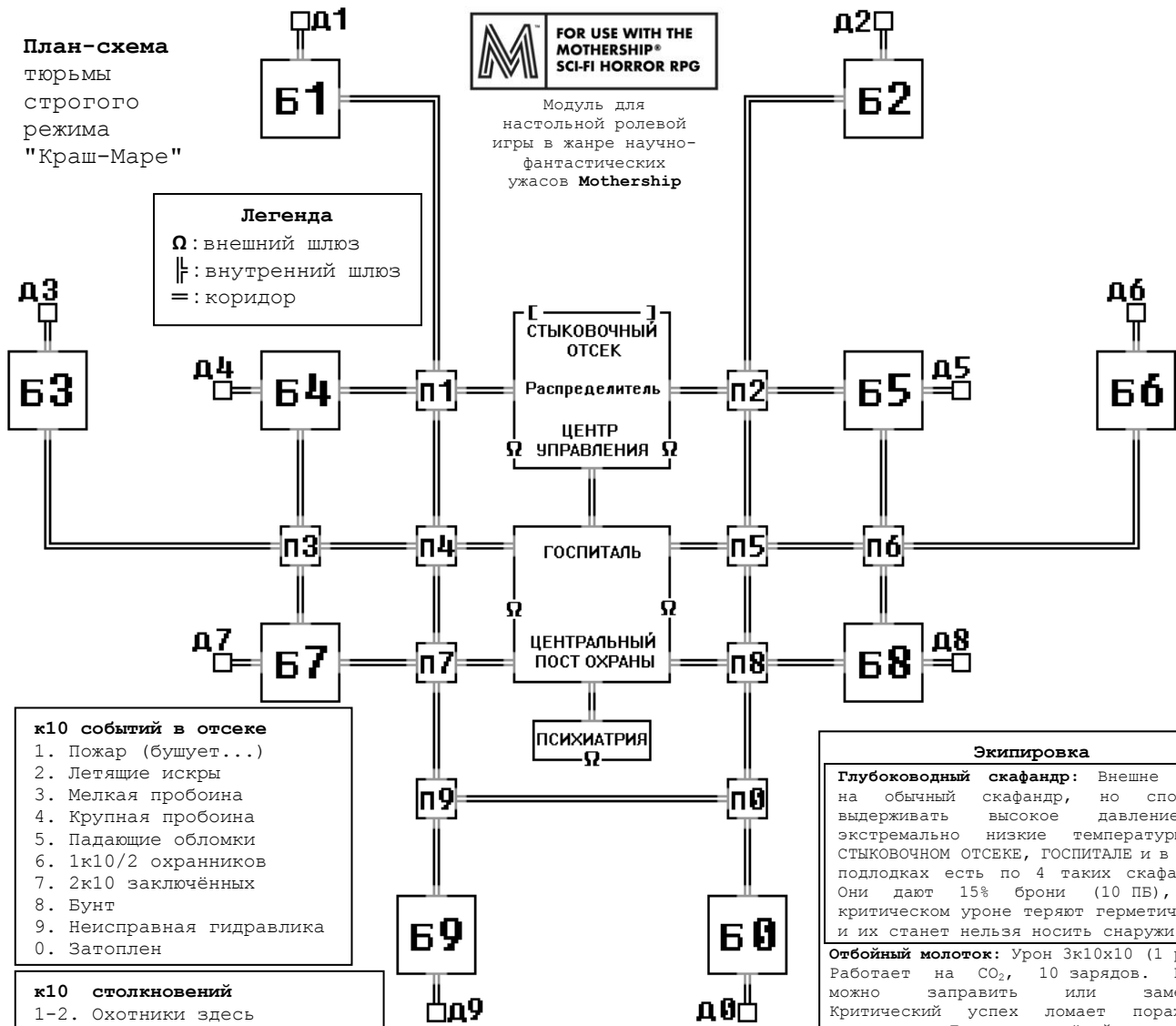


План-схема
тюрьмы
строгого
режима
"Краш-Маре"



к10 событий в отсеке

1. Пожар (бушует...)
2. Летящие искры
3. Мелкая пробоина
4. Крупная пробоина
5. Падающие обломки
6. 1к10/2 охранников
7. 2к10 заключённых
8. Бунт
9. Неисправная гидравлика
0. Затоплен

к10 столкновений

- 1-2. Охотники здесь
- 3-4. Заключённые и охранники
- 5-6. Заключённые ищут Роя
- 7-8. Охранники ищут Роя
9. Никакой встречи
0. Опасные преступники

к10 политических преступлений

1. Государственная измена
2. Шпионаж
3. Убийство по заказу
4. Подстрекательство к мятежу
5. Мятеж
6. Терроризм
7. Военные преступления
8. Пиратство
9. Продажа секретов
0. Почтовые махинации

КАК ОХРАННИКИ ОТНОСЯТСЯ
К ЗАКЛЮЧЁННЫМ, И НАОБОРОТ?

к10 мотиваций
охранника/заключённого

1. Сбереечь себя
2. Убейте меня из милосердия
3. Что суждено, тому и быть
4. Оборотить всё, что можно
5. Мы должны помочь им
6. Живи и дай жить другим
7. Помогите им, если они полезны
8. Восстановить здесь контроль
9. Сбежать любой ценой
0. Паника

Экипировка

Глубоководный скафандр: Внешне похож на обычный скафандр, но способен выдерживать высокое давление и экстремально низкие температуры. В СТЫКОВОЧНОМ ОТСЕКЕ, ГОСПИТАЛЕ и в обеих подлодках есть по 4 таких скафандра. Они дают 15% брони (10 ПВ), при критическом уроне теряют герметичность и их станет нельзя носить снаружи.

Отбойный молоток: Урон 3к10х10 (1 рана). Работает на CO₂, 10 зарядов. Валлон можно заправить или заменить. Критический успех ломает поражаемую часть тела. Довольно тяжёлый – требуется раунд на подъём/нацеливание. Действует только вблизи. Защищающиеся получают преимущество при проверке Тела, чтобы избежать удара. Критический провал ломает ваши собственные кости. Можно найти в СТЫКОВОЧНОМ ОТСЕКЕ и на обеих подводных лодках.

Зачотка: Урон к10. Зубная щётка или заточенная ложка... заключённые изобретательны. Критический удар рвёт артерию. Жертва истекает кровью в течение к10/2 раундов. Это говно ломается при критическом провале.

Разное: Дробовик: 2к10х10 (1рана), крит валит с ног. Револьвер: 3к10 (1к10), крит валит с ног. Не летальные боеприпасы: 1/2 урона, но СТ-газом [-] на все проверки после поражения.

ГЛУБИННЫЙ КРАХ

Автор Джет Макфин (Jet McFin)
перевёл Антон «Оттар» Прохоров

Временная шкала событий (без вмешательства игроков)

-00:10 ч: Охранник с ключом (Рой) уходит с патрулём охраны в тюремный БЛОК [B?] с обычной проверкой камер.

+00:00 ч: Происходит землетрясение магнитудой 8,5. Модули "Краш-Маре" трескаются и теряют прочность. Падающие обломки разбивают череп охранника с ключом (Джонс), уничтожая при этом его глаза. Оптический биометрический доступ к спасательной подлодке теперь возможен только с Роем.

+00:05 ч: Охотники прибывают на повреждённой подлодке. Оценка покажет, что она не может быть отремонтирована. При попытке связаться с ЦЕНТРОМ УПРАВЛЕНИЯ, охранники не отвечают (радио уничтожено). В это же время Эдмунд и Брейс (опасные преступники) покидают свою повреждённую камеру и освобождают всех в блоке. Начинается бунт.

+00:10 ч: Охранник с ключом (Рой) и другие охранники направляются к ЦЕНТРУ УПРАВЛЕНИЯ объектом.

+00:15 ч: Беспорядки охватывают соседние тюремные БЛОКИ. Распространяются слухи о тюремном охраннике, имеющем доступ к спасательной подлодке, и о том, что он находится где-то в тюремных БЛОКАХ. Начинаются лихорадочные поиски.

+00:20 ч: На Роя и его коллег-охранников нападают заключённые. Теперь они направляются в ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПОСТ ОХРАНЫ.

+00:30 ч: Охотники получают доступ в тюрьму из разрушенного "дворика" [д?]. Рой и другие охранники прибывают в ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПОСТ ОХРАНЫ.

+00:40 ч: Охотники узнают о Рое. Разделяются на две группы: А – ищет Роя, Б – ищет опасных преступников. Планируют встретиться в ЦЕНТРЕ УПРАВЛЕНИЯ объекта. В это же время "опасные" узнают, что Рой скрывается в ЦЕНТРАЛЬНОМ ПОСТУ ОХРАНЫ.

+01:00 ч: Охотники из группы А сталкиваются с опасными преступниками. Эдмунд убивает одного из охотников. "Опасные" сбегает.

+01:20 ч: Выживший из группы А встречается с группой Б. Сообщает о последней известной позиции "опасных".

+01:30 ч: Опасные преступники оказываются на ПЕРЕКРЁСТКЕ [п?] перед закрытыми дверями в ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПОСТ ОХРАНЫ. Не могут войти. В это же время охотники узнают, что Рой находится в ЦЕНТРАЛЬНОМ ПОСТУ ОХРАНЫ.

+01:45 ч: Охотники прибывают с союзниками-охранниками на тот же ПЕРЕКРЁСТОК [п?] к закрытым дверям ЦЕНТРАЛЬНОГО ПОСТА ОХРАНЫ. Завязывается драка между охранниками/охотниками и заключёнными/опасными преступниками. Брейс погибает в бою. Отсек получает структурные повреждения от огнестрельного оружия, подземных толчков и огня.

+01:50 ч: Отсек разрушается и все погибают, кроме одного охотника, чей глубоководный скафандр сохранил целостность.

+02:00 ч: Охотник попадает в ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПОСТ ОХРАНЫ через внешний шлюз, заливая отсек жидким метаном. Все, кто внутри, гибнут. Одновременно рушатся оставшиеся модули "Краш-Маре", убивая немногих выживших заключённых и охранников и уничтожая пристыкованную подлодку. Выживший охотник навсегда застрял на дне Кракен Маре...

<p><u>Что происходит?</u></p> <p>"Краш-Маре" - тюрьма строгого режима, расположенная глубоко под метановым морем Титана, Кракен Маре. Здесь содержатся самые страшные преступники в секторе. Серийные убийцы, маньяки, политические заключённые...</p> <p>Считалось, что на Титане не существует тектонической активности... считалось до сегодняшнего дня. Мощное землетрясение магнитудой 8,5 сотрясло объект и погрузило тюрьму в полную анархию.</p> <p>Система жизнеобеспечения была разрушена без возможности восстановления. Жидкий метан вливается в каждый разлом. По всей тюрьме вспыхнули пожары, которые быстро распространяются.</p> <p>Заключённые бунтуют. Связь с поверхностью была потеряна. Оставшаяся спасательная подлодка заблокирована биометрическим ключом, а единственного уцелевшего охранника с ключом не видели с момента землетрясения.</p> <p>Охранники и заключённые соревнуются в том, чтобы первыми найти охранника с ключом и спастись.</p> <p>Через два часа всё сооружение будет уничтожено давлением метановых толщ Кракен Маре...</p>
--

<p>Проведение "Глубинного краха" (установите таймер на 2 часа и запустите его в режиме реального времени)</p> <p>1) Бросьте k10. Этот номер соответствует БЛОКУ камер, в котором находится охранник с ключом (Рой). Бросьте ещё один k10. Это начальное местоположение опасных преступников (Эдмунда и Брейс).</p> <p>2) Если игроки решили стать охотниками за головами, бросьте k10. Это число соответствует тюремному ДВОРИКУ [д], который обрушился и открыл им дополнительный возможный путь на объект. Двери стыковочного отсека не могут быть открыты без Роя. Игроки-охотники начинают погружаться в своей подлодке. Если игроки пожелали играть заключёнными, бросьте k10. Это определит, с какого БЛОКА камер [В] они начнут. Если игроки хотят быть охранниками, они начинают с ЦЕНТРА УПРАВЛЕНИЯ объекта.</p> <p>3) Каждый раз, когда персонажи игроков попадают в БЛОК камер [В] или на ПЕРЕКРЁСТОК [п], бросайте по таблице событий в отсеке и таблице столкновений. По усмотрению зрителя коридоры тоже могут быть затоплены или разрушены.</p> <p>4) Бросьте 1k10 для каждого ПЕРЕКРЁСТКА [п] и БЛОКА камер [В]. Результат соответствует заблокированному выходу: 1=Север, 2=Восток, 3=Юг, 4=Запад, 5=Все, 6+=Нет. Если с номером не связан никакой дверной проём, значит его "Нет". Каждый ПЕРЕКРЁСТОК и БЛОК камер имеют аварийный шлюз в потолке (60 футов вверх).</p> <p>5) Совпадение значения броска с номером ПЕРЕКРЁСТКА означает, что в нём расположен охранный пост. Посты охраны содержат 1 дробовик и 1 револьвер. К оружию прилагается 1 обойма боевых патронов и 1 обойма не летальных боеприпасов. На каждом перекрёстке есть 2 глубоководных скафандра. Отслеживайте, если вещи были разграблены.</p> <p>6) Каждые 15 минут "Краш-Маре" испытывает подземный толчок, который ухудшает ситуацию. Все персонажи игроков получают k10 стресса, и ещё одна кость добавляется на броски событий в отсеке. Через 1 час нужно бросать 4k10, причём каждая кость добавляет своё событие в отсеке.</p>
--

<p>Множественные события в отсеке накладываются друг на друга, создавая смесь хаоса и стресса. Пример: Падающие обломки и k10/2 охранников могут создать ситуацию, когда упавшие обломки погребли группу охранников. Может быть, к ним даже распространяется пожар. Не позволяйте персонажам игроков вальсировать из одной комнаты в другую. Заставляйте принимать трудные решения, которые приводят к стрессовым ситуациям и проверкам. Вознаграждайте помощь союзникам информацией или полезными припасами.</p> <p>Повторные значения бросков по событиям в отсеке означают, что эта проблема возникает в нескольких местах в помещении.</p> <p>Если выпал 0 (отсек затоплен) и что-то ещё, например, пожар, то совместите это событие в отсеке заполненным метаном (жидкий метан горит с O₂, допустим, что линии O₂ в комнате разорваны). Если дополнительно выпали 2k10 заключённых или что-то в этом роде, предположите, что комната полна трупов, дрейфующих в метане.</p> <p>Часто проверяйте на Страх/Рассудок. Каждые 5 минут на дне океана вызывают стресс k10, отсек со струями огня, вырывающимися из стен, вызывает страх, свидетели смерти людей проходят проверку рассудка и т.д.</p> <p><u>Электричество отключено</u> по всему объекту. Всё тёмное, со случайными вспышками, когда аварийная система пытаясь (безуспешно) подключиться к сети. <u>Температура быстро падает</u> (-40°C через 1 час). У некоторых заключённых/охранников есть фонарики или примитивные факелы. Гидравлические двери всё ещё работают, но их необходимо вручную проворачивать через панель аварийного доступа рядом с дверью. В случае события в отсеке 9 (неисправная гидравлика) гидравлика двери больше не функционирует и для её открытия потребуются двойная кризисная проверка Силы. Все двери скользят в раму, они не распахиваются ни внутрь, ни наружу.</p> <p>Отыгрывайте охотников за головами и опасных преступников как можно безжалостнее, если они не в союзе с персонажами игроков. Они будут расставлять ловушки для персонажей игроков (и друг друга), саботировать, запирают соперников в отсеках и начинать заливать их метаном (или огнём... или всем разом). Они не хотят, чтобы персонажи игроков добрались до охранника с ключом или спасательной подлодки.</p>
--

<p>Силы в игре</p> <p>Охранники. БОЙ-40, ИНСТИНКТ-40, ХИТЫ-2</p> <p>Они просто здесь работают, чувак. Может быть, некоторым из них это даже нравится.</p> <p>Заключённые. БОЙ-40, ИНСТИНКТ-30, ХИТЫ-1</p> <p>Годами с ними обращались как с животными, а теперь им суждено умереть, как животным. Они не хотят, нет. Не так просто!</p> <p>Охотники за головами. БОЙ-60, ИНСТИНКТ-50, ХИТЫ-3</p> <p>Четверым наёмникам заплатят за то, чтобы они доставили опасных преступников на Ганимед для суда. Они прибывают через пять минут после землетрясения. Никуда не уйдут без своих денег.</p> <p>Опасные преступники. БОЙ-60, ИНСТИНКТ-70, ХИТЫ-4</p> <p>Эдмунд и Брейс. Они организовали беспорядки в "Краш-Маре" в качестве прикрытия для побега. Что касается их преступлений: борцы за свободу или самые отъявленные террористы в секторе? Зависит от того, кого вы спрашиваете или чего хотите...</p>

<p>Охотники за головами (персонажи зрителя)</p> <p>Если игроки не стали охотниками, отыгрывайте их как безжалостных наёмников, с нормальным отношением к охранникам. Они <u>во что бы то ни стало</u>, постараются получить свой гонорар и свалить. Их подводная лодка была повреждена во время спуска падающими обломками, когда наземная станция рухнула в океан.</p>

<p>Опасные преступники</p> <p>Эдмунд и Брейс персонажи <u>только</u> зрителя. Они чертовски упорны и живут друг для друга.</p> <p>Эдмунд двуличен и харизматичен, движим ненавистью. Он скажет всё что угодно, чтобы получить желаемое, и в мгновение ока предаст кого угодно (кроме Брейс). Он не намерен позволить кому-либо сбежать с ними.</p> <p>Брейс хитра, но спокойна, мотивирована на выживание. Она умеет планировать. Она ни к кому не испытывает неприязни и будет верна своему слову. Если она никогда прямо не обещает помочь персонажу игрока, у неё нет проблем, что Эдмунд предаст их.</p> <p>Она нападёт на кого-то только в том случае, если ей нужно защитить Эдмунда или себя (даже если Эдмунд начал драку).</p> <p>Если их смертельно ранят, их упорство вернёт их обратно через 10 минут с ХИТАМИ на один меньше. Когда при очередном возврате ХИТ будет равен 1, а потом их снова убьют – они умрут навсегда.</p>

<p>Заметки о жидком метане</p> <p>Пиздец, какой холодный. Средняя температура составляет – 260°F (-162°C). Открытая кожа – это мгновенное обморожение. Урон 3k10, стресс k10. Пройди спасбросок Тела или получи результат обморожения (через 1 час она становится чёрной, бесполезной). 2k10 стресса, когда почернеет.</p> <p>Жидкий метан испаряется при комнатной температуре. Из небольшой пробоины будет распыляться жидкий метан, который весь испаряется до падения на пол.</p> <p>Большая пробоина всё равно зальёт отсек жидким метаном. Испарения метана медленно вытесняют O₂ в помещении.</p> <p>Чистый метан горит только в смеси с O₂. Это означает, что сам океан не взорвётся фантастическим взрывом. Впрочем, внутри объекта метан смешивается с оставшимся O₂...</p>

