есть грузовой корабль "Далёкий горизонт". Координаты дадут. Судя по всему, на нём произошёл фатальный сбой системы и взрыв, обнаживший часть верхней палубы. Разгерметизация вследствие внутреннего взрыва. Экипаж не выжил - 20 человек. Требуется - проникнуть на корабль, добраться до системы распределения энергии, установить блок связи со своим кораблём, ввести координаты для прыжка и запустить удалённо корабль в гипер. Всё. Миссия выполнена. Там на месте прибытия его встретят и разгрузят без вас.

Почему так много денег за какой-то корабль и почему не обратиться к официалам? Просто не хотят разглашения происшествия в целях сохранения коммерческой тайны и репутации корпорации. Плёвая работёнка - обычное спасение имущества.

2. По прибытии на место диагностика "Далёкого горизонта" даст следующие сведения:

- Гипердвигатель в порядке. Утечки топлива нет. Реактор не запущен, корабль функционирует на аварийном питании.
- Мостика нет - взрывом уничтожен. Запустить гипердвигатель с него, соответственно, не удастся.
- Установка связи с инженерным отсеком (установка оборудования связи в инженерном отсеке займёт ~45 минут)

позволит ввести координаты назначения и запустить гипердвигатель удалённо. Корабль сам прыгнет до точки назначения, где его встретят и разгрузят.

- Шлюз цел и можно пристыковаться стыковочным коридором.

3. Внутри корабля:

- Три палубы. Сверху вниз А-В-С.

А - верхняя палуба (жилая). Шлюз, медчасть/лаборатория, кают-компания (разгерметезирована), каюты экипажа (часть разгерметезированы), мостик (разгерметезирован).

В - средняя палуба (грузовая). Лифт, грузовые отсеки (соединённые друг с другом переборками), ангар с шаттлом, доступ к системе жизнеобеспечения, системам связи (требуется, чтобы установить удалённое соединение).

С - нижняя палуба (инженерная). Лифт, доступ к двигателям, доступ к топливным бакам, доступ к батареям питания и реактору (не запущен), доступ к системе распределения и управления (связь с мостиком нарушена, можно управление перебросить на систему связи для удалённого соединения).

• Жизнеобеспечение на минимуме. До полного отказа ~6 часов. В скафандрах идти можно, но все действия с помехами, а настроить связь с инженерным отсеком в перчатках скафандра вообще нереально. Придётся идти так.

- Прохладно. Запуск реактора восстановит работоспособность систем связи, двигателей и жизнеобеспечения.
- Доступ к распределительной системе управления корабля находится на нижней палубе в инженерном отсеке.
- Доступ к системам связи на средней палубе в носовой части корабля.

4. Случайные столкновения/события во время исследования корабля:

- Крыса-скример.

• Выстрелы могут разгерметизировать корабль. Утечка воздуха, помимо прямой опасности быть выкинутым в открытый космос, приводит к уменьшению времени до отказа жизнеобеспечения.

• Мёртвые члены экипажа несут следы рваных ран, запёкшейся крови. Поначалу можно принять за живых. Пристальное наблюдение спровоцирует внезапную агрессивную атаку. **Космозомби** как они есть.

• В грузовых отсеках находятся закрытые ящики с маркировкой биологической опасности. В них колбы с зеленоватой, вязкой жидкостью. Такие же колбы есть в корабельных лабораториях.

5. После установки связи с кораблём можно получить доступ и восстановить часть повреждённого бортового журнала "Далёкого горизонта". Вы получите следующие данные:

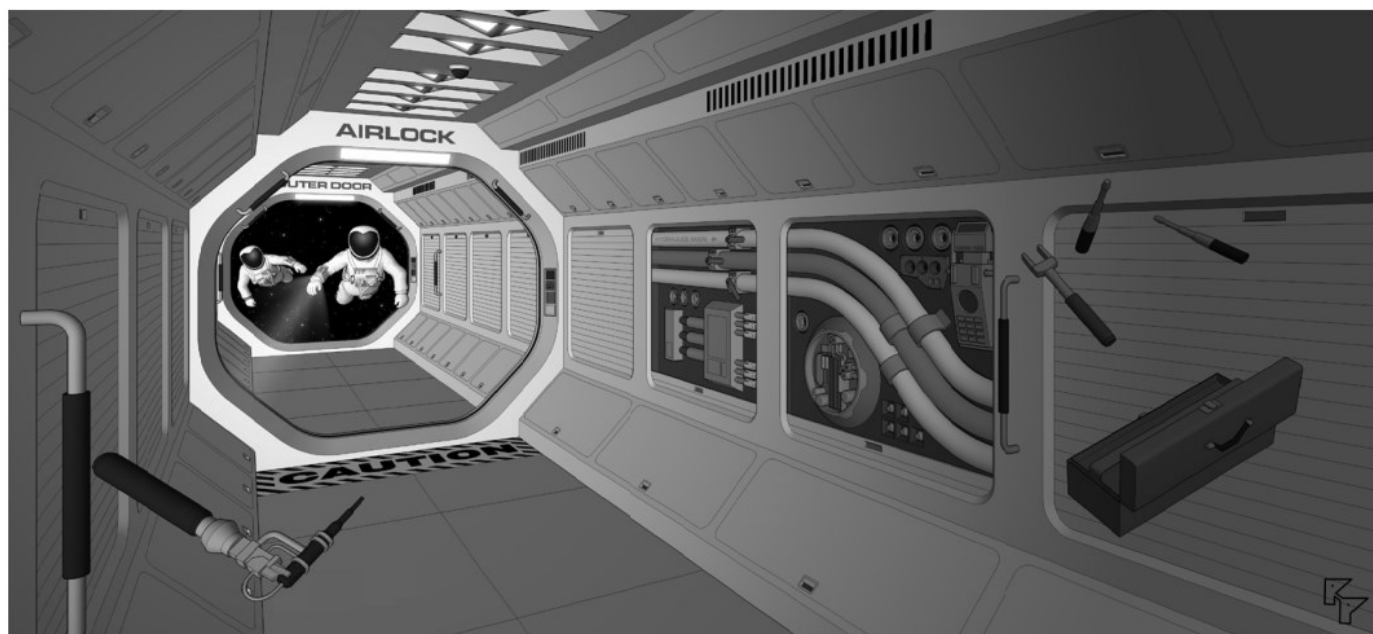
• Рваная голосовая запись: "... первые оказались вспышками гнева, агрессивное поведение... признаки инфекции ... неизвестно откуда... этот патоген не передаётся по воздуху... скорее всего... кровь... инкубационный ...мерно три часа..."

- Последний пункт назначения - система [9, 14] Ayackcan, планета Moore Colony, старпорт Brett Base.

Можно выяснить, что данная база принадлежит корпорации "Траугот". На планете располагался её фармацевтический НИИ. Особенностью планеты являются деревья, срок жизни которых достигает 100 000 земных лет. На основе их биомолекулярной структуры пытались синтезировать т.н. "эликсир бессмертия". Однако был создан какой-то опасный вирус, к которому пока не существует противоядия. На данный момент планета находится в карантине. Оказывается, корабль "Далёкий горизонт" совершает преступно незаконный рейс с опаснейшим вирусом на борту.

6. После установки связи с кораблём и запуска системы жизнеобеспечения на повышенный уровень зомби-экипаж оживает и начинает бродить по коридорам и отсекам в поисках жертв. С этого момента, у вас одна задача - выбраться с этого корабля живыми!

Вдохновение из пятого эпизода замечательного сериала "Dark Matter". Практически по мотивам.



### Космозомби (монстр для Mothership)

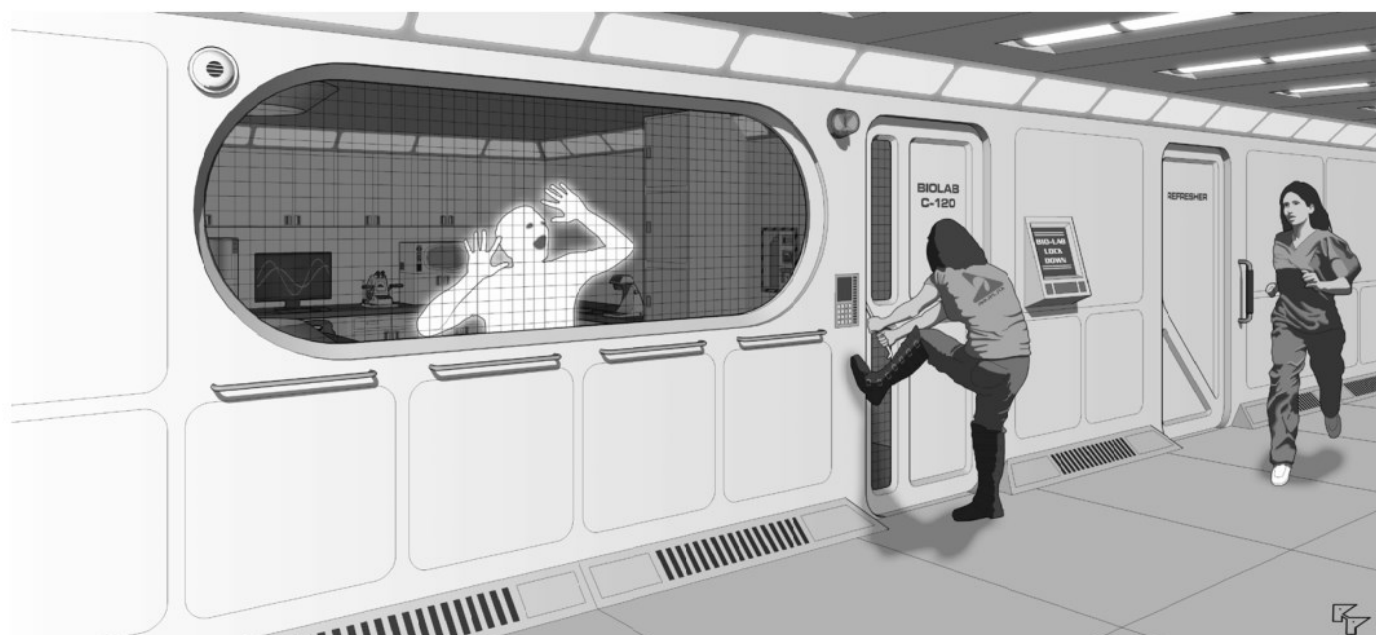
Те, кто был когда-то членами экипажа «Далёкого горизонта», всё ещё выглядят как люди. Сквозь разрывы на мертвенно бледной коже пробивается серо-зелёная корка, вокруг которой следы запекшейся крови. Они не чувствуют боли и страха, что делает их гораздо опаснее обычных человеческих противников. При недостатке кислорода, они впадают в анабиотическое оцепенение, но даже в таком состоянии способны на резкие выпады. Стараются при этом найти наиболее тёплое место – возле системы обогрева, у батарей питания, под одеялами на крайний случай. При нормальном функционировании системы жизнеобеспечения они становятся более активными. Начинают тихо бродить в поисках теплкровных, когда находят – резко бросаются на жертву и утоляют свою рефлекторную жажду живой плоти, поедая мясо и выпивая кровь до тех пор, пока труп не остывает.

**БОЙ:** 35%, **ИНСТИНКТ:** 35%, **СКОРОСТЬ:** 70%, **ЗДОРОВЬЕ:** 2 хита по 15 единиц.

**Повреждение:** Когти, зубы, кулаки, подручные предметы 1к10 (двойной при критическом попадании).

**Заразная слюна/кровь.** После каждой успешной атаки космозомби сделайте проверку Тела. При неудаче сразу потеряйте 1к10 Интеллекта и получите 1 стресс. Каждые 10 минут после этого повторяйте эту проверку. Пока персонажи не изобретут какой-нибудь хитроумный импровизационный способ остановить заражение, заражённый персонаж при каждом провале проверки Тела будет терять 1к10 Интеллекта и получать 1 стресс до тех пор, пока Интеллект не опустится ниже 10, и он сам не превратится в космозомби.

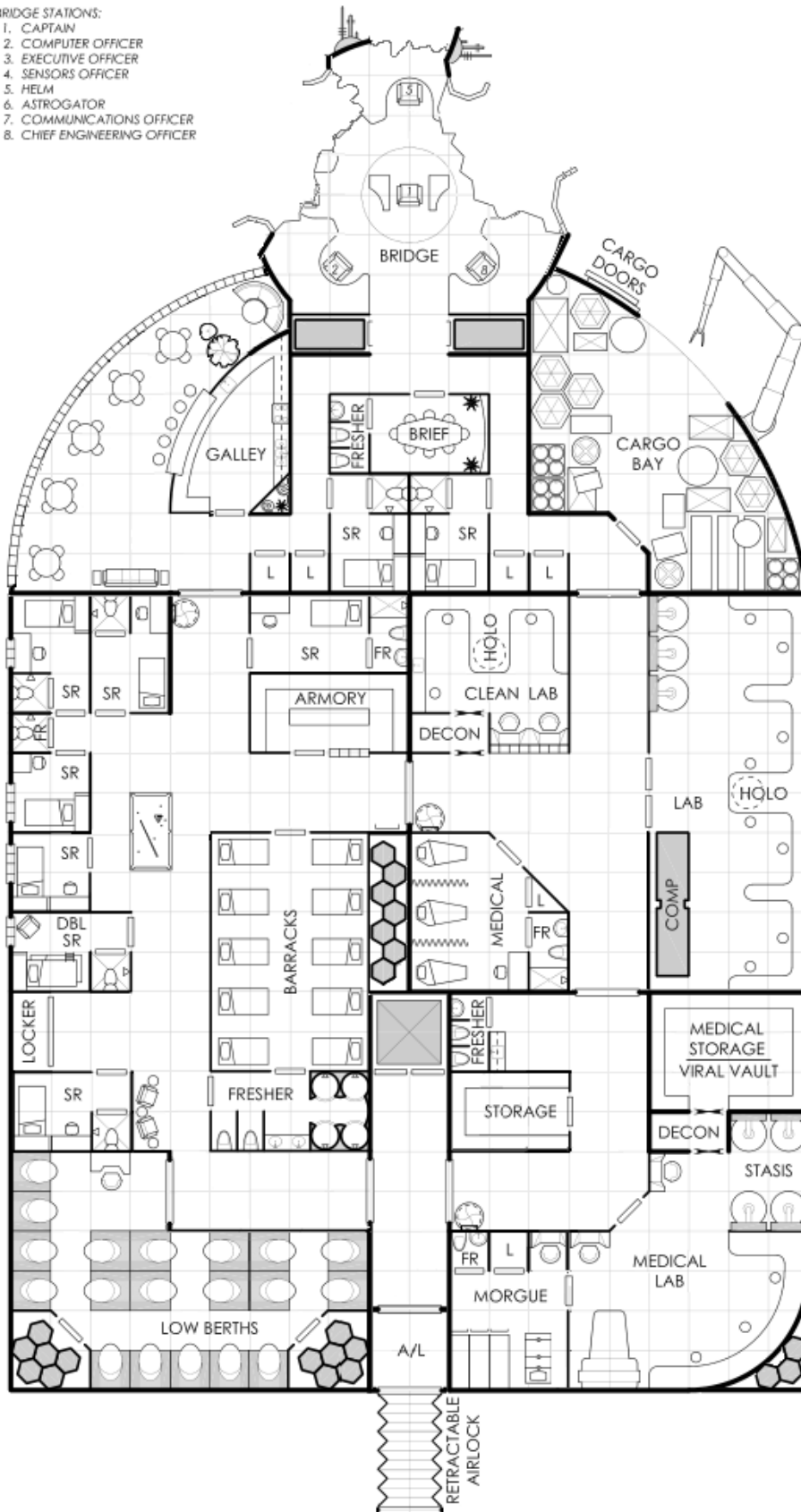
В экипаже было 20 человек. На капитанском мостике при взрыве погибло 3-7. Считайте 13-17 врагов и распределяйте их по кораблю согласно своему усмотрению. Помните, они прячутся, ходят тихо, набрасываются резко. Могут действовать сообща, привлекаемые шумом, криками или запахом пролитой крови.



## Палуба А - верхняя палуба (жилая)

### BRIDGE STATIONS:

1. CAPTAIN
2. COMPUTER OFFICER
3. EXECUTIVE OFFICER
4. SENSORS OFFICER
5. HELM
6. ASTROGATOR
7. COMMUNICATIONS OFFICER
8. CHIEF ENGINEERING OFFICER



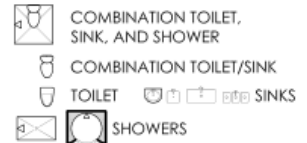
### Abbreviations

A/L = AIRLOCK	L = LOCKER
C = COMPUTER	LO = LOUNGE
CH = CHANGING AREA	OFF = OFFICE
COMP = COMPUTER	SH = SHOWER
DBL SR = DOUBLE STATEROOM	SR = STATEROOM
FR = FRESHER	SS = SECURITY STATION
MED = MEDICAL	TS = TECH STATION
MS = MONITORING STATION	WL = WEAPONS LOCKER

### Staterooms & Misc Furniture



### Restroom/bathroom/fresher



### General Shipboard



### Medical



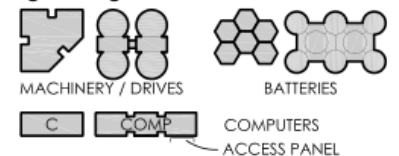
### Lounge / Commons Area



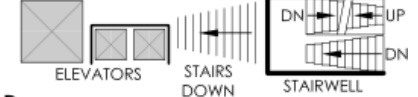
### Arboretum / Landscape



### Engineering



### Circulation



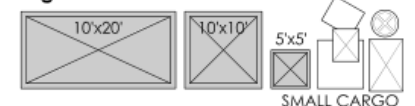
### Doors



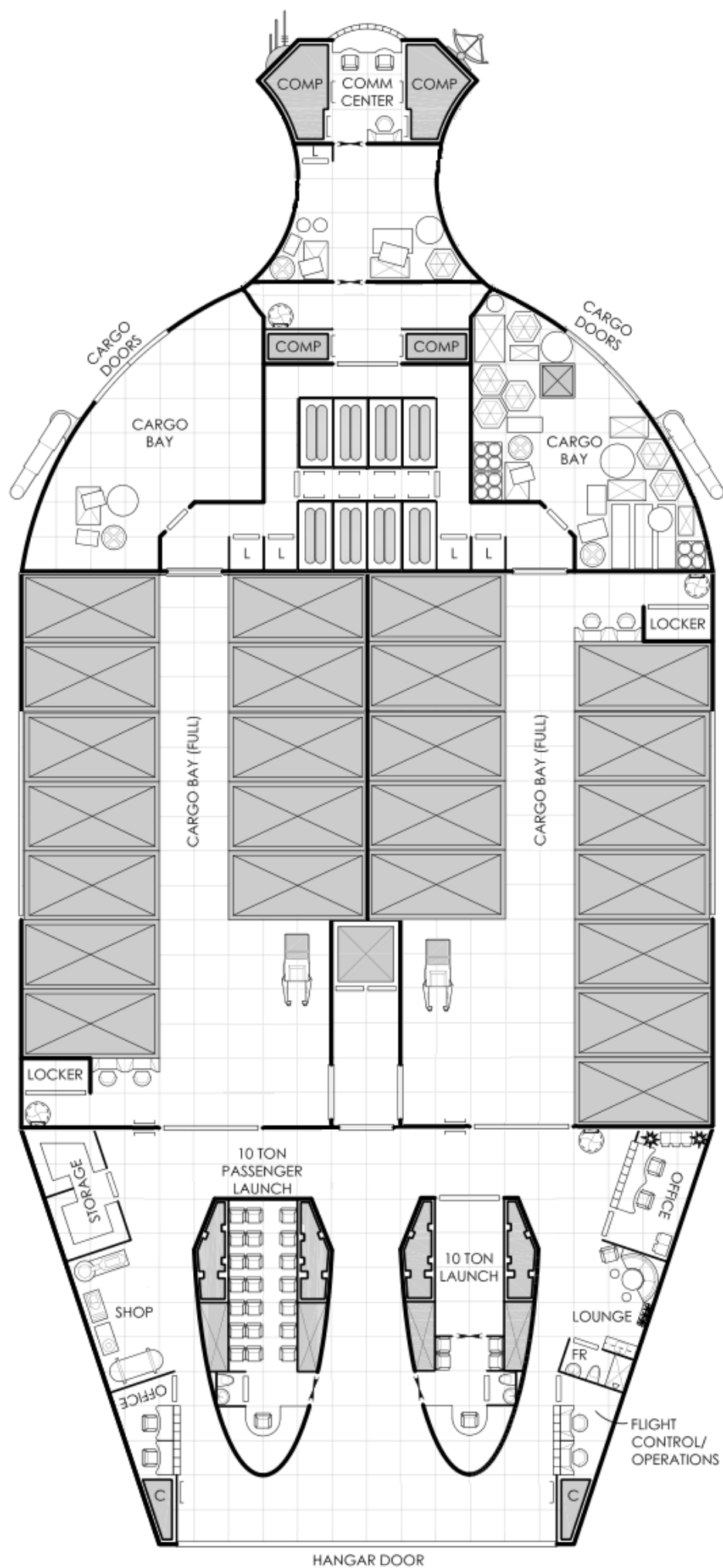
### Weapons/Sensors



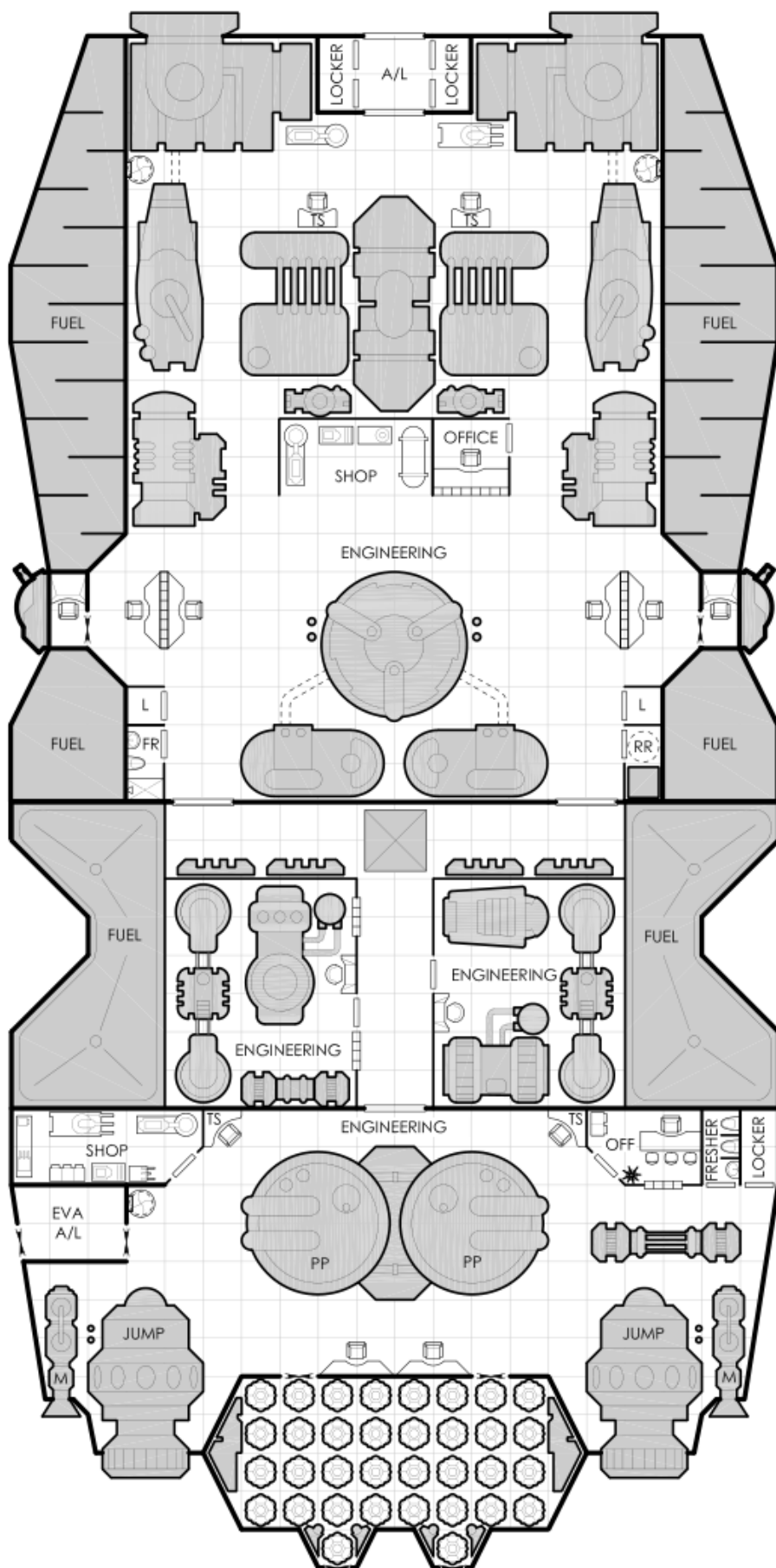
### Cargo



Палуба В - средняя палуба (грузовая)



Палуба С - нижняя палуба (инженерная)



MANNED  
LASER  
TURRETS



REPAIR ROBOT  
ALCOVE



TECH STATION