

Введение

Это приключение для осеннего Кашевара 2012.

Тема - Страхи. Что может быть страшнее гибели? Лишь жуткая гибель с потерей только что приобретённого богатства.

Вдохновлено оно словами Бомба (тут многое взрывается), Синдикат (Триада), Птицы (к сожалению они-то и не вошли в финальную версию из-за ограниченного места, но фигурировали в концепте, впрочем, тут много кто летает) и Лестница (ступенчатое развитие драмы со всё большими ставками).

Приключение для системы “Дневник Авантюриста” и сеттинга “Грань Вселенной”.

В этом приключении используются дополнительные правила Достижений, призванные сделать игру более динамичной и красивой. Важный момент - не рассказывать про это правило и не выдавать карты до первого акта.

Угроза

Фридрих Дэвис - директор филиала компании Дискорди, по сути, управляющий добычей и переработкой на планете Варшалай, задолжал Триаде.

Разгульный образ жизни, любовь к молоденьким наложницам, роскоши и азартным играм заставила его взять деньги Триады.

Десять лет после этого он пытался вернуть долг любыми средствами - воровал у компании и рабочих, мухлевал с бухгалтерией, кормил мёртвые души, но лишь увяз ещё сильнее. К тому же добавились подозрения со стороны корпорации и служащих.

И теперь у него остался единственный вариант - убежать с планеты, уничтожив шахты и инсценировав собственную смерть.

При поддержке Триады Фридрих планирует уничтожить шахты и все следы своих махинаций. Перед этим крейсер Триады заберёт весь терилий хранящийся на складах компании. Фридрих получает треть дохода от терилия и отправляется на пенсию с новым паспортом.

По крайней мере, таков...

План (так всё будет происходить без вмешательства игроков):

0 часов: отключение Линии ведущей в город, запечатывание шахт, по сути.

1 час: в жерло вулкана Молох забрасывается груз терилия, который нагреваясь излучает волны заставляющие откликаться все двигатели на расстоянии 50 км.

1 час 35 минут: действие терилия прекращается.

1 час 40 минут: груз терилия отправляется в вулкан Веста.

2 часа 25 минут: прекращается действие терилия в Весте.

2 часа 30 минут: к планете подлетает крейсер Триады, на планету высаживаются боевики.

2 часа 40 минут: большая порция терилия забрасывается в вулкан Локи.

3 часа 50 минут: Действие терилия в Локи заканчивается. Начинаются зачистки и погрузка со складов терилия.

6 часов: с крейсера в Агни забрасывается заряд терилия. Вулкан извергается, погребая промышленную зону и отравляя город с аграрной частью. Все поселенцы на Варшалай уничтожены.

Всё время от погружения терилия в вулкан, до окончания его действия, двигатели космических кораблей в радиусе 50км не могут нормально функционировать. Плюс излучение терилия блокирует связь с объектами на орбите.

Ритм

В этом приключении очень важно выдержать ритм повествования.

Пролог должен быть неторопливым и создавать впечатление, что дальше будут задания по успокоению шахтёров. Все такие доброжелательные, пусть и странные.

В конце пролога, когда персонажи получают бумаги, нужно сделать паузу, давая игрокам обдумать, как выводить Фридриха на чистую воду, а потом обрушить поезд.

Начало первого акта, после первого боя - долгая дорога с ограниченным запасом воздуха. Нужно дать почувствовать это. Поставить на пути препятствия, которые должны задержать героев, или интересные места, которые хочется изучить.

Дальше только общее правило: от начала к концу акта напряжение должно нарастать.

Стоит сделать акцент на этом интонациями.

В начале акта можно чуть передохнуть, больше акцента сделать на описаниях. Но к концу акта должно быть непрерывное действие.

Пролог

Приключение начинается с того, что одному из персонажей приходит весть о трагической смерти родственника или близкого друга. В завещании говорится, что персонажу достаётся доля в горнодобывающей компании Дискорди, части корпорации Вискани Трейд.

Компания Дискорди располагается на окраинной планете Варшалай. Эта вулканическая планета находится на начальном этапе терраформирования. Больше половины населения - шахтёры и их семьи.

Автор послания - Рабби Зейцер, поверенный Самуила Коста (родственника/друга персонажей). Он предлагает встретиться на Варшалае, чтобы уладить дела и войти во владение шахтами и перерабатывающим комбинатом терилия (минерала используемого во всех современных корабельных реакторах).

Другие завязки: персонажей могла нанять сама Вискани Трейд, чтобы проинспектировать шахты, или другая корпорация, для шпионажа. Так же Рабби или Фридрих Дэвис (управляющий шахт) могли нанять персонажей для работы и те как раз вернулись за наградой.

Так или иначе, герои прибывают в космопорт Варшалай. Если корабль героев класса *корвет* или *яхта* им разрешают приземлиться на планете. Более тяжёлые корабли должны остаться на орбите, с планеты будет отправлен шатл для высадки.

Освоенные территории на Варшалае делятся на три зоны: промышленную (шахты, электростанции и перерабатывающий комбинат), жилую (крупный город, под куполом с пригодной для дыхания атмосферой) и аграрную (сады, так же расположенные под куполом, чуть в стороне от города).

Промышленная зона расположена в местности, известной своей вулканической активностью. Шахты, практически, расположены внутри спящих вулканов, самый большой из которых - Агни, достигает высоты семи километров.

Жилая и аграрные зоны отдалены от вулканов примерно на тысячу километров.

Равнины между зонами покрыты не застывающими озёрами и реками лавы.

Зоны связаны между собой сетью энергетических линий, по которым ходят поезда, развивающие скорости в полтора-два Маха (один Мах - примерно 1200км/ч).

Энергетические лучи поддерживаются генераторами, расположенными через равные промежутки.

Космопорт расположен в промышленной зоне, с противоположной стороны от путей к городу. Офис Рабби - в жилой.

Героев встречает представитель управляющего:

Из машины перед космопортом выбирается маленький нервный человечек и обращается к вам:

- Директор филиала компании Дискорди, мистер Дэвис, п-приветствует вас на Варшалае! Мистер Дэвис приглашает вас на обед к себе домой, и п-п-передает, что мечтает пообщаться с такими интересными людьми за бокалом виски.

Если герои соглашаются, то человек (по имени Вильям, "просто Вильям") отвозит их до энергетической линии, где они все вместе садятся в комфортабельный вагон.

Вагон просто висит в воздухе над тем, что кажется потоком огня толщиной с дерево. Энергетический луч потрескивает и плюётся огнём.

Изнутри вагон отделан натуральным деревом и бархатом.

Скорость путешествия просто огромна. Мимо проносятся здания, провалы шахт, работающая и разобранная техника.

Вы замечаете несколько механизмов, похожих на пауков размером с танк, которые грузят ящики на грузовую платформу. Однако буквально через секунду они пропадают и вы наслаждаетесь видом одного из меньших вулканов, который разворачивается перед вами. Вулкан, кажется, Локи, покрыт наростами заводов. Почти на самой вершине над самым жерлом зависла электростанция, от которой вниз тянутся нити энергетических лучей.

Вагон прибывает к дому управляющего (который больше похож на особняк, скрытый под своим собственным куполом и имеющий свою станцию Линии).

У входа вас встречает дворецкий и провожает в просторный дом.

Вас провожают в кабинет хозяина. На выходе из кабинета вы встречаете высокого мужчину атлетического сложения, похожего на военного. Он одет в серебристый пиджак, правый рукав которого вздувается буграми. Присмотревшись к

руке, вы понимаете, что это имплант.

Мужчина смотрит на вас и хмыкает, как будто увидел что-то забавное, но незначительное.

- Стив! - несётся ему вслед, - Не забудь передать друзьям, что нам нужна поддержка с шахтёрами, они что-то оборзели в конце!

В кабинете вы видите дородного мужчину лет пятидесяти. Дряблые щёки, три подбородка и мутные глазки резко контрастируют с дорогим костюмом и приветливой улыбкой.

- Заходите-заходите! Давненько у нас гостей не было!

Это Фридрих Дэвис. Он с удовольствием привечает героев, делится планами на шахты, угощает обедом и устраивает дегустацию дорогих вин. Судя по его словам в шахтах всё прекрасно, а запасов терилия хватит ещё лет на сто.

Через некоторое время после вашего прихода в комнату заходит девушка в японском шёлковом халате и начинает приставать к Фридриху, демонстрируя манеры дешёвой шлюхи.

- Это Эрди, - говорит Фридрих, - Она моя...

- Шлюха!.. - заявляет девушка и прикладывает к бутылке с виски.

RD (ЭрДи, Красный дракон Триады) (ДК)

Молодая девушка азиатской внешности. Длинные волосы связанные в хвост. Верхняя часть спины и шея - имплант, в шее видны разъёмы нестандартной конфигурации.

Предпочитает носить красный кожаный плащ и кожаные же штаны. Всегда носит оружие, два револьвера, на виду.

Ротовая полость и глотка заменены имплантом, но успешно маскирующимся под естественные ткани. Может выдыхать зажигательную смесь, поджигая искрой, проскакивающей между зубами.

Много пьёт, чтобы пополнять резервуары зажигательной смеси, но не пьянеет.

Успешно изображает манеры и интеллект дешёвой шлюхи.

Характеристики:

Сила - д6, Ловкость - д10, Ум - д4, Характер - д6, Выносливость - д8.

Харизма 0, Стойкость 11 (5) +2 от огнестрельного оружия, Защита 6.

Навыки:

Драка - д8, Пилотирование - д8, Провокация - д10, Стрельба - д10, Ремонт - д6.

Черты:

Амбидекстер + атака с двух рук: может стрелять с обеих рук без штрафов.

Крепкая рука: игнорирует штрафы за нестабильную поверхность.

Первый удар: свободным действием атакует персонажа, который подходит к ней вплотную.

Снаряжение:

2 тяжёлых револьвера (2д8), бронежилет класс II (2 брони, +2 брони против огнестрельного оружия), пиломеч короткий (2д6), две порции клажа (наркотик, +2 к проверкам Ловкости и её навыков, но -2 к проверкам Характера на час).

Особенности:

Подкожная броня: +3 к броне.

При желании Фридрих проведёт для героев экскурсию по дому.

Отпустит партию он лишь под вечер, подсказав лучшую гостиницу и пообещав завтра предоставить все рабочие документы. Сегодня он предоставит лишь рабочий коммуникатор Самуила и папку с бумагами из его офиса.

Если партия не поедет в гости к Фридриху, а сразу отправится к Рабби, то тот встретит их так же хорошо, однако вскоре пошлёт за бумагами Самуила к нему в офис.

Бумаги и документы в коммуникаторе, при успешной проверке **Расследования**, показывают, что шахты на грани истощения, а филиал уже давно не приносит прибыли.

Среди бумаг есть и ежедневник Самуила. В обложке дневника есть записка (проверка Внимания или Расследования, чтобы найти), в которой Самуил пишет, что боится за свою жизнь, так как узнал про хищения со стороны Фридриха. Похоже, что у Фридриха есть друзья в Триаде.

По пути либо из города, либо в город, силовой луч выключается.

Акт 1

Падение

Этот акт начинается с крушения поезда на силовом луче. Линия ведущая из города к шахтам внезапно выключается и поезд падает в каньон.

У героев есть 3 хода, чтобы найти дыхательные маски в катящемся поезде. После этого вагон разгерметизируется и каждый ход необходимо делать проверку Выносливости или получить уровень усталости.

Чтобы достать дыхательные маски необходимо добраться до дверей в конце вагона (две проверки Ловкости или Лазанья), выбить дверь (Сила или атака по двери, Стойкость 6) и открыть (Взлом) или выбить дверцы шкафчика с масками.

Через четыре хода после падения поезд загорается, а через ещё пять должен взорваться.

Машиниста спасти не получится, он гибнет при столкновении.

Ширина каньона - пять метров. Высота - 12 метров. Камни крайне острые и проверки лазанья получают -2. Каньон тянется от города к шахтам.

Через пять минут к каньону прибывают семь *наёмников* с реактивными ранцами, чтобы подтвердить смерть героев, если они видят героев, то остаются наверху и стараются забросать героев гранатами.

Наёмники ничего не знают о планах хозяина.

Наёмник

Характеристики

Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6,

Харизма 0, Защита 5, Стойкость 7(2), Шаг 6

Навыки

Атлетика d6, Внимание d6, Выслеживание d8, Драка d6, Маскировка d6, Метание d6, Расследование d6, Стрельба d8

Черты

Быстрая реакция: выхватить оружие - свободное действие.

Рок-н-Ролл!: не получает штрафов за автоматический огонь.

Снаряжение

Пистолет-пулемет .40 (2d6+1, 12/24/48, 3, 20, ББ 1, Авто, 3В), граната осколочная (2d6, 3/6/12, Средний шаблон, Шок), Бронезилет класс II (Броня 2, +2 против огнестрельного оружия)

Путь к станции

Поезд разбился в 5ти километрах от промышленного сектора. Ближайшее здание - электростанция на вулкане Молох. Электростанция находится в семи километрах пути.

Приближаясь к промышленному сектору, вы видите, что в отличии от дороги на город, Линии в самом секторе активны и по ним перемещаются грузовые платформы с грузами.

Воздуха в масках хватит на час. Сделав проверку Ремонта можно использовать баллоны мёртвых наёмников, получив по дополнительных полчаса за каждый баллон (но не больше полутора часов всего на персонажа).

От подножия вулкана вверх идёт грузовой лифт, так что нет необходимости делать весь путь самим.

Чтобы успеть за час добраться до электростанции, герои должны сделать проверку Силы и хотя бы половина должны преуспеть. Иначе провалившиеся делают проверку Выносливости, или получают уровень усталости за длительный бег. Герои восстановят этот уровень усталости за 5 минут отдыха.

Новости

Подходя к электростанции вы видите, что к ней прибывает грузовая платформа с грузом контейнеров. Одно из паукоподобных транспортных средств сгружает контейнеры и относит их внутрь.

В зависимости от скорости движения, герои могут быть на станции:

- во время процесса выгрузки. Пять наёмников и Паук, управляемый шестым наёмником, выгружают контейнеры с терилием и относят их на платформу над вулканом. После чего сбрасывают.

- сразу после сброса. Наёмники быстро собираются и покидают электростанцию, погрузив Паука на платформу.

- через несколько минут после сброса. Наёмников нет, вулкан пробуждается.

На электростанции есть несколько запасных баллонов, дающих ещё час дыхания во враждебной атмосфере. Единственная возможность быстро спуститься вниз - по лучу, в любом другом случае извержение начнётся раньше, чем герои спустятся с вулкана.

Так же на самой станции находятся десять пар запасных энергоконьков.

При допросе эти наёмники могут рассказать часть плана. Так же у них есть коммуникаторы, позволяющие связываться с остальными наёмниками, и если они не будут скомпрометированы, позволят узнавать о планах врага.

Акт 2

С коньками и/или грузовой платформой, герои получают необходимую мобильность. Есть несколько возможных направлений движения (время движения между точками по Линии 15 минут):

- Дом Фридриха. Пуст, однако на оставшихся стационарных компьютерах есть полная информация по бухгалтерии и полный план на сегодня.

- Офисы компании. Там так же можно найти информацию о делах Фридриха, но там так же можно встретить шахтёров или мародёров.

- Электростанция на Весте. Там готовится к сбросу в вулкан груз терилия. Так же электростанцию атакуют шахтёры, 30 статистов (можно взять параметры экипажа среднего уровня с 64й страницы Грани Вселенной). Электростанцию охраняют наёмники (10) и кибернетически улучшенные воины Триады (5) ("Пираны" 60й страницы Грани).

- Туннель на космопорт. Единственный оставшийся путь в космопорт идёт внутри горы близко к центру Агни. Жар наносит всему не имеющему тяжёлой брони 3d10 урона. Есть возможность либо обойти вулкан на Пауке (около часа времени), либо захватить один из посланных для разборок с шахтёрами бронепоездов.

Возможные столкновения:

Бронепоезд (стойкость 30 (16), тяжёлая броня):

часть первая: охраняющие поезд наёмники (8, и один в кабине), на поезд установлена турель (30мм пушка, Дневник Авантюриста стр. 58, даёт среднее укрытие), наёмники при себе имеют две ракетницы (Грань, стр. 38) с шестью боеприпасами.

часть вторая: через пять раундов после нападения на подмогу прилетают два глайдера (используйте AV-8B Harrier из ДА, стр. 64, однако экипаж 1+5) с четырьмя воинами Триады в каждом. Воины Триады используют коньки и спрыгивают на Линию рядом с поездом,

часть третья: когда триадцы почти повержены на параллельном пути (дистанция 15) появляется второй такой же поезд. На поезде (кроме обычной охраны) стоит **RD** и атакует героев из лазерного пулемёта. При получении двух ран убегает используя ранец, либо прячась в поезде и замедляясь/ускоряясь.

Два Паука:

По пять наёмников на каждом Пауке, восемь вооружены штурмовыми винтовками (2d8, 24/48/96, скорострельность 3, обойма 30, Две руки, Авто), двое - рельсовыми винтовками (2d10, 24/48/96, скор.1,60, Две руки, ББ 4). Пилоты пауков стараются высадить

наёмников так, чтобы они отвлекали партию от снайперов, а снайперов доставить в труднодоступные места, откуда есть хороший обзор.

Это столкновение используйте, если динамика игры снизилась, или партия выбрала путь через горы на Пауке.

Если игрокам удастся не дать сбросить терилей во второй вулкан, шахтёры выделяют им стоявший на ремонте поезд (аналог бронепоезда, но без турели). Так же, используя один из коммуникаторов можно узнать, что сброс терилия в Локи произойдёт раньше - через 30 минут

Если сбросить терилей удастся, то всё продолжается по плану, а все не успевшие сбежать по Линии погибают.

Акт 3

Если герои использовали Линию и проехали через туннель, после выхода их встречает отряд наёмников (от 10ти) на коньках и **RD** на истребителе (уск/скорость:50 / 700, стойкость: 16 (4), экипаж - 1, Маневренность 4, ПНВ). Истребитель подбирает скорость так, чтобы зависнуть относительно поезда и атакует ракетами. **RD** стоит на носу истребителя, привязанная двумя тросами и стреляет из револьверов. Также **RD** может выступить в качестве системы противоракетной защиты со скорострельностью 2.

К этому моменту над космопортом висит крейсер Триады.

Если герои направятся к электростанции, то там их встретит Стивен Ниб на погрузочном роботе с установленным на него огнемётом. Стивен поднимает транспортное средство с героями и переворачивает. После чего начинает наносить удары по корпусу (после того, как транспорту будет нанесено 4е ранение Стивен атакует находящихся внутри с -4 к этой атаке), пока кто-то не выберется.

Погрузочный робот (ДК)

Характеристики: Ловкость d6, Сила d12+3, Выносливость d12;

Навыки: Драка d8, Запугивание d8, Внимание d4, Метание d6;

Шаг: 7; Защита: 6; Стойкость: 16 (4);

Снаряжение: огнемёт (2d8, конусный шаблон, ББ 4).

Особенности:

Круговой удар: может атаковать со штрафом – 2 всех рядом стоящих за одно действие.

Броня +4.

Механизм / голем: +2 к попыткам выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.

Датчики: роботы оборудованы особыми датчиками, которые уменьшают вдвое штрафы за темноту, могут различать подозрительные шумы или записывать разговоры.

Размер +3: это огромный робот высотой в шесть метров.

Бьётся насмерть, при уничтожении робота выходит из люка в спине и вступает в бой используя гранатомёт. Перед этим активирует двух дронов-телохранителей (16(6) стоя рядом с мастером даёт тому надёжное укрытие) и шахтёрских дронов (14(4), Драка d8, атакует пилотомечом - 2d8 урона, ББ1) по количеству человек в партии.

Стивен Ниб (глава охраны) (ДК)

Высокий мужчина с каменным выражением лица.

Атлетическое сложение. Серые глаза. Холодный голос.
Правая рука заменена имплантом, чего он не скрывает.
Всегда ходит в серебристых официальных костюмах.

Характеристики

Сила - д10, Ловкость - д6, Ум - д6, Характер - д8, Выносливость - д8.

Харизма 0, Стойкость 10 (3), Защита 6.

Навыки:

Драка - д8, Стрельба - д8, Убеждение - д8, Запугивание - д8, Пилотирование - д6,
Вождение - д6.

Черты:

Бугай: +1 к стойкости.

Снаряжение:

Боевая броня, класс III (+3 к броне), гранатомёт (3к8, средний шаблон).

Если герои сначала отправятся на космодром, то встретятся с Нибом там.

Кульминация

Наступает на космодроме. Если герои помешали взорвать хотя бы один вулкан, то крейсер готовится к отлёту.

В зависший над космодромом крейсер загружают терилий, перевозя его на открытых грузовых платформах на антигравах.

Крейсер Триады

Ускорение: 2 Прочность: 18(4)

Макс. Скорость: 6 Ранения: 4

Экипаж: 96+48 ПД: 3/12

Трюм: 100 Орудия: 8 (К)

Примечания: Тяжелая Броня

Изъяны:

Невезучий: противники получают 1 фишку, которую могут использовать, чтобы заставить крейсер Триады перебросить успешную проверку.

Черты:

Дополнительные каюты: на 50% больше пассажиров.

Орудия:

4 Плазменных орудия (10/20/40, 3d10, скр.1, Тяжелое, Игнорирует щиты), два тяговых луча и ракетная батарея.

Есть несколько основных способов уничтожить крейсер и помешать взорвать Агни:

- уничтожить терилий на земле. За каждый не взорванный вулкан на земле остаётся на четверть терилия меньше. Если не дали взорвать все три, то на земле осталось только две грузённых платформы.

- взорвать терилий внутри крейсера. Заложив взрывчатку или направив грузовую платформу на таран. Если контейнер с терилием получает 12 урона от тяжёлого оружия от взрывается (крайне тяжёлое оружие, мгновенная смерть для незащищённых персонажей находящихся ближе чем в двадцати метрах, 5д8 всем остальным)

- уничтожить крейсер в прямом бою. Пока у героев нет хотя бы фрегата, это крайне сложно. Впрочем, за каждый не взорванный вулкан герои получают поддержку артиллерии (орудие 2д8, плазменное, тяжёлое, Стрельба д8).

Как только крейсер атакован так или иначе, он задраивает трюм и поднимается над Агни, чтобы сбросить терилий. 10 раундов он поднимается, 2 открывает трюм, и ещё через три скидывает терилий в вулкан.

Если крейсер уничтожен над вулканом, он падает на Агни, вызывая разрушения дома управляющего и перерабатывающих заводов.

Если же он уничтожен над космодромом, он падает в пустошь.

Последствия

Для персонажей успешная победа означает получение доли в работающих шахтах, приносящих от 20 000 кредитов в год. Расширяя шахты
Однако за каждый взорванный вулкан на шахтах будут вестись восстановительные работы длительностью в год, когда дохода не будет.

Приложение

Достижения

Для того, чтобы поощрить игроков действовать красиво и быстро, вводится система достижений. Каждому игроку случайным образом выдаётся по три карты достижений из списка ниже. Когда игрок предпринимает действие, которое написано на карте, он использует карту, чтобы получить +2 к броску, и, в случае успеха, получает *фишку*. Игрок может использовать достижение, чтобы помочь товарищу. Когда кто-то совершает действие, которое написано на карте другого игрока, тот может использовать карту, чтобы дать бонус +2 к проверке. Фишку в этом случае никто не получает. Когда одна карта использована она уходит в сброс, а игрок вытаскивает ещё одну в закрытую. Когда колода заканчивается, использованные карты замешиваются и выкладываются на стол.

Реактивные ранцы

Во время игры персонажи могут снять с кого-то из противников реактивные ранцы. Они позволяют совершать огромные прыжки и зависать в воздухе на короткое время. Каждый реактивный ранец имеет 10 зарядов. Один заряд позволяет получить Полёт с Шагом 10 или сделать прыжок на 10 клеток + проверка Силы*5. В начале следующего хода персонаж теряет полёт и падает, если опять не использует ранец. Однако ранцы нестабильны. Каждый раз, когда используется ранец, игрок должен вытянуть карту и если это трефы, то ранец не сработал, но заряд потрачен. Если был вытянут Джокер, то ранец работает, но заряд не тратится.

Правила перемещения по силовым линиям

Силовые линии - важный путь передвижения на этой планете.

Любое устройство, позволяющее удержаться на силовой линии (энергоконьки, грузовые платформы, поезда), стоя не линии может получить ускорение 40 и максимальную скорость в 600 клеток.

Транспортные средствадвигающиеся по линиям не могут сходить с них, уклоняться и маневрировать.

Существа на коньках должны решать, будут ли использовать ускорение, чтобы набрать или уменьшить скорость, или шаг, чтобы переместиться относительно существдвигающихся с той же скоростью.

Впрочем, настоятельно рекомендуется отыгрывать все сражения на линиях используя правила погонь и фантазию. В этом случае, на управление платформой кидается Вождение, а на движение на коньках - Ловкость.

Паук

Паук - транспортное средство, имеющее 6 длинных лап с когтями, предназначенное для перемещения по горам. Кабина защищена складывающимся куполом.

Стойкость 16 (6)

Пассажиры 1 + 4

Шаг 14

При вертикальном перемещении считается существом имеющим лазанье равное Вождению пилота.

Достижения

<p>Бейсболист</p> <p>Убить противника отбитой гранатой.</p>	<p>Жаркое</p> <p>Заставить противника упасть на силовой луч.</p>	<p>Смятка</p> <p>Уронить противника с высоты.</p> <p>Выстрел в ногу: сделайте прицельный выстрел в ногу (-2) противника, когда он стоит на краю обрыва и он упадёт вниз.</p>	<p>Смерть сверху</p> <p>Убейте противника в воздухе.</p>
<p>Наездник</p> <p>Прокатитесь на ракете.</p> <p>Сделайте проверку Ловкости или Верховой езды. При успехе вы отклоняете ракету в сторону. При подъёме вы можете сделать проверку Стрельбы или Метания, чтобы перенаправить ракету в противника.</p>	<p>Арни на Марсе</p> <p>Убейте противника сломав его маску.</p> <p>Выстрел в уязвимую точку маски: штраф -4. Сломанная маска: противник должен делать проверку выносливости пока не починит маску или получает 1 уровень усталости.</p>	<p>Выхлоп</p> <p>Сожгите противника выхлопом ранца.</p> <p>Сделайте проверку Пилотирования рядом с противником и потратьте заряд ранца: 3d6 урона.</p>	<p>Max Carnage</p> <p>Раздавите противника транспортным средством.</p>
<p>Аль Капоне</p> <p>Закончите разговор выстрелом.</p>	<p>Одним махом убивахом</p> <p>Убейте нескольких противников одним выстрелом.</p>	<p>Баррикады</p> <p>Убейте противника из стационарного оружия</p>	<p>Прыгун</p> <p>Перепрыгните с луча на луч.</p>
<p>Жаркое 2</p> <p>Скиньте противника в лаву.</p>	<p>Ярость</p> <p>Расстреляйте противника в упор</p>	<p>Сбор металлолома</p> <p>Отстрелить противнику имплант</p>	<p>Индиана</p> <p>Уничтожьте технику контейнером с рудой.</p>
<p>Фигурист</p> <p>Сожгите противника коньками.</p> <p>Сделайте проверку Драки, чтобы ударить коньками: 2d8 урона.</p>	<p>Прямо в лицо</p> <p>Сделайте так, чтобы враги знали, что вы идёте за ними.</p>	<p>Пыточных дел мастер</p> <p>Допросите пленного используя в качестве основного аргумента оружие.</p>	<p>Подрывник</p> <p>Взорвать большую кучу терилия</p>