

OTC4ET



Это приключение было создано специально для участия в конкурсе RPG-Кашевар общими усилиями пяти авторов:

Volka Siberian (задумка)

Zerginwan (персонажи и монстры)

Nevermind (полёт «Неуморимого»)

Radaghast Kary (Слава Синхрофазотрону!)

vsh (В дверях ковчега)

Перед вами история путешествия группы людей, ищущих разгадку, почему ожила техника древних и что за отсчёт ведётся на каждом экране мира. Что их ждёт? Конец Света? Приход Мессии? Атака инопланетян? Герои узнают об этом в финале, пережив приключения, которые изменят их навсегда.

Приключение написано без привязки к ролевой системе, однако легко конвертируется в правила Дневника Авантюриста, FATE или лёгких систем.



Особая благодарность Штефану Бётчеру (~[Art-deWhill](#)), разрешившему нам использовать как иллюстрацию [его фанарт](#) к «Звёздным войнам», вдохновлённый дизайном [Ральфа Маккуорри](#). Все права на дизайн принадлежат фирме Lucasfilm и её собратьям.



НАЧАЛО ОТСЧЕТА

Давным-давно в одной далёкой-далёкой галактике жила высокоразвитая цивилизация. Они процветали несколько тысяч лет, однако так и не открыли способ путешествия к другим звездам, потому оставались в пределах своей системы. В какой-то момент их солнце начало умирать: естественно, это процесс миллионов лет, но магнитные возмущения и вспышки были способны разрушить их мир. Тогда они начали беспрецедентный проект, воплощение которого заняло у них несколько столетий: они построили реактор, который, будучи помещенным внутрь звезды, с помощью магнитных и гравитационных полей контролировал «работу» светила. Выгода технологии была в том, что солнце стабилизировалось, и его стало возможно в буквальном смысле регулировать и настраивать. Однако была и негативная сторона: радиус «зоны жизни» уменьшался в разы, и требовалось изредка перезагружать реактор. То есть они больше не могли жить на своей планете, им нужно было переселиться ближе. Однако у них было и время, и ресурсы, чтобы это сделать.

(Конечно, нашлись скептики, которые не верили в проект. Они построили корабли и отчалили в криокапсулах в космос, в надежде долететь до пригодной для жизни планеты).

Вокруг звезды началось строительство кольца жизни, куда планировалось переселить жителей. Это требовало огромного количества ресурсов и многих, многих лет. Проект завершился удачно: звезда с реактором внутри работала без сюрпризов, все жители переехали на кольцо вокруг светила. Там была создана искусственная экосистема, контроль погоды, моря и реки, гравитация. Смену дня и ночи обеспечивал щит, вращающийся вокруг сжавшегося светила. В момент перезагрузки реактора происходила вспышка жесткого излучения, потому жителям нужно было прятаться в специальные убежища под поверхностью кольца. Но все перезагрузки происходили в штатном режиме, и каждое устройство в мире, от самолета до будильника, создавалось с вшитой программой предупреждения и аварийным аккумулятором для ее активации. Когда близилась перезагрузка, компьютер реактора посылал сигнал и везде включался обратный отсчет. Перезагрузки происходили нечасто, раз в 600–800 лет.

Шли годы, столетия, тысячелетия... Оболочка достраивалась, из кольца превратившись в замкнутый шар. Его внутренняя поверхность огромна, при этом все технические помещения, лаборатории, реакторы, компьютеры спрятаны на технических уровнях под поверхностью.

Так прошло ещё несколько тысяч лет. И у них случился Апокалипсис. В одной из лабораторий произошел взрыв, и на волю вырвался смертельный нановирус, убивший 90% населения сферы. Вскоре за этим последовала перезагрузка Солнца, вызвавшая сбой в работе системы контроля климата, исправить которую было уже некому. На мир обрушились ураганы, цунами, засуха. Были разрушены города, часть людей не смогла выбраться из технических уровней.

Время шло. Люди деградировали. Они забыли, что было раньше. Города покоятся под слоем земли и обломков. Остатки старой техники не так уж редки в этом мире, большей частью она не работает, и люди не умеют ею пользоваться. Тем не менее с удовольствием держат эти непонятные штуки дома, ведь они так забавно светятся! Язык изменился за годы, буквы и цифры похожи на старые, но произношение теперь другое.



Ситуация на старте игры: климат нормализовался, но стал более резким. Уровень цивилизации примерно средневековый. Люди живут в укрепленных городишках, занимаются земледелием, скотоводством, грабежом, кладоискательством. Мир считается бесконечным — сфера огромна, и они не в состоянии обойти её или объехать. В последние месяца два дни и ночи стали короче, это беспокоит людей. Они считают, что чем-то прогневили богов (на самом деле близится перезагрузка, солнце излучает меньше тепла и так экран более эффективно распределяет его по поверхности). В какой-то момент на всей работающей технике включается обратный отсчёт до перезагрузки, которая произойдет ровно через пять суток. У людей хранятся сотни кусков старой техники, и по команде центрального компьютера на резервном питании частично ожива даже та, что не работала. Люди понимают числа, видят, что они уменьшаются, но не знают, что произойдёт. Началась паника, строятся разные версии.

Персонажи — жители небольшого города Ароабуса. У них есть уникальный предмет: они совместно владеют грузовозом — собранным из разнородных частей транспортным средством, которое используется для торговли между ближайшими городами. И в этом грузовозе внезапно ожил сроду не работавший навигационный экран, и указал направление на убежище. Совет города немедленно отправляет партию в экспедицию: найти таинственное место, указанное на экране, и разобраться, что происходит.

Один из героев — местный лекарь. В его роду из поколения в поколение передаётся особое кольцо. Когда оно надето, то он может излечить любую хворь. Настоящее колдовство! Если в кольце есть магия, оно светится зелёным, а если магии нет, не светится вообще. И, о чудо, на кольце тоже оказались те числа. (Кольцо — сканер, содержащий отряд нанороботов. Они лечат хворь и возвращаются в него. Зелёный индикатор означает, что роботы заряжены. Кольцо лечит или одно сильное, почти смертельное повреждение, или несколько небольших. Заряжается сутки. Будучи электронным прибором, тоже получило сигнал оповестить о перезагрузке).

Попад на место, указанное навигационным экраном, герои найдут путь в технические этажи в толщу сферы — туда, где сотни лет под воздействием излучений реакторов, реагентов из лабораторий и перебоев со светом мутировали люди и лабораторные животные. В итоге, пройдя всё и узнав, что происходит, они могут либо вернуться, показать горожанам путь к убежищу на время перезагрузки, и продолжить жить как жили, либо улететь к звездам на корабле, который все эти сотни лет стоял, пристыкованный у внешней оболочки.



В РОЛЯХ

Лекарь Артур Шаррд. Должен быть игровым персонажем. Потомственный и единственный врач Ароабуса. О медицине знает мало, всю работу за него делает кольцо. Тем не менее, человек он уважаемый и к его мнению прислушиваются в деревне. Стараются поддерживать умный вид, говорит неспешно, почтительно.

Ингибискус. Болезненный слабый мальчик со странным именем, из-за которого у него куча комплексов. Постоянно видит в безобидных словах смертельные оскорбления и унижения, которые ему якобы наносят другие. Завистлив и хитёр. Кроме того, у парня раздвоение личности. Первая — слабая и боязливая. Вторая — мстительная и жестокая. Об этом никто не знает. Когда старейшины собрали совет и сказали, что нужны добровольцы, вызвавшегося Ингибискусу запретили идти из-за его слабого здоровья. Он затаил обиду и, решив сорвать экспедицию, тайно последовал за партией. (В отыгрыше похож на Горлума, ведущего беседы с самим собой).

Великий Страж Кордрейк Смелый. Играющий в рыцаря престарелый человек лет пятидесяти. Организовал вокруг себя общину Стражей — Орден Синхрофазотрона (считая, что это имя древнего божества) — с целью не допустить разграбления Древнего Храма. Сам туда не ходит, другим тоже не даёт. Стражи живут неподалеку от Храма и стерегут его. Сам Кордрейк непоколебимо честен, упрям и глуп. Однако крайне харизматичен и способен часами толкать речи о том, как правильно то, что он делает (что бы он ни делал). Соответственно, народ вокруг него — фанатичные глупцы.

B-0-R-1-Z (би-ноль-ар-один-зэт. Сокращенно — Борис) — электронный экскурсовод в дорожном центре. Считает партию школьной экскурсией. Постоянно запрещает делать партии то, что ей надо бы сделать, если узнает о их планах заранее. Помешать, впрочем, не может.

Граф де Лакуа. Французоподобный жеманный сумасшедший учёный, самопровозглашенный аристократ и мессия. С простыми смертными плодами своих трудов делиться отказывается, а при всяких попытках получить эти плоды насильно, начинает их демонстрацию. У него есть как мирные изобретения, так и вполне себе смертоносные. Самый опасный противник (если противник) в модуле. Все его «гениальные изобретения», по сути — отреставрированные предметы древности. Возможно, живет непосредственно в Храме или как-то связан с Орденом Синхрофазотрона. Одинок, поэтому любит пустую болтовню и похвалу. Также интересуется делами внешнего мира.

МОНСТРЫ

Внешний мир:

Сухопутные пирании. Выглядят как плоские низкорослые мохнатые рыбы с множеством бритвенно-острых зубов. Передвигаются на мутировавших плавниках. Быстры, нападают стаями и грызут.

Умертвия. Жители деревень боятся их и считают, что это ожившие мертвецы. На самом деле — это потомки не успевших скрыться от жара перезагрузки 650 лет назад. Их мало, но они все еще способны размножаться. Не чувствуют боли. Слегка неповоротливы. Феноменально сильны.



Хищные слоны. Чуть умнее и чуть меньше обычных. Обитают парами или выводками. Активно используют оружие (дубины, камни). По интеллекту как шимпанзе. Хищные слоны. Чуть умнее и меньше обычных. Обитают парами или небольшими группами. Активно используют примитивное оружие: дубины, камни. По интеллекту как шимпанзе

Кочующие муравьи. Это гигантские, длиной по 10 сантиметров муравьи, которые перемещаются «стадами», выискивая жертву. Когда они её находят, загрызают и уносят в муравейник, который может располагаться на расстоянии до 10 километров от их текущего местонахождения. При внимательном рассмотрении на некоторых муравьях можно обнаружить миниатюрные доспехи-набрюшники, каски и даже стальные заточенные насадки на жвала.

Пустынные вараны, которые питаются муравьям и вообще всем, чем попадётся. Естественно, путники их тоже заинтересуют.

Храм:

Роботы защиты, считающие каждого, кто не предъявил паспорт, нарушителем класса А. Объект немедленно уничтожить. Частично поломаны (не работают сенсоры, не стреляет, не ходит, не поворачивается) или почти без энергии (все делает, но отключается через 2-3 хода).

Симуляции катастроф: ураган, песчаная буря, ливень, землетрясение.

АКТ I ПОЛЁТ «НЕУМОРИМОГО»

В городе Ароабусе — тихая паника. Внезапно ожили все таинственные и волшебные предметы, которых у горожан предостаточно — пусть большая их часть и была ни на что не годной. И все до единого предметы показывают светящиеся цифры, ведущие обратный отсчёт. До чего-то осталось **пять дней** — но до чего?

Герои приключения знают чуть больше — потому что они владеют (вскладчину) особенным артефактом — грузовозом. Грузовоз собран из множества разных деталей, имеет 19 колёс разных размеров, металлические борта для защиты и двигатель, который в хороших условиях разгоняет машину до скорости бегущего человека (работает на дровах). Вообще-то там высокотехнологичный катализатор, который раньше вырабатывал энергию из любой органики, но сейчас забарахлил и требует только той, что легко сгорает и сама. На спирте он бы выдал ого- го, но спирта в Ароабусе нет. На борту красуется гордая надпись: «Неуморимый». Вообще-то, грузовоз хотели назвать «Неумолимый», но сказался недостаток грамоты.

Обычно грузовоз используется по назначению — возит грузы торговцев из города в город. Но сегодня в рубке ожил экран, не включавшийся раньше никогда; и показывает этот экран направление и расстояние до какой-то цели, судя по всему — в диких местах, где и не живет-то никто.

Как только об этом факте узнают городские власти (не скажут игроки — в рубку проберется Ингибискус и всё разболтает), как немедленно будет снаряжена Экспедиция — надо же разобраться, в чем дело! А торговли все равно никакой — все собирают припасы да готовятся к концу света через пять дней. Если игроки противятся, городской Совет готов



пообещать им хоть луну с неба (даром что в Сфере её нет) — лишь бы согласились; и любое снаряжение, какое захотят (исправного всё равно не найти).

Времени у игроков немного: судя по расстоянию, которое показывает экран, ехать до цели весь день, а то и дольше, да столько же обратно. Но если не мешкать, до конца отсчёта должны успеть. Особой проходимостью «Неуморимый» не отличается, по колдобинам старых дорог пройдет, а вот совсем по бездорожью — вряд ли; так что все зависит от того, какие в диких землях дороги... по счастью, от города одна ведет точно в нужную сторону.

Серьезного препятствия игроки достигнут к вечеру; день можно разнообразить препятствиями несерьёзными:

Нападение сухопутных пираний. Во время обеденного привала, когда персонажи вне машины (внутри жарко и душно — остывает перегретый двигатель; да и ноги затекли), на них нападает стая мелких, но злобных хищников. Скорее всего, персонажи сбегут от них под защиту брони «Неуморимого»; однако, окажется что несколько пираний таки пробрались сквозь щели внутрь, и теперь их надо вылавливать по углам.

Проводник наоборот. Дорогу «Неуморимому» преградит странный металлический объект — явно волшебный — ездящий туда-сюда поперек дороги, и приглашающий всех последовать в убежище. Несмотря на его настойчивые приглашения, последовать никак невозможно — он же сам и мешает. На самом деле это робот-проводник, чья задача — направлять людей в сторону убежища. Он включился в связи с грядущей перезагрузкой, но древние программы заглянули, и вместо того чтобы помогать, он наоборот активно мешает проехать. Проводника можно обмануть, подставляя ему препятствия на дороге, или выключить — он подзаряжается от источника питания, расположенного в туннеле под дорогой. Вход в туннель рядом; если персонажи туда полезут, добавить подземных монстров — по вкусу.

К вечеру партия доберётся до поста Стражей. Дорога перегорожена баррикадой, и охраняется несколькими крепкими парнями, в доспехах и с мечами. Они называют себя Стражами Храма и напрочь отказываются пропускать грузовоз; на расспросы или попытки уговорить отправляют персонажей в замок к Великому Стражу Кордрейку. Замок совсем недалеко, минут десять пешком.

«Неуморимый» в принципе способен пробить баррикаду с разгону, но если партия попытается так сделать (или вообще вступит в конфронтацию со стражами), включится волшебный барьер, от которого у всех начинается жуткая головная боль, а затем и обморок. Техника также перестаёт работать. На стражей барьер действует так же, как и на игроков; в принципе у них есть несколько защитных талисманов, но они заперты в замке и используются только в исключительных случаях. Барьер создаётся генератором мю-поля, который стоит на пригорке (на самом деле — руине здания) неподалёку.

Замок Кордрейка на самом деле представляет собой чудом сохранившуюся многоэтажку; там живет и он сам, и все стражи. Кордрейк всегда готов принять гостей, так как страдает тут от одиночества — правда, гостям придется выслушивать часовые лекции о суровой, но такой важной работе Стражей. Проницательные слушатели среди его историй могут выловить фрагменты приключенческих новелл, которыми он от скуки втайне зачитывается и вворачивает для красного словца. Если верить Кордрейку, они охраняют Храм, посвящённый могущественному богу Синхрофазотрону, от грабителей и осквернителей. Сам Храм запечатан, и войти туда может лишь избранник



Синхрофазотрона (противоречия — зачем охранять Храм, в который и войти-то нельзя? — Кордрейк не замечает, и игнорирует его, если об этом сказать. Если игроки ведут себя дипломатично, и обещают наутро уехать, они могут остаться в замке на ночь.

Барьер можно преодолеть несколькими путями:

— **Убить Кордрейка**, желательно — незаметно. Остальные стражи неспособны к организации и скорее всего разбегутся; главная проблема — избежать их мести, так как они фанатично преданы своему вожаку.

— **Сломать генератор**. Он охраняется, но подобраться к нему ночью вполне возможно; водитель грузовоза достаточно понимает в технике, чтобы надёжно испортить генератор.

— **Выкрасть защитный талисман** (сначала о нем надо узнать — Кордрейк не очень-то хочет говорить о них, но может проговориться, если побить ему достаточно благодарным слушателем). Возможно, игроки сумеют обмануть, запугать или подкупить кого-то из стражей, чтобы тот вынес талисман.

— **В объезд** по бездорожью «Неуморимый» не пройдет, но если игроки настаивают на объезде — можно вернуться назад к последней развилке и поискать другую дорогу. Дорогу в итоге найдут, но потеряют как минимум полдня времени, плюс встретят патруль Стражей, с которым придется сражаться.

— Наконец, если игроки совсем завязли, на следующий день вернется патруль Стражей с тяжелораненым. Его может спасти только волшебное кольцо лекаря, и **за исцеление** можно выторговать у Кордрейка проезд.

Преодолев барьер, «Неуморимый» продолжит путь. Вскоре он доберётся и до Храма — прекрасно сохранившегося сооружения из стекла и металла — действительно производящего впечатление на персонажей. Как ни странно, при их приближении двери Храма открываются...

АКТ II

СЛАВА СИНХРОФАЗОТРОНУ!

Навстречу персонажам выходит одиозно одетая личность, ведущая себя не менее странно. Точнее, не выходит, а выезжает — верхом на электрическом инвалидном кресле, сломанном и затем «починенном» барабанами стиральных машин вместо колёс. У него на голове красуется кисть крупного робота, как раз обхватывающая его макушку уже не действующими пальцами, в руках он держит счётчик Гейгера, и то и дело достаёт из карманов прочие «святыни» от безмена до фоторамки. Жеманно кривляясь и размахивая счётчиком Гейгера как бубном, он подбегает поближе и начинает совершать вокруг героев пассы, как бы изгоняя из них духов: подпрыгивает, приседает, оббегает несколько раз, — в общем, производит первое впечатление скорее шамана, чем учёного. Запыхавшись от плясок и беготни (или, возможно, прерванный героями), он останавливается и представляется графом де Лакуа, избранным мессией Синхрофазотрона, и спрашивает героев, кто они такие, но тут же перебивает сам себя: конечно же, они тоже избранные!

В целом де Лакуа существенно лучше разбирается в окружающей технике, а в Храм просто добрался первым, увидев такой же навигационный экран, причём воспользовался джетпаком, так что Кордрейк о нём даже не знает. При этом де Лакуа убеждённо считает себя аристократом и носителем чуть ли не всего духовного и научного наследия нации, а технику так же уверенно считает чудесами Синхрофазотрона, которому он на свой манер



поклоняется — считает себя избранным и принимает многие собственные успехи за божественную благодать.

В зависимости от действий партии граф может избрать линию поведения:

— **Считать новоприбывших мессиями**, как он и собирался в первую минуту. Для этого надо вести себя очень осторожно, не слишком нагло и не слишком тормознуто. Если это получается, то он будет настроен довольно добродушно, хотя рано или поздно всё-таки заведёт разговор о том, что он — Первый Мессия, а вы тут все так, дарованные ему помощники, о которых он так долго молился. Впрочем, он готов следовать вместе с партией и дальше.

— **Горько разочароваться в партии**: ещё бы, утверждают, что мессии, а на самом деле ламеры какие-то! (Тот факт, что партия никогда такого не утверждала, от него ускользает). Он попытается захватить лжемессий с помощью подконтрольной ему техники, и принести их в жертву — скинуть в биореактор (для чего ему придётся связать их и оставить в помещении, куда открывается створка, что даст им возможность выпутаться и сбежать), обильно осыпав оскорблениями и проклятиями за синхрофазохульство.

— **Уйти в подполье**: если одолеть партию у него сразу не получается, или если они выглядят слишком угрожающе, лорд де Лакуа в какой-то момент скрывается за потайной панелью и переходит в комнату управления убежищем, откуда следит за героями и посылает им время от времени **неприятности**: пираний; грузовых роботов, переоборудованных на бой (к конечностям, которыми они всё равно размахивают бессистемно, изоляцией привязаны лапы и рога зверей); невовремя закрывающиеся и открывающиеся сдвижные двери отсеков; роботов защиты, оживших и считающих каждого, кто не предъявил паспорт, нарушителем класса А (Объект немедленно уничтожить!) — обычно дефектны так или иначе (кто не ходит, кто не может поворачиваться, кто не может стрелять); свой козырь — робота-дератизатора, похожего внешне на летающую люстру, стреляющую короткими лазерными вспышками (робот сломан и атакует не только грызунов, но и всех остальных, но реагирует на первое движение и перезаряжается не сразу — если ловко отвлечь его из укрытия, герои могут сравнительно легко одержать победу).

Если партия не предпринимает каких-то экстремальных шагов к тому, чтобы удержаться на одной из линий или сойти вбок (например, очень уж дипломатично и искренне соглашается со своим избранным статусом, или всё-таки убивает его, или мирится со своей судьбой перед дверью реактора), то он постепенно проходит через все три фазы в том порядке, как они описаны. Если Ингибискуса до этого момента не нашли и не присоединили к партии для надёжности, то здесь это должно произойти. После некоторой беготни с перестрелками и борьбой с лордом де Лакуа или просто случайным зверьём (которое брать из того же списка, что и подопечные де Лакуа — его неспособность решить проблему объяснять его верой в то, что пути Синхрофазотрона неисповедимы), герои забредают в дальний сектор, куда лорд не дотягивается — там есть вызванный очень старым взрывом провал на другой уровень, откуда они выходят снова наверх, только в совсем другой выход, который раньше был ангаром. Огромное помещение с полуразвалившимися ржавыми скелетами вертолётов, мотоциклов и локомотивов производит мощное впечатление. Одна из интересных деталей — рельсы, почти



засыпанные вековой пылью, но всё ещё достаточно ясно видимые, чтобы проследить их путь, уводящий партию вдаль.

Если среди героев есть техники, они могут довести одну из стоящих в ангаре дрезин до рабочего состояния, иначе можно просто выбрать мелкий вагончик вроде шахтёрского и толкать его, либо идти пешком. По пути им встречается много безвредной, но мутировавшей животины: стада двухголовых бизонов, пятиногих оленей, хоботных волков. Подстерегающие героев неприятности включают: хищных слонов, варанов, кочующих муравьев.

Добравшись до места назначения, герои сталкиваются с умертвием, одолеть которого им удаётся с трудом. Заметив вдалеке приближающуюся группу таких же существ, они, скорее всего, решат забаррикадироваться в помещении, в которое входят рельсы. Это получается, и они начинают сначала осторожно, а потом всё более смело его осматривать. Там примерно такие же комнаты и такие же приключения, что в первом корпусе убежища, только всё гораздо лучше сохранилось, и есть лифт (шахта точно есть, а лифт тоже можно запустить при желании и наличии лома и такой-то матери). Они исследуют ещё несколько этажей, на которых находят медотсеки, заросший внутренний сад (климатотехника сломалась и заливала его теплом и водой, пока он не превратился в среднее между болотом и джунглями). Рано или поздно, если не спадает энтузиазм, они находят центр управления убежищем, имеющий выход на внешнюю сторону.

Если лорд де Лакуа к тому моменту союзничает с партией, то он может разобраться в центре управления, найти аварийное включение, подвести нужные провода, обнаружить рабочие батареи питания и пр., надо только терпеть его болтовню и потакать его божественным объяснениям происходящего. В противном случае придётся довольствоваться противоречивыми и неполными советами ремонтных роботов, с куда более скромным результатом. Так или иначе, герои включают компьютер центра и получают доступ к хранящимся там базам данных, откуда узнают всю (или почти всю) правду про вспышки, планету и пристыкованный к центру управления корабль. Оттуда же можно включить сирену, распугающую умертвий, или связаться с де Лакуа, если он остался в первом корпусе, чтобы попробовать снова перетянуть его на свою сторону (если есть такое желание).

АКТ III В ДВЕРЯХ КОВЧЕГА

Компьютер убежища разъясняет героям в детском образовательном ролике, что происходит с солнцем, сколько надо ждать в убежище, а также разъясняет героям, в каком направлении находится космический корабль. Корабль не взлетит без штатного количества экипажа, так что удирать надо будет всем вместе, или вообще никому. Ингибискус, однако, очень хочет улететь на спасательном корабле, хотя прямо этого не говорит. Начиная с этого момента малец ноет, мешает и притворяется даже больше, чем раньше.

В информатории находится ещё одна важная деталь головоломки: на поверхности сферы забыты, занесены и застроены самодвижущиеся эвакуационные дороги. По ним почти все население сферы может добраться до убежищ вовремя. Из-за накопившихся неполадок они не заработали в автоматическом режиме, но герои могут пробраться в Дорожный Центр и вручную дернуть рубильник.



Когда-то в дорожный центр водили школьные экскурсии, как из патриотических соображений, так и чтобы каждый знал, куда бежать и что дергать в случае отказа каких-то из систем. Практическая часть экскурсий даже включала в себя симуляции разных ЧП, от обвалов и оползней до нападения муравьев, на деле, разумеется, полностью безопасные благодаря страховочным системам. Для обучения был создан специальный робот **B-0-R-1-Z** (би-ноль-ар-один-зэт. Сокращенно «Борис») — электронный экскурсовод Храма. Он упорно считает всех посетителей школьниками на экскурсии и обращается с ними соответственно: («Молодые люди, не шушукайтесь! Неинтересно? Может, кто-то расскажет за меня, а я послушаю? Как я и думал, лес рук»). Знает много интересной информации и мало полезной. В монологах употребляет незнакомые партии слова, объяснить значения которых он зачастую не может («Не подгружены библиотеки разъяснения. Ошибка модуля памяти. Проблема сегментации. Сигнатуры не распознаны. Это вы проходили на прошлом занятии. Забыл? А голову ты дома не забыл?» — отговорок много и каждый раз разные). Постоянно запрещает делать партии то, что ей надо бы сделать, если узнает об их планах заранее. При этом ссылается на различные своды законов и правил и уставы школ. («Согласно подпункту А пункта 4 статьи 412-7 приказа Министерства образования номер 17 от такого-то года...»). Помешать, впрочем, не может. Героям достаточно выяснить, за какой именно рубильник надо дернуть, но сделать это будет непросто. А если дергать и жать все подряд, все закончится нехорошо. Некоторые кнопки включают симуляции ЧП, а страховочные системы давно пришли в негодность.

В этой ситуации Ингибискус будет мешать больше обычного. Он может сбежать (если раньше не сбежал) и всячески нарушать правила поведения, заставляя робота реагировать больше на звук разбитого стекла вдалеке, чем на вопросы героев. А уж если ему случайно попадет пожарная тревога...

После включения дорог добраться до убежища вовремя становится очень простой задачей. К сожалению, очень простой не только для друзей-товарищей, но и для умертвий, бандитов, хищных слонов и прочих неприятных попутчиков. Героям придется выдержать бой, отделяя зерна от плевел. Стражи Синхрофазатрона доберутся первыми, потому что их замок был построен на движущейся дороге близко ко входу в убежище. При условии хороших отношений герои вместе с ними будут держать оборону.

Если хищные слоны до сих пор партии не встречались, сейчас самое время подкинуть семейку в качестве босса. А если игроки устали от боев, можно устроить переговоры, на которых надо убеждать всех прибывающих вести себя прилично, или предложить мини-задание по починке генератора мю-поля, который принесло дорогой вместе с горой обломков «замка».

Также персонажи находят шлюз, ведущий к космическим кораблям — тому самому межгалактическому, а также школьным низкоорбитальным шпонкам, которые могут сделать рейс вокруг Сферы снаружи, показав настоящий космос и звезды. Это важный момент: все персонажи никогда не видели звездного неба и такого пространства. Если есть желание, можно не щадить их разум, ничего не разъяснять и отправить в экскурсию в космос под заумные объяснения Бориса.

Держаться надо всего несколько часов, потом ворота закроются. Но если враги все-таки прорываются, герои могут снова пробиться к кораблю и решить проблемы с засевшим там графом де Лакуа, который пробрался туда по старому техническому тоннелю.

