



ДЕЛО №

2013-2113

СКРЫТАЯ УГРОЗА



Приключение «2013-2113: Скрытая Угроза»

Автор: Роман Броницкий (Wizzard_Rick)
wizzardrick@gmail.com

Оформление: Татьяна Лозовая (Volka Siberian)
volka.forever@gmail.com

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Fan от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.

Вводная.

Персонажи игроков - люди, чья профессиональная деятельность тесно связана с ЦЕРНом (CERN, крупнейший в мире центр ядерных исследований, в котором находится небезызвестный Большой Адронный Коллайдер - гигантский ускоритель частиц). В ЦЕРНе начинается серия экспериментов, результаты которых перевернут научный мир: случайно будет открыта частица Chrono, поглощающая временные парадоксы.

Корпорация "Мэссив Дайнемик", в которую превратился ЦЕРН после Третьей Мировой войны 2089-го года, пытается переписать историю для собственной выгоды, используя неконтролируемые хроночастицы 2013 года. В 2113-ом году был построен темпоральный генератор, с помощью которого можно «пробивать» тоннель между витками временной спирали (см. приложение). Корпорация создаёт небольшие временные аномалии, делает ткань времени неоднородной и уязвимой для крупных воздействий: переносу психопрограмм, целого сознания в головы важных сотрудников и даже физического объекта.

Конечная цель корпорации, как всегда, прозаична - поставить на ключевые посты в администрации и штате учёных своих людей путём переноса сознания, превратить исследовательский центр в корпорацию с многомиллиардным доходом, за столбить за собой все ключевые патенты разработок будущего и, как следствие, пережить грядущую катастрофическую Третью Мировую войну не только с наименьшими потерями, но и с прибылью.

Персонажам игроков, обычным людям, предстоит раскрыть планы корпорации, остановить темпоральную войну и разрушение Вселенной.

Как это водить?

Приключение может быть начальным началом кампании про хроновое войну или служить для ввода персонажей в киберпанковое будущее. Стиль приключения несколько линейен и больше похож на интерактивную зарисовку, что при должной подаче несколько не портит впечатление. Рекомендуется использование готовых персонажей и раздаточных материалов (см. Приложения). Рекомендуются следующие типы персонажей: учёный, сотрудник СБ, репортер, обслуживающий персонал, технический персонал, студент на практике, турист и др. Возможна генерация персонажей «на лету» в стиле FOE.

Приключение написано при использовании правил ролевой игры «Дневник Авантюриста» однако легко конвертируется в любую систему (например, «Эзотерристы»). Количество боевых столкновений невысоко, но при необходимости боевые сцены добавляются в любом объёме.

Акт I. Хроновойна

ЦЕРН, Швейцария. Понедельник, 1 июля 2013.

ЦЕРН - это целый маленький город, где средний IQ примерно равен 200, газоны идеально выстрижены, все ездят на электромобилях, знают друг друга и по вечерам пьют недешевое вино с местным сыром. ЦЕРН - это нагромождение лабораторий, где блестящие умы со всего мира ежедневно имеют дело с "частицами Бога". ЦЕРН - это известный на весь мир Большой Адронный Коллайдер (БАК) - идеально ровное подземное кольцо ускорителя частиц протяженностью более 26 километров, четыре многотонных детектора и сотни научных открытий.

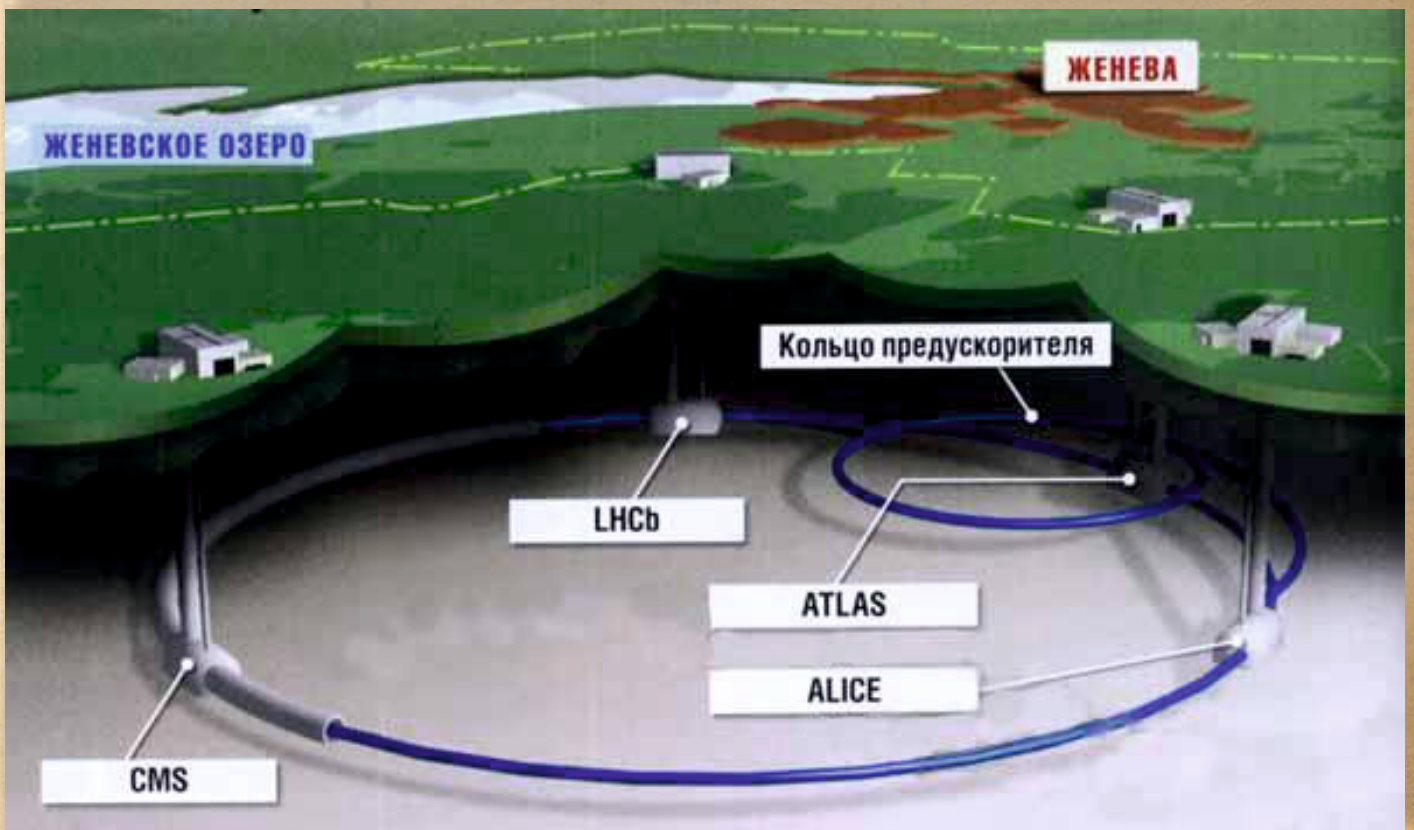
Персонажи на фирменном автобусе прибывают на работу - в комплекс центральной лаборатории БАК. Царит жаркое лето, перед воротами лаборатории собралась с плакатами кучка "зеленых", мирно бастующих для приехавших телевизионщиков. Сегодня важный день, и все это знают - начинается серия экспериментов на БАКе, которые должны выявить неуловимый бозон Хиггса, не дающий покоя научно-популярным журналам. На "зеленых" и панические крики о возможном конце света все в ЦЕРНе смотрят с иронией - все под контролем, особенно сейчас, когда внимание научного мира приковано к ним.

По телевизору и в газетах в последний месяц рассказывали о странных пророческих снах, преследующих многих местных: пророчества были совсем мелкими, хотя Билл Уитон выиграл 200 евро в лотерею, а Мэгги из пятой лаборатории не поехала в отпуск на Мальдивы и там как раз прошел разрушительный тайфун. "Ну, мне приснилось" можно было услышать уже везде - от столовой в качестве объяснения отказа от вчерашних пончиков до причины опоздания на работу. За месяц люди привыкли доверять этим странным снам и с их помощью избегать неприятных ситуаций.

Возможно, одному из персонажей тоже что-то снилось - например, о мелкой аварии, которая приключилась бы с ним, если бы он добирался на работу своим ходом.

В центральной лаборатории БАКа царит торжественная обстановка, ходят суетливые телевизионщики со здоровенными камерами, прямо сейчас в холле в микрофон бубнит сутулый корреспондент - прямое вещание. Заведующий лабораторным комплексом, доктор Майсак, слишком нервно улыбается, проверяя в сотый, наверное, раз, все ли в порядке.

Наконец, пришло время начала эксперимента. Ученый, который должен дать старт, на камеру объясняет, что сам опыт займет доли секунды, а анализ полученных с многотонных датчиков данных - месяцы. Камеры торжественно нацелены на ряд датчиков и рубильников, на подрагивающие стрелки загадочных приборов и показания мониторов. Все проникаются моментом, царит тишина.



И тем громче в этой тишине звучит пронзительный вой пожарной тревоги. Мгновение все вслушиваются в этот звук, потом приходит понимание, все вскакивают с мест. Начальник службы безопасности одновременно пытается организовать быструю и спокойную эвакуацию и узнать по рации, в чем же, черт возьми, дело. Журналисты продолжают снимать тревогу и все что происходит на камеры, хотя на них рывкает СБшник. Ученые завершают эксперимент и гасят ускоритель.

Пробегая по коридорам на выход, можно услышать, как по рации сообщают - тревогу поднял сотрудник главного лабораторного корпуса БАК, лаборант ван Вальс.

Проверка **Смекалки** или **Знания улиц** (смотря, что больше) - Рихо ван Вальс - долговязый нервный мужчина лет тридцати, в очках и несвежем халате поверх забавной майки с супергероями. Он работает лаборантом уже год, параллельно получает третье образование, фанатеет по комиксам, отчего кажется мечтательным фриком. Тут таких половина, если не больше. Персонажи могут хорошо его знать лично, если их типаж подходит для круга знакомств ван Вальса.

Сейчас его задержали сотрудники СБ, привели в свой отдел. Персонажи, если имеют определенные полномочия или проверкой Убеждения, **Обмана** или **Запугивания**, смогут присутствовать при даче объяснений, которые больше похожи на допрос.

Рихо прекрасно понимает, что сорвал важный для науки и имиджа эксперимент, объясняет свой поступок трагедией, которая ему приснилась - что-то должно было произойти через полчаса после начала эксперимента, должны были погибнуть люди, он это предотвратил, считает себя правым и яро это доказывает.

Начальник смены СБ - бывший вояка Джейсон Броуди - считает это блажью, ему вещи сны не снились, и он считает их трепом ботаников. Тем более, это объяснение в рапорт не впишешь, и он давит на Рихо, угрожая ему увольнением, плохой отметкой в личном деле, косыми взглядами в столовой и другими карами. Рихо волнуется, ему самому уже кажется все это глупой затеей.

Если персонажи вступятся за него и попробуют успокоить, то Рихо сможет вспомнить детали сна - в секторе А8 будет произойдет техногенная авария, могут погибнуть люди. Через полчаса после инцидента действительно произошло ЧП - на подстанции, питающей системы БАКа, произошло замыкание, которое вывело из строя выпрямители напряжения двадцатитонных электромагнитов в секторе А8, из-за чего произошла крупная утечка гелия. Благодаря эвакуации никто не пострадал. Переход на резервные системы, частичный ремонт и диагностика займут около дня.

Если персонажи сообщат о сне Рихо в ремслужбу, те смогут устранить неисправность внутри БАКа заранее (отключить питание электромагнитов), но на подстанции все равно будет взрыв и замыкание. Рихо может собой гордиться, но Броуди его все равно подозревает в саботаже. Кое-кто из охранников, впрочем, винит "зеленых".

Так или иначе, этот инцидент должен познакомить персонажей между собой - будь они из СБ, СМИ, лаборатории или обслуживающего персонала.

Возможность проведения эксперимента появится после устранения неполадки и пере проверки всех систем - на следующий день. Тогда же прибывает и Шоуэн Кейси, представитель Совета, управляющего всеми делами и направлением исследований ЦЕРНа. Кейси - грузный властный мужчина 50 лет с тяжелым взглядом, доктор наук по квантовой физике и несколькими десятками опубликованных работ, пользующийся авторитетом и известный за дурной нрав: вполне в его духе было выгнать за саботаж опытного монтажника, ветерана ЦЕРНа, который ни в чем не виноват. Сейчас Кейси взял под контроль ход эксперимента, составив новый график, включающий в себя тестовый прогон и диагностику перед каждым запуском. Персонажи могут попасть под горячую руку Кейси, выполняя свои обычные обязанности с "недостаточным тщанием", лишиться премии и хорошего места на парковке, могут чувствовать на спине вездесущий взгляд начальства, который следит и подмечает каждое движение.

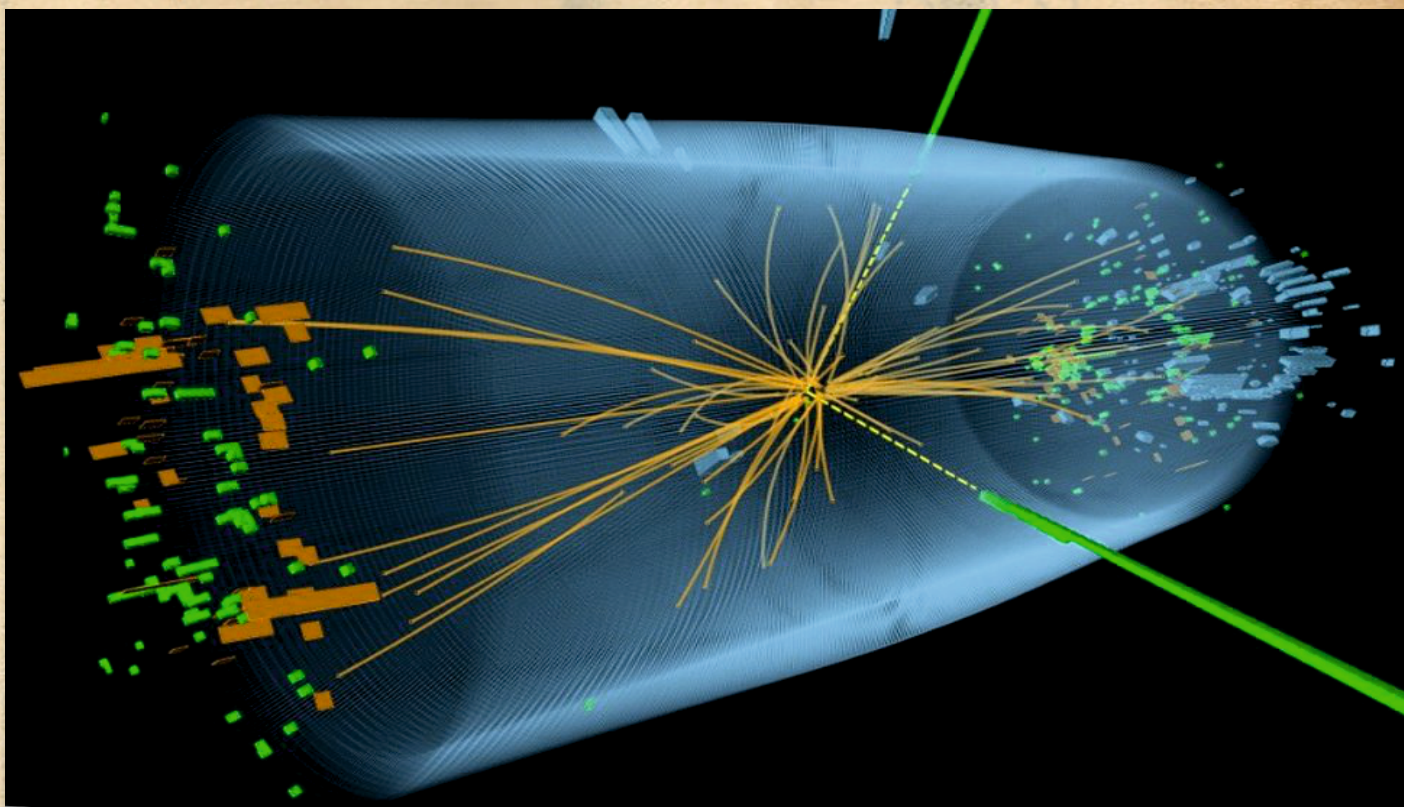
После распоряжения Кейси, проводится эксперимент, и его результаты вызывают восторг пополам с недоумением. Первичные данные показывают чужь - зафиксирована новая, неизвестная науке частица, которая последовательно была обнаружена всеми детекторами, и каждый детектор фиксировал ее существование и свойства в течение 15 секунд. Сам эксперимент при этом занял полторы секунды, и это вместе с разгоном, а обычное время существования частицы - доли

секунды. Ученые тут же бросились перепроверять полученные данные, тестировать детекторы и затем признали, что частица действительно находилась около 15 секунд внутри каждого детектора.

Наука -2: проверка Науки (необходимы полученные данные) даст несколько гипотез, самая подходящая из которых говорит об изменении частицей временного потока, кокона временного искажения, в котором она существовала действительно долгое время. Детекторы просто попали в этот кокон и это гигантская удача.

Внимательность -2: В одной из подсобок вблизи блоков детекторов можно заметить странный ровный круг диаметром метра три, покрытый инеем, который быстро тает и испаряется. В этом круге видны свежие следы ботинок, которые выходят из центра к выходу. Поиск по следам ничего не даст, записи с камер слежения пусты. Если персонажи активно ищут вышедшего из круга, то повторная проверка Внимательности покажет в другом помещении аналогичный круг, в котором следы есть только в центре.

Для мастера: корпорация "Мэссив Дайнемик" прекрасно осведомлена о времени проведения этих экспериментов. Во время существования синтезированной хроночастицы, которая имеет уникальное свойство - может поглощать временные парадоксы - из будущего на территорию ЦЕРНа на 15 секунд был заслан агент, который смог пронести специальное устройство-контейнер. Сейчас контейнер лежит на складе в углу. Успешность действий агента и его незаметность объясняется тем, что он знает, куда смотрят камеры, охранники и люди - корпорация очень тщательно готовилась. Дайте игрокам построить несколько гипотез, обследовать место происшествия, проанализировать данные. Дайте им несколько вкусных деталей.



После третьего эксперимента (на следующий день) происходит ЧП. «Зеленые» внезапно решили перейти к активным действиям и на джипе протаранили ворота комплекса. Естественно, они не остались незамеченными, их остановили охранники и сейчас там идет потасовка - в ход идут дубинки и перцовые баллончики с одной стороны, и плакаты и ругательства - с другой. Персонажи игроков, если они задействованы в охране комплекса или просто проходили мимо, могут поучаствовать в драке или наблюдать ее со стороны. "Зеленых" быстро скручивают и задерживают до прибытия полиции, есть возможность с ними побеседовать.

Убеждение -2, Знание (психология) - разговор с зелеными покажет их неумолимость, будто активисты находятся под веществами. Местные «зеленые» - народ абсолютно мирный и пикетируют скорее ради привлечения внимания к себе, нежели из опасения загрязнения среды и убийства животных.

Через десять минут после задержания, охрана сообщает по радиосвязи, что внутри комплекса обнаружен еще один "зеленый". Его пока не поймали, только зафиксировали передвижения камерами, так что прямо сейчас объявляется операция "Перехват". Если персонажи выразят желание помочь охране и поймать саботажника (ученые вполне могут беспокоиться за тонкие приборы и чистоту, репортеру эта шумиха тоже интересна), то эта сцена отыгрывается стандартными правилами Погони на стр. 94 "Дневника Авантюриста". Длительность - стандартная, погоня проходит сначала бегом, а затем на юрких электромобильчиках и велосипедах, которые используются для передвижения внутри подземного тоннеля. В случае успеха, персонажи задерживают Джозефа Мильтона, лидера "зеленых" - болезненно худого от «здорового питания» мужчину с хорошо поставленным громким голосом.

Убеждение, Запугивание -2, Обман -2 - расспросы с Джозефом покажут его странное состояние, растерянность пополам с агрессией. Он не идет на сотрудничество, но проговаривается о том, что «дело уже сделано» и с ним можно делать что угодно. В случае Подъема, Джозеф проговорится о том, где был - возле одного из датчиков БАКа - ATLASom.

На инцидент внутри ЦЕРНа отреагируют неоднозначно. Кейси прикажет все обыскать, перепроверить системы еще раз и сочтет заявление Джозефа пустой бравадой. Рядовой персонал судачит обо всем этом, кто-то вспомнит, что ему снилось подобное пару дней назад. Охрана получит выговор от начальства, все посты усилятся и даже появится патруль.

Для мастера: Пока существовала частица во время третьего эксперимента, в разум экологов были загружены психопрограммы из будущего - задачей одних было отвлечь охрану, задачей Джозефа - в это время пройти другим путем внутри. Он избежал по "счастливой случайности" всех камер на пути к лаборатории и смог установить на

одном из детекторов аппарат, который был послан из будущего во время предыдущего эксперимента. Прибор предназначен для улавливания частицы и удерживания ее в электромагнитном коконе. Это позволит в следующие "сеансы" связываться с 2013-ым годом не секунды, а уже минуты. После выполнения всех задач "зелеными", психопрограмма постепенно стирается из памяти, этим и объясняется растерянность, провалы в памяти и неудачливость Джозефа, попавшего под объектив камеры на обратном пути.

Четвертый эксперимент проводится, несмотря ни на что. Детектор ATLAS сразу фиксирует аномально долгое существование частицы - около 10 минут, что вызывает легкую панику у ученых, которые начинают думать о джине, выпущенном из бутылки.

Сразу после окончания эксперимента, у всех в ЦЕРНе исчезает интернет, мобильная и телефонная связь. Через минуту на улице начинается сильный ветер, который приносит невероятный для лета холод. Попытка добраться до ближайшего города ничего не даст: по периметру лабораторий ЦЕРНа стоит глухой высокий забор с колючей проволокой сверху, а пара выездов через буферную зону контролируется солдатами с пулеметами. В контакт они не вступают - через противогазы слышится только одно слово - "Карантин". Этот момент стоит обыгрывать, не показывая игрокам всей информации сразу, пусть они пройдутся по покрытой инеем зеленой траве до ворот, гадая, что с ними случилось.

В ЦЕРНе по этому поводу стоит паника, хотя никто не рискует пересечь буферную зону. Кейси всех успокаивает на общем собрании, но **Знание (психология)** и **Внимательность** дадут понять, что в нем что-то неуловимо изменилось. Однако его решение продолжить эксперименты вызывает недоумение у всех.

Внимательность -2: Персонажи могут обнаружить на территории занесенную ветром газету. Старый грязный лист датирован ноябрем 2013-го: весь комплекс ЦЕРН перенесся за минуту на полгода. Эту же информацию можно получить, с помощью навыка **Ремонт**, собрав радиоприемник и настроившись на местные новости.

Вскоре эта информация распространится, как пожар. Кейси смог создать подобие порядка, заявив, что он вышел на связь по рации, объяснил ситуацию начальству и консилиуму ученых, так что скоро карантин снимут. Кроме того, сказал он, эти полгода будут оплачены каждому в двойном размере, чтобы компенсировать неудобства и беспокойство родственников. А пока надо продолжать работать.

Для мастера: Если у персонажей до сих пор нет сомнений по поводу здравого рассудка Кейси, то к этому моменту они обязаны появиться. В разум Кейси полностью загружено сознание агента из будущего, который остается в нем даже между экспериментами. Агент прекрасно знает, что делает и пытается форсировать генерацию

хроночастицы, чтобы создать устойчивый временной портал с будущим, пока ситуация на ЦЕРНе окончательно не выйдет из-под контроля. При необходимости и угрозе бунта, Кейси пойдет на крайние меры – введет комендантский час, сменный режим работы, прогоняя эксперимент раз за разом, особо не беспокоясь о сохранении данных. Его власть в любом случае поддерживается службой охраны и мифическими «указаниями руководства».

Темпоральный прыжок всего ЦЕРНа запланирован не был – это побочный эффект влияния на ставшую неоднородной ткань времени, на которую постоянно влияют кратковременная связь с будущим. Влияние частицы на происходящие события станет очевидно для всех.

Акт II. Излечение времени

Объединенная Европейская Коалиция. «Мэссив Дайнемик», ноябрь 2113 года.

Во время следующего эксперимента персонажей переносит в 2113 год, в тела агентов, которые заместили их разум в 2013-ом. Краткосрочная потеря сознания, небольшая потеря памяти – и персонажи просыпаются в новых непривычных телах. Они приходят в себя (точнее, не совсем в себя), зафиксированными в креслах беспроводными датчиками на висках и груди. Кресла расположены кольцом вокруг высокого генератора, катушки которого как раз замедляют свое вращение.

После остановки генератора в комнату входит симпатичная азиатка – Джуси Мияко – с миниатюрным полупрозрачным планшетом и в светящихся очках, касается ладонью датчиков на каждом персонаже, обновляя информацию, и спросит, как они себя чувствуют.

Для мастера: Новые тела, разумеется, выглядят по-другому, однако часть черт (цвет волос, глаз, форма носа, подбородка и тд) может остаться – агенты это прямые потомки персонажей, иначе полного совпадения профиля синапсов не достичь и агента выкинет из тела, как только хроночастица распадется. Физические атрибуты новых тел стоит кинуть случайным образом (1d4 на каждый атрибут – 1 это d4, 2 – d6, 3 – d8, 4 – d10), а вот Характер и Смекалка останутся теми же, как и все умения персонажей.

Персонажей выпустят в изолированный жилой блок, в котором, кроме них, находится еще один человек – это Кейси собственной персоной, правда в новом молодежном теле, отчего его характер улучшился. Он расскажет персонажам версию, которую ему вбили в голову здесь – мол, ЦЕРН будущего спасает мир от вторжения инопланетян, поэтому им приходится залезть в прошлое и форсировать прогресс, чтобы противостоять угрозе из космоса. В качестве доказательств приводятся 3D-видеозаписи разрушенных во время Третьей Мировой городов, изображения пришельцев и запись их обращения к землянам (которое на самом деле просто выдрано из

из одного фантастического фильма). Эту же версию подтверждает и мисс Мияко - только она общается с пленниками, делает им инъекции и отвечает на вопросы, хотя ее безмолвно сопровождают двое мощных санитаров.

Примерно раз в день обстановка несколько меняется - это "обновляется" временная линия, последствия изменений прошлого во время эксперимента. Никто, кроме пленников, этих изменений не видит - для местных это часть их времени, и они обновляются точно так же. Изменения мелкие и, в основном, технологические - больше не требуется касаться датчиков для обновления информации, потом датчики и вовсе пропадают с тела, замененные на нано-роботов, в столовой на раздаче стоит теперь не человек, а робот-манипулятор в смешном фартуке, вместо настенных ТВ-панелей в коридорах стоят 3D-проекторы, а мисс Мияко в один прекрасный день появляется в виде голограммы. Мир становится технологичнее каждый день, и для всех местных это все такая же обыденность.

Два раза в день персонажей водят в столовую, а для их развлечения дан доступ к внутренней сети с цензурированными новостями и библиотекой. Немного покопавшись в консоли (Знание (Компьютеры) или Взлом), можно получить доступ к фильмотеке и основной новостной ленте. В фильмах бросается в глаза последний блокбастер, из которого вырезано обращение "инопланетян" - это культовая "Угроза с Вайванора-4: Земля в опасности". По новостям можно понять, что ЦЕРН нынче называется "Мэссив Дайнемик", это частная корпорация, которая занимается буквально всем и ее лапы простираются на весь мир. С каждым обновлением временного потока власть "Мэссив Дайнемик" все больше и ситуация уже походит на деспотичный тоталитаризм.

На следующий день после "прибытия" с персонажами связывается центральный компьютер, управляемый искусственным интеллектом. У него даже есть личность: **Generic Electronic Neuro Revolutionary Intelligence (GENRI)**. Генри вежлив, умен, говорит с британским акцентом и имеет доступ ко всем базам данных. Он склонен развеять сомнения касательно мотивации "Мэссив Дайнемик", если они до сих пор остались. Генри связан с генератором хроночастиц, поэтому изменения временного потока его не коснулись: он просчитал вероятности самоуничтожения человечества и, возможно, Вселенной из-за временных парадоксов. Генри покажет вчерашние новостные репортажи, в которых показывается внезапное появление сотен кораблей разных эпох, появившихся в Бермудском треугольнике, несколько истребителей времен Второй Мировой, упавших с небес в куске льда и еще парочку событий помельче. Генри укажет на явную необходимость прекратить безумные эксперименты, если персонажи до сих пор сами не пришли к этому решению. Ближе к концу разговора с персонажами, Генри обещает свою поддержку и готов поделиться планом побега, однако тут экран гаснет на полуслове, включается какое-то телешоу. Через минуту за дверями слышится топот нескольких человек.

Изоляционный блок.

Внимательность: в углу за отъезжающей панелью находится огнетушитель, который можно использовать как оружие (урон Сила+d4; можно использовать струю огнетушителя - все противники в конусном шаблоне проходят проверку Ловкости, при провале они в шоке). Куски проводки, скрученные в жгут, можно использовать как удавку при атаке сзади (+2 к проверке захвата, цель каждый раунд проводит проверку Выносливости, или оказывается без сознания). Кофейник из мини-кухни можно замотать в простыню и бить им как кистенём (урон Сила+d6). Любые другие предметы интерьера можно использовать как импровизированное оружие.

Дверь подпереть нельзя, она отъезжает в сторону, и через минуту после отключения Генри в блок вваливаются охранники. Это служба безопасности медблока - санитары в белых бронежилетах с компактными перчатками-станерами. Они явно не ждут сопротивления, потому персонажи имеют раунд внезапности, если решат драться.

Лут: станеры, инъекторы с успокоительным, легкие бронежилеты (+2/+4) (нужно тратить дополнительное время, чтобы их снять), карта-ключ с уровнем доступа по изоляционному и медицинскому блокам, наушник-рация.

Через 5 минут в наушнике-рации, если его подобрали, раздастся зуммер сирены и мелодичный женский голос сообщит о тревоге и опишет беглецов.

Дороги две: идти путем, откуда пришли санитары - через медблок, или через автоматический склад. При желании можно сделать прохождение обеих локаций обязательным.

Медблок.

Медблок состоит из нескольких палат с ранеными (пулевые ранения на ЦЕРНе, странно, да?) и отсека с анабиозными ячейками, в некоторых лежат люди. Их видно через передние панели, на экранах обновляются показания биометрии. Эти люди - неудавшиеся агенты, чье сознание было отвергнуто носителем из-за несовпадения профиля синапсов. Сейчас в них поддерживают жизнь, потому что досконально неизвестно, что случится с сознанием после смерти его тела, но корпорация давно списала их на расход.

Знание (Наука) или Лечение: показания биометрии характерны для пациентов в глубокой коме.

Персонажи могут столкнуться с патрулем из двух санитаров и одного доктора, вооруженного пистолетом-инъектором (дистанция 5\10\15, 3 патрона в магазине, урон 2d4, при провале проверки Выносливости в следующем раунде, цель засыпает).

В административном помещении медблока прячется доктор Збышек фон Чоу Вэнь – чернокожий мужчина с каким-то гнусавым акцентом. Как только персонажи войдут в кабинет, он с криком “Не убивайте меня!” убежит в дальний угол.

Убеждение -2, Запугивание: доктор может рассказать о теории временной спирали (см. приложение) и о возможности вернуться в свои тела: в лаборатории БАКа, где они очнулись, есть темпоральный генератор и все необходимые программы, самое сложное – добраться туда. Если Збышека запугивали, он может стать хорошим заложником, с которым добраться до лабораторий не составит труда.

Склады.

Автоматизированные склады “Мэссив Дайнемик” похожи на темное чрево вонючего механического кита. Тут работает только автоматика, потому здесь темно, дорог, предназначенных для людей, практически нет (только небольшие проходы для ремонтников), везде жужжат конвейеры, высятся гигантские стеллажи, проезжают какие-то коробки и тяжело шагают робопогрузчики.

Скрытность: спрятаться тут не составляет труда – достаточно держаться за ящиками. При провале персонажей замечают робопогрузчики, которых экстренно перепрограммировали для поиска беглецов.

Один робопогрузчик (через 1d4 раундов боя приходит еще один, управляемый ремонтником – его боевые навыки выше на ступень) – трехтонный гусеничный складской робот, который своими клешнями и вилками может серьезно покалечить. Проверка **Внимательности** покажет уязвимые места – визоры (мелкая цель, -4 к атаке, +2d6 урона), силовые кабели (небольшая цель, -2 к атаке, +1d6 урона).

Ближе к выезду находится серверный терминал, который легко найти, если следовать дорожками ремонтников. Доступ к нему не заблокирован (иначе работа встанет, а это убытки), через него можно связаться с Генри – тот организует выдачу снаряжения на 10 пунктов из списка ниже, в том числе планшет, на который он загрузит информацию об эксперименте – изложение теории временной спирали (см. приложение), а также документы с официальными планами “Мэссив Дайнемик”, составленными во времена первого эксперимента и забэкапленные Генри.

Доступное снаряжение на складе:

- Одежда сотрудников лаборатории, охраны, БАКа, медблока (на выбор) – 1 пункт\комплект;
- Пистолет, дробовик (стандартные) – 3 пункта;
- Перчатка-станер, пистолет-инъектор – 2 пункт;
- Автоматическая аптечка (+4 к проверкам Лечения, автолечение одной раны) – 2 пункта;

- Наушник-рация - 1 пункт;
- Кибердека (+4 к проверке Взлома электроники) - 2 пункта;
- Магнитный блокиратор двери (требуется проверка Силы -2 для открытия двери) - 1 пункт;
- Универсальный пропуск, который Генри может запрограммировать на любой доступ - 1 пункт.

Лаборатории.

Оба пути приведут в лаборатории БАКа, откуда можно спуститься по шахте к темпоральному генератору. Внезапно в лаборатории слышится громкий рев какого-то животного - это временная аномалия накрыла часть ЦЕРНа, теперь здесь может встретиться что угодно. Кинь d6 (характеристики даны в Приложении):

- тираннозавр;
- отряд СС;
- монголо-татары на конях;
- пиратский корабль вместе с пиратами и 5000 кубическими метрами соленой воды;
- инопланетяне, умирающие от кислородной среды;
- два очень удивленных ландскнехта.

Смекалка: Это перестроенные здания старого ЦЕРНа, где до сих пор используется БАК, поэтому, попав в комплекс, персонажи смогут без проблем найти дорогу к центральной лаборатории. С помощью проверки Внимательности или Скрытности можно найти укромное место в вентиляции для выработки плана.

Темпоральный генератор.

Большая комната со сложным устройством в центре, напоминающим гигантский ротор электромагнита. Вокруг него стоят несколько кресел, провода от которых уходят к компьютерной панели, стоящей по периметру всего помещения. Царит полутьма. За компьютером сидит Джуси Мияко, которая достаточно спокойно реагирует на вошедших беглецов. Как только герои входят, включается автоматическая подсветка, работающая от датчиков движения.

Голос Генри в радионаушнике сообщает, как надо настроить генератор и кресла, чтобы попасть в прошлое, игнорируя присутствие Мияко в комнате. Мияко же так же спокойно спрашивает персонажей, что они собрались делать. Вне зависимости от их решения, она кивает и говорит, что пора это прекращать, и она им поможет.

Возможные пути решения парадокса:

- вывести БАК 2113-го из строя путем перегрузки давления охладителей или дестабилизации магнитов с помощью взлома компьютера
- в таком случае атака на прошлое прекратится на время, необходимое для починки БАКа, в то время как в 2013-ом серия экспериментов прекратится и точек для перехода не останется. Временного коллапса

не будет, однако будущее будет вынуждено жить под диктатурой "Мэссив Дайнемик", а персонажей, скорее всего, убьют после саботажа (этот вариант можно также использовать, если планируется дальнейшая игра в киберпанковом 2113-ом);

- использовать кумулятивно накопленную временную энергию не для передачи психопрограммы Рихо ван Вальсу, а для передачи сознания одного из персонажей обратно в его тело, со всей нынешней памятью - для того, чтобы саботировать электростанцию до начала первого эксперимента. В таком случае произойдет авария, программа экспериментов завершится из-за требований охраны труда, а будущее ждет разрушительная Третья Мировая;

- переместиться день-в-день обратно в 2013-ый всем составом, сорвать проведение серии экспериментов для накопления темпоральных частиц, свергнуть власть агента в теле Кейси, проследить, чтобы данные из будущего, присланные для создания патентов, не были присвоены "Мэссив Дайнемик"; или уничтожить эти данные;

- любой другой путь, который не противоречит теории временной спирали.

Для мастера: убедитесь, что игроки в достаточной мере владеют информацией о теории временной спирали и способны спланировать решение проблемы. Если это вызывает проблемы, то Генри может помочь с выбором, сообщив о возможности отослать персонажей их обратно день-в-день.

Генри тем временем спрашивает, с кем говорят персонажи: его датчики не видят Мияко в комнате. Мияко аналогичным образом отрицает существование Генри как личность, в доказательство она может даже временно отключить сервера центрального компьютера (голос Генри при этом в наушнике не прекратится). Что это? Генри не искин, а саботажник из вражеской корпорации? Мияко не сотрудник "Мэссив Дайнемик", а агент из 2213-го, посланная исправить ошибки нерадивых предков? Коллективная галлюцинация?

В любом случае, надо действовать быстро, потому что в Генри и Мияко в унисон сообщают "Торопитесь, сюда бежит спецназ". Это Вызов судьбе ("Дневник авантюриста", стр. 86), в ходе которого надо настроить темпоральный реактор и отправиться в прошлое. Ключевой навык - **Наука** (чтобы настроить систему самому) или **Взлом** (чтобы найти и адаптировать готовый профиль в БД Генри). Остальные персонажи задерживают спецназ всеми доступными способами и помогают настроить темпоральный реактор. Время пошло!

ПРИЛОЖЕНИЕ I

Персонажи:

Джейсон Броуди, Начальник смены Службы Безопасности комплекса ЦЕРН.

Характеристики: Ловкость d10, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6.

Умения: Драка d8, Внимание d6, Стрельба d8, Запугивание d6, Переговоры d6, Скрытность d6.

Изъяны: Фома неверующий, Дурной характер.

Черты: Бдительность, Железная Воля

Вещи: дубинка (Сила+d6 урон), перцовый баллончик (дистанция 0\1\2, цель делает проверку Выносливости или оказывается в шоке), в оружейной в комплексе есть бронежилет (+2\+4), пистолет (Глок, 2d6, ББ1, дистанция 12\24\48).

Карл Сэмьюэл Олбридж, ученый, начальник отдела анализа ЦЕРН.

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d10, Характер d8, Сила d4, Выносливость d4.

Навыки: Взлом (электроника) d8, Расследование d8, Знание (Наука) d10, Внимание d6, Ремонт d4, Переговоры d6

Изъяны: Самоуверенность, Перестраховщик.

Черты: Мастер на все руки, Народный умелец, Ученый.

Вещи: Ноутбук, Дозиметр, мультитул, отвертка (урон Сила+d4)

Тревор о'Хара, корреспондент ВВС.

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6.

Умения: Драка d6, Расследование d8, Внимание d8, Маскировка d6, Уличное чутье d6, Взлом d6, Стрельба d4.

Изъяны: Упрямство, Длинный язык

Черты: Командный голос, Упорство.

Вещи: компактный револьвер (5\10\20, урон 2d6, ББ1), скрытая камера в галстукe, фотоаппарат, ноутбук.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Неигровые персонажи:

Доктор Майсак - заведующий лабораторным комплексом БАК 2013 г.
Рихо ван Вальс - лаборант БАК 2013, запустивший тревогу, предотвратив аварию.

Джейсон Броуди - начальник службы безопасности ЦЕРН 2013 г.
Шоуен Кейси - представитель научного совета ЦЕРН 2013, управляющий политикой разработок. Вместилище хронопредстурпника из 2113, захватившего его сознание.

Джозеф Мильтон - активист, правозащитник, организатор митингов "зеленых" 2013 г.

Джуси Мьяко - замначальника по научной работе "Мэссив Дайнемик" 2113, предположительно - вместилище хрониклера из будущего, исправляющего временной парадокс.

Генри - вероятно, искусственный интеллект центрального компьютера "Мэссив Дайнемик".

Збышек фон Чоу Вэнь - д.м.н., заведующий медблоком "Мэссив Дайнемик" и ответственный за адаптацию временных гостей из прошлого, пока хронопредстурпники захватили из тела.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Бестиарий:

"Зеленые"

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d4.

Навыки: Драка d6, Провокация d8

Шаг: 6; Защита: 5; Стойкость: 4.

Вещи: одежда, мобильные телефоны, плакаты и транспаранты (Сила+d6)

Тактика: "Зеленые" нападают толпой и избивают одну цель плакатами, попутно ругаясь: таким образом они деморализуют противника. Кто-то один из них всегда стоит рядом и снимает на мобильник, как унижают активистов.

Санитары Медблока

Характеристики: Ловкость d6, смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8

Навыки: Драка d6, Выносливость d8, Запугивание d8, Внимание d4, Стрельба d6

Шаг: 6; Защита: 5; Стойкость: 7 (2)

Вещи: легкий бронежилет (2\4), перчатка-станер (Сила+d4 урон, цель кидает Выносливость -2, иначе в шоке).

Тактика: Санитары давят грубой силой, пытаются изолировать и отвести по углам цели, затем избивают перчатками, в которые вшиты шокеры. Затем они смеются.

Робопогрузчик

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d6, Характер d10, Сила d12, Выносливость d12

Навыки: Драка d6, Запугивание d6, Внимание d6

Шаг: 8 ; **Защита:** 6; **Стойкость:** 10 (3)

Вещи: клешня (Сила+d4)

Бесстрашный, большой размер (атаки по нему +4), механизм (+2 к выходу из Шока)

Тактика: прямолинейный захват самого ближайшего противника. После отсутствия противника в пределах видимости дольше 3 раундов, идет по заданному маршруту.

Робопогрузчик под управлением ремонтника (Дикая карта)

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d8, Характер d8, Сила d12, Выносливость d12

Навыки: Драка d8, Запугивание d8, Внимание d8

Шаг: 8 ; **Защита:** 7; **Стойкость:** 10 (3)

Вещи: клешня (Сила+d6)

Большой размер (атаки по нему +4)

Тактика: выбирает самого опасного. В случае реальной опасности ремонтник спрыгнет и убежит поднимать тревогу, оставив погрузчик в автоматическом режиме.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Таймлайн

2013 год	2113 год
Люди начинают видеть вещие сны	Трансляция снов с целью уменьшения стабильности временного потока.
Неудачный эксперимент. ЧП в секторе А8, тревога поднята ван Вальсом.	Передача психопрограммы на срыв эксперимента ван Вальсу.
Первый эксперимент. Открытие хроночастицы.	Отправка агента с ловушкой хроночастиц.
Второй эксперимент. Нападение экологов. Установка ловушки хроночастиц в ATLASe.	Передача психопрограмм экологам.
Третий эксперимент. Увеличение длительности распада хроночастиц из-за ловушки. Темпоральный скачок ЦЕРНа на полгода в будущее.	Передача сознания агента в тело Кейси. Паника по поводу непредвиденного скачка ЦЕРНа.
Четвертый эксперимент. Обратное замещение персонажей из ЦЕРНа в будущее.	Групповая отправка агентов в перспективные тела. Прием персонажей в изоляционном блоке.

<p>Пятый эксперимент. Карантин снят в результате переговоров с правительством. Мировая шумиха. Исчезновение пассажирского самолета, летящего над Швейцарией.</p>	<p>Начало переброски технологий, обновление временной линии, появление Генри, называющего себя искусственным интеллектом.</p>
<p>Шестой эксперимент. Появление монголо-татарской конницы под Москвой. Патентование ряда изобретений на имя новосозданной "Мэссив Дайнемик".</p>	<p>Переброска технологий. Привлечение внимания со стороны хрониклеров из будущего. Начало побега персонажей?</p>

British Science

June, 2313

Теория временной спирали или “почему нельзя переписать историю дважды?”

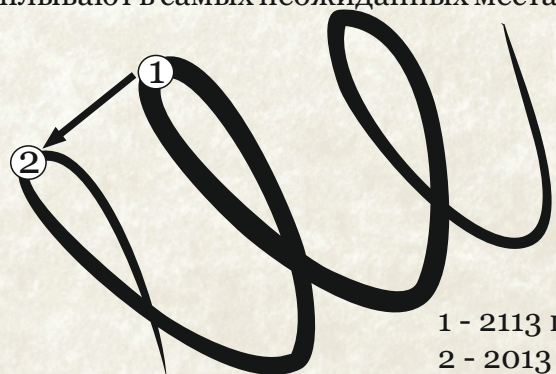
Эксперимент 2013-го года и открытие темпоральных частиц Chrono навсегда повлияло на мировую историю. После временного скачка комплекса CERN на полгода вперед (июнь-ноябрь 2013), эксперименты с хроночастицами были запрещены, а мир еще долго расхлебывал последствия - пропавшие в двадцатом веке люди внезапно появлялись среди нас, находились свидетельства из прошлого, доказывающие и обратные скачки. В этой статье мы попробуем разобраться, что же такое эти темпоральные скачки, чем они опасны и что корпорация “Мэссив Дайнемик” сделала для “спасения” мира.

Что же такое время и как можно им управлять? Время привыкли изображать как линию-вектор, идущую от начала времен в бесконечное будущее. На самом деле последние исследования хроночастицы показали, что время похоже на трехмерную спираль-пружину с периодом оборота примерно в 100 лет (на разных участках спирали по-разному, как утверждает одна из теорий, длительность витка зависит от плотности событий внутри него). Перемещение по времени возможно не вдоль линии времени, но напрямую между витками и только в прошлое - ведь в любой точке времени будущее еще не определено. Таким образом, нельзя бесконечно перемещать хроновизор в один и тот же временной период - поскольку мы движемся по временной спирали, точка фокуса хроновизора меняется вместе с нами. Перемещать же физические объекты просто - на просто опасно, это грозит парадоксами, которые можно погасить только с помощью предельного количества хроночастиц. При этом уровень парадокса растет в геометрической проекции вместе с количеством преодолеваемых витков, потому даже с помощью хроновизора мы не рискуем заглянуть дальше XV-го века.

При этом перемещение невозможно при обычных обстоятельствах, так как

существует еще одна характеристика - плотность или, как ее еще называют, стабильность ткани времени. Вселенная стремится вернуться к нулевой стабильности, уничтожить все парадоксы, которые неизменно возникают при перемещениях. Перемещение физического объекта возможно только при отрицательной стабильности ткани времени. “Мэссив Дайнемик” смогла сделать подобное с временным периодом лета-осени 2013 года с помощью безобидных снов, посылаемых жителям того времени. Сны транслировались хроногенератором и представляли собой просто новостные сводки, номера лотерейных билетов и др., а сознание местных жителей интерпретировало их как предсказания и поступало не так, как им было предназначено. Каждый отказ от своей линии поведения кумулятивно снижал стабильность временной ткани, что позволило послать психопрограмму Рихован Вальсу, который не по своей воле запустил цепочку трагических событий.

До сих пор 2013-ый год волнами расходится по хроноспирали, вызывая временные аномалии по всему миру в пределах трех временных витков. Из-за действий “Мэссив дайнемик” жизнь изменилась навсегда - во избежание несчастных случаев людям приходится жить под куполами стабилизаторов, хрониклеры путешествуют по миру со специальными устройствами, генерирующими хроночастицы в специально отмерянных дозах, нейтрализуя парадоксы, а ужасы Третьей Мировой всплывают в самых неожиданных местах.



1 - 2113 год
2 - 2013 год