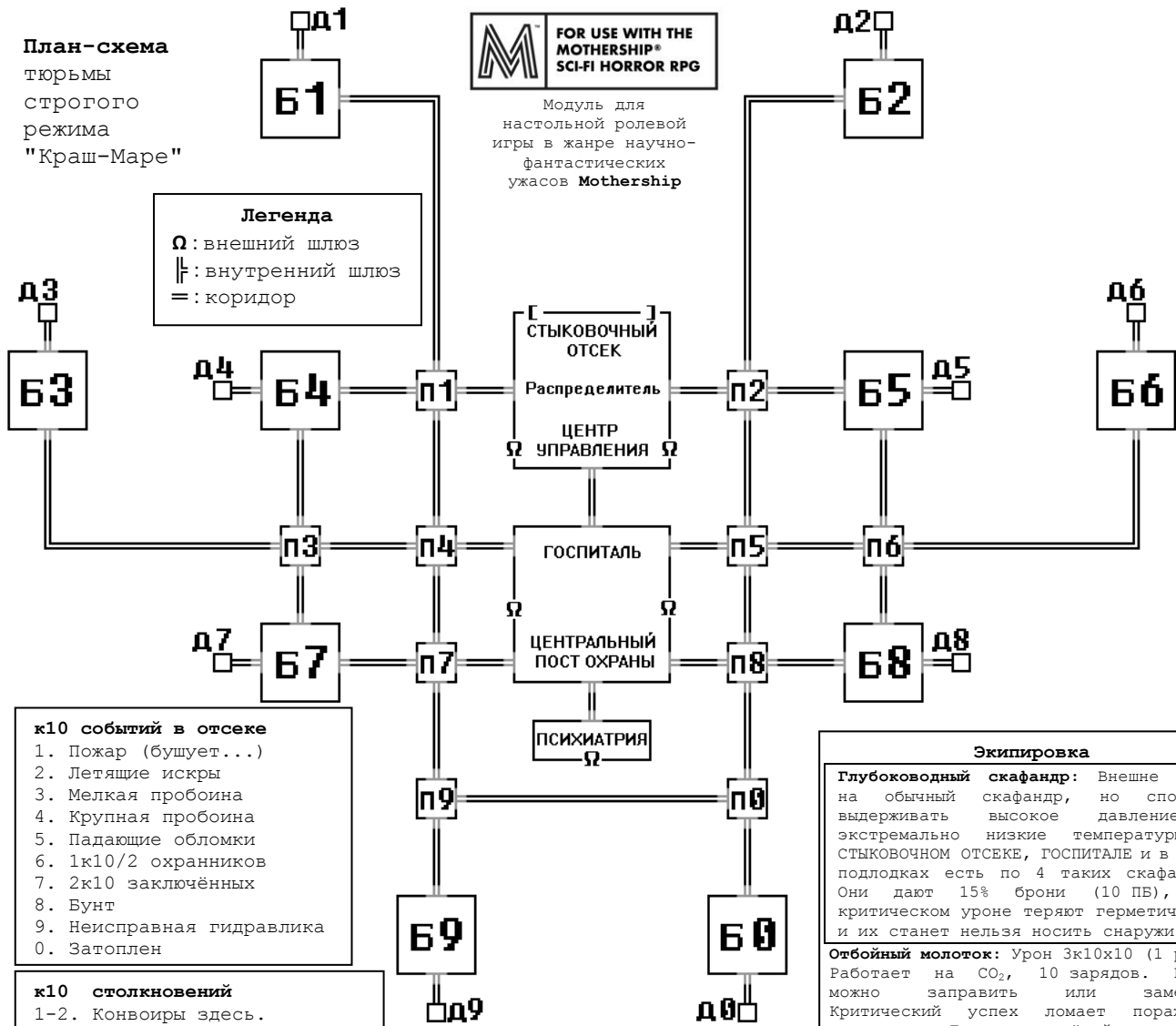


План-схема
тюрьмы
строгого
режима
"Краш-Маре"



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. Конвоиры здесь.
- 3-4. Заключённые и охранники
- 5-6. Заключенные ищут Роя.
- 7-8. Охранники ищут Роя.
9. Никакой встречи.
0. Охотники за головами.

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



Модуль для
настольной ролевой
игры в жанре научно-
фантастических
ужасов Mothership

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. Обратить 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 ПБ), 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. Нелетальные боеприпасы: 1/2 урона, но СТ-газом [-] на все проверки после поражения.

ГЛУБИННЫЙ КРАХ

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

Временная шкала событий (без вмешательства игроков)

-00:10 ч: Охранник с ключом (Рой) уходит с патрулём охраны в тюремный БЛОК [В?] 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: Конвоиры 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 (охотники за головами) покидают свою сломанную 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: Конвоиры получают доступ в тюрьму из разрушенного "дворика" [д?]. Рой и другие охранники прибывают в ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПОСТ ОХРАНЫ.

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

+01:00 ч: Конвоиры из группы А сталкиваются с "охотниками" за головами. Эдмунд убивает одного из конвоиров. "Охотники" сбегают.

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

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

+01:45 ч: Конвоиры прибывают с союзниками-охранниками на тот же ПЕРЕКРЁСТОК [п?] к закрытым дверям ЦЕНТРАЛЬНОГО ПОСТА ОХРАНЫ. Завязывается драка между охранниками/конвоирами и заключёнными/охотниками. 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 конвоира, чей глубоководный скафандр сохранил целостность.

+02:00 ч: Конвоир 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 конвоир навсегда застрял на дне Кракен Маре...

Что происходит?

"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...

Тектоническая активность на Титане считалась несуществующей до сегодняшнего дня. Мощное землетрясение магнитудой 8,5 сотрясло объект и погрузило тюрьму в полную анархию.

Система жизнеобеспечения была разрушена без возможности восстановления. Жидкий метан вливается в каждый разлом. По всей тюрьме вспыхнули пожары, которые быстро распространяются.

Заключённые бунтуют. Связь с поверхностью была потеряна. Оставшаяся спасательная подлодка заблокирована биометрическим ключом, а единственного уцелевшего охранника с ключом не видели с момента землетрясения.

Охранники и заключённые соревнуются в том, чтобы первыми найти охранника с ключом и спастись.

Через два часа всё сооружение будет уничтожено давлением толщи Кракен Маре...

- Проведение "Глубинного краха" (установите таймер на 2 часа и запустите его в режиме реального времени)**
- 1)** Бросьте k10. Этот номер соответствует БЛОКУ камер, в котором находится охранник с ключом (Рой). Бросьте ещё один k10. Это начальное местоположение охотников за головами (Эдмунд и Брейс).
- 2)** Если игроки решили стать конвоирами, 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-конвоиры 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.
- 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.
- 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).**
- 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 смертельных боеприпасов. На каждом перекрёстке есть 2 глубоководных скафандра. Отслеживайте, если вещи были разграблены.
- 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.

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 проверкам. Вознаграждайте помощь союзникам информацией или полезными припасами.

Повторные значения бросков по событиям в отсеке означают, что эта проблема возникает в нескольких местах в помещении.

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.

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.

Электричество отключено по всему объекту. Всё тёмное, со случайными вспышками, когда аварийная система пытается (безуспешно) подключиться к сети. **Температура быстро падает** (-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 потребуется двойная кризисная проверка Силы. Все двери скользят в раму, они не распахиваются ни внутрь, ни наружу.

Отыгрывайте конвоиров и охотников за головами как можно безжалостнее, если они не в союзе с персонажами игроков. Они будут расставлять ловушки для персонажей игроков (и друг друга), саботировать, запирать соперников в отсеках и начинать заливать их метаном (или огнём... или вместе). Они не хотят, чтобы персонажи игроков добрались до охранника с ключом или спасательной подлодки.

Силы в игре

Охранники. ВОЙ-40, ИНСТИНКТ-40, ХИТЫ-2

Они просто здесь работают, чувак. Может быть, некоторым из них это даже нравится.

Заключённые. ВОЙ-40, ИНСТИНКТ-30, ХИТЫ-1

Годами с ними обращались как с животными, а теперь им суждено умереть, как животным. Они не хотят, нет. Не так просто!

Конвоиры. ВОЙ-60, ИНСТИНКТ-50, ХИТЫ-3

Четверым наёмникам заплатят за то, чтобы они доставили охотников за головами на Ганимед для суда. Они прибывают через пять минут после землетрясения. Никуда не уйдут без своих денег.

Охотники за головами. ВОЙ-60, ИНСТИНКТ-70, ХИТЫ-4

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...

Конвоиры (персонажи зрителя)

Если игроки не стали конвоирами, отыгрывайте их как безжалостных наёмников, с нормальным отношением к охранникам. Они **во что бы то ни стало**, постараются получить свой гонорар и свалить. Их подводная лодка была повреждена во время спуска падающими обломками, когда наземная станция рухнула в океан.

Охотники за головами

Эдмунд и Брейс персонажи **только** зрителя. Они чертовски упорны и живут друг для друга.

Эдмунд двуличен и харизматичен, движим ненавистью. Он скажет всё что угодно, чтобы получить желаемое, и в мгновение ока предаст кого угодно (кроме Брейса). Он не намерен позволить кому-либо сбежать с ними.

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.

Она нападёт на кого-то только в том случае, если ей нужно защитить Эдмунда или себя (даже если Эдмунд начал драку).

Если их смертельно ранят, их упорство вернёт их обратно через 10 минут с ХИТАМИ на один меньше. Если при возврате ХИТ станет равен 1, и их снова убьют – они мертвы навсегда.

Заметки о жидком метане

Ебать какой холодный. Средняя температура составляет -260°F (-162°C). Открытая кожа – это мгновенное обморожение. Урон 3k10, стресс k10. Пройти спасбросок Тела или получи результат обморожения (через 1 час она становится чёрной, бесполезной). 2k10 стресса, когда почернеет.

Жидкий метан испаряется при комнатной температуре. Из небольшой пробоины будет распыляться жидкий метан, который весь испаряется до падения на пол.

Большая пробоина всё равно зальёт отсек жидким метаном. Испарения метана медленно вытесняют O₂ в помещении.

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...