

Расколотые небеса

Декорация для игры «Мутанты. Точка отсчёта»

Заброшенный комплекс «Расколотые небеса» переживает не лучшие времена. Когда-то тут располагался центр управления системой орбитальных лазеров и лаборатория, исследующая высокоэнергетические оптические системы. Но всё когда-то заканчивается. Комплекс покидали в спешке, не заглушив реактор и оставив многие технологии на своих местах. И спутники так и продолжили бороздить орбиту.

Но внутри жизнь не закончилась – два искусственных интеллекта продолжили свою работу, борясь с теми, кто мог бы покуситься на не нужное людям оружие. Но они не смогли предусмотреть всё, и одна из стай смогла пробиться в самое сердце комплекса.

Правила: «Мутанты. Точка отсчёта» с элементами «МТО: Питомник «Альфа»

Ключевые слова: небеса, стая, защитник

Автор: Александр «Бонд» Бондаренко

Поддержка: <https://vk.com/serialexperiments>



Краткое описание

Этот заросший терновником и прочими кустами холм не привлекает особого внимания и не вызывает желания лезть через кусты, раздирая остатки своей одежды. И в то же время под одним из его склонов скрывается провал, ведущий к массивной двери.

Внешняя часть

В неглубокой пещере скрывается металлическая дверь в два человеческих роста, рядом с которой расположенная небольшая панель управления. Дверь буквально немного приоткрыта – пролезть внутрь не получится, но что-то подсунуть можно.

Внутри героев ждёт пустая комната-шахта, на глубине трёх метров перегороженная застрявшей лифтовой платформой. Для спуска вниз есть аварийная лестница, идущая по стенке шахты сквозь аварийный люк в платформе.

Первый уровень

Уровень Гнили: 1

Этот уровень комплекса пострадал больше всего. Тут практически не работает освещение (см. стр. 96 «Мутанты. Точка Отсчёта»), вышла из строя вентиляция, отчего стоит ужасный запах. По всему уровню видны следы боёв - подпалины на стенах, трупы десятка гулей и мутантов над которыми поработал «Защитник». В гараже остовы нескольких автомобилей военного вида, совершенно не пригодные к перемещению.

За складами находится большой блок санитарной обработки, предназначенный для быстрого поверхностного обеззараживания людей и техники. В данный момент шлюз не работает – его двери снесены взрывом. За шлюзом находится пандус, спускающийся на следующий уровень.

Второй уровень

Уровень Гнили: 1

Системы этого уровня повреждены меньше – тут есть свет, работают сохранившиеся приборы, гудит вентиляция. И в то же время на полу видны следы гусениц Робота-охранника, и изредка встречаются следы стрельбы.

На этом уровне проживал персонал базы. Имеется кухня, жилые комнаты солдат и учёных, большая столовая и зона отдыха. По всему уровню видны следы поспешных сборов.

В конце одного из коридоров находится проход на нижний уровень. Он включает в себя шлюз, раздевалку, зону полной санобработки, КПП для досмотра и раздевалку с рабочей одеждой после него. Обеззараживание персонала шло в автоматическом режиме и до сих пор функционирует, несмотря на то, что часть дезинфицирующих веществ закончилась. За второй раздевалкой расположены три лифта, везущие на третий уровень.

Третий уровень

Уровень Гнили: 0

Лифты спускаются в небольшой зал с тремя расходящимися коридорами. Направо расположен «Центр управления системой «Расколотые небеса»». Налево – «Лаборатория высокоэнергетических оптических систем». Прямо уходит коридор с надписью «К реактору».

Холл покрыт следами сражений – кровь, гильзы, следы пороха, покорёженные запчасти. Коридор, ведущий к реактору, завален взрывом.

Центр управления представляет собой единое помещение, заполненное компьютерами. Центр помещения занимает голографическая проекция Земли. На проекции показаны текущее местоположение и орбиты двух оставшихся лазеров системы «Расколотые небеса». Один из них находится как раз над этим районом. В настоящий момент Центр управления оккупирован стаей Сатурна.

Лаборатория высокоэнергетических оптических систем разделена на два помещения

экраном из прозрачного сверхпрочного композита. В первом отсеке расположены рабочие столы ученых, а во втором находится испытательный полигон для экспериментального лазера. За лабораторией следит «Саймон» - искусственный интеллект, когда-то созданный для помощи учёным.

Обстановка

Когда люди покинули комплекс, они активировали систему автоматической безопасности «Защитник». Это независимый искусственный интеллект, который должен распознавать угрозы и уничтожать их. В комплект «Защитника» входили три гусеничных робота-охранника, система из десятка турелей и программа самоликвидации. Но благодаря нескольким группам гулей и мутантов, натывшимся на эту базу, из всего это остался лишь один робот, патрулирующий первый и второй уровни комплекса. Программа же самоликвидации предназначена для случая, когда все средства будут утеряны.

Но на базе имеется ещё один искусственный интеллект – лабораторный компьютер по прозвищу «Саймон». В отличие от «Защитника», «Саймон» являлся продвинутым интеллектом, обеспечивающим помощь ученым, так что за долгие годы он смог породить что-то вроде псевдосознания. В подчинении «Саймона» находится два робота-секретаря, рой ремонтных «мышей» и две «движущихся мишени». Но у него есть проблема – реактор вырабатывает всё меньше энергии и большая её часть уходит «Защитнику», как более важной системе. Пытаясь это исправить, «Саймон» послал наверх один из технических роёв, но не преуспел – при попытке вмешаться в систему энергоснабжения «Защитник» посчитал подчиненных «Саймона» угрозой. В этой войне были потеряны две «мишени» и примерно полроя.

Третьей же стороной проблемы является стая «Космических волков» – зверомутантов-собак, которые проникли в комплекс не так давно. Они столкнулись с «Защитником» и бежали от него на нижний уровень, где столкнулись уже с «Саймоном» и снова бежали, запершись в центре управления. Теперь у них подошли к концу запасы еды и воды, но вылезать они опасаются. К тому же они считают, что наружная дверь заперта (см. событие «Запертые двери»).

Обитатели

«Защитник»

Искусственный интеллект, нацеленный на защиту базы. Строго следует командам и распоряжениям, оставленным людьми. Его задача — не допускать посторонних на территорию комплекса, а, в крайнем случае — уничтожить комплекс и тех, кто узнал о нём.

Имеет ряд ограничений: Например, ему запрещено попадать на третий уровень (и приближаться к спуску) во избежание повреждений и нарушения чистоты. Так же его система распознавания устарела и не считает зверомутантов за людей, лишь за животных.

Робот-охранник

Последний оставшийся «манипулятор» «Защитника». При его уничтожении или серьёзном повреждении будет запущен протокол самоуничтожения базы. Гусеничная модель боевого робота.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 6.

Навыки: драка 4, стрельба 4.

Броня: 10.

Оружие: Оружие встроено в корпус робота — пользоваться им может только сам робот.

- Шоковая дубинка (качество +2, урон 1). При попадании помимо урона также вызывает усталость (d6 пунктов). Броня не защищает от этой усталости.
- Лазерный излучатель (качество +3, урон 2, дистанция: дальняя).

Примечание: роботы не восприимчивы к усталости, а их показатель ловкости никогда не меняется.

«Саймон»

Искусственный интеллект лаборатории высокоэнергетических оптических систем. Кроме проблем с энергией испытывает недостаток информации о внешнем мире, но не имеет способов её получить – единственный динамик находится в Лаборатории, но заманить туда собак ему не удалось – они слишком подозрительно относятся к любым роботом, называя их «смотрителями». «Саймон» не хочет умереть, но хочет узнать больше о мире – его интеллект сейчас развит на уровне шестилетнего очень умного ребенка.

В подчинении у него несколько роботов.

Ремонтный рой

Это небольшие роботы, похожие на мышей с большим количеством выдвигающихся манипуляторов. Они предназначены для обеспечения ремонта базы, компьютеров и т.п.

Характеристики: телосложение 7, ловкость 5

Навыки: наблюдательность 8, проворство 3, скрытность 3, ремесло 8

Броня: 1

Рой: см. стр. 180 «Мутанты. Точка Отсчёта»

Оружие: паяльный лазер (урон 1, дистанция: средняя)

Полевой ремонт: если телосложение или ловкость другого робота снижены из-за полученных повреждений, ремонтный рой может в качестве действия восстановить 1 пункт одной из этих характеристик. Восстановив в общей сложности 4 пункта, рой сможет проводить полевой ремонт только после того, как вернётся на базу снабжения и пополнит комплект запчастей.

Радиационная защита: ремонтный рой полностью защищен от гнили.

Примечание: роботы не восприимчивы к усталости, а их показатель ловкости никогда не меняется.

Робот-секретарь

Роботы, предназначенные для функций «подай», «принеси» и «подержи». Выполнены в человекоподобной форме. К сожалению, модель оказалась бракованная – плохо выполненные динамики не выдержали проверку временем и единственные звуки, которые они могут издавать – устрашающее хрипение.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 6, эмпатия 1

Навыки: понимание 5, проворство 3, сила 2, наблюдательность 2

Броня: 3

Оружие: -

Примечание: роботы не восприимчивы к усталости, а их показатель ловкости никогда не меняется.

Подвижная мишень

Летающие роботы для отработки программы управления лазером.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5

Навыки: наблюдательность 3, проворство 6, скрытность 5

Броня: 10

Оружие: -

Радиационная защита: подвижные мишени полностью защищены от гнили.

Примечание: роботы не восприимчивы к усталости, а их показатель ловкости никогда не меняется.

Космические волки

Стая зверомутантов-собак, промышляющих в Зоне добычей интересных артефактов, а также подрабатывающие наёмниками, если получится. Узнали про заброшенное опасное место и решили рискнуть в поисках ценностей.

Они отодвинули входную дверь (при помощи Пана), спустились вниз, когда услышали наверху лязг и на них выехал огромный смотритель. Скрылись куда могли – на нижний этаж. Это было несколько дней назад и теперь они сидят практически без еды и не знают что предпринять, потому что на этом этаже тоже смотрители. Будут рады любой помощи.

Зверомутанты. Зверомутанты кое в чём разительно отличаются от мутантов-людей. Все подробности описаны в книге *«МТО: Питомник «Альфа»*, а здесь приведены основные отличия:

- У зверомутантов нет характеристики «эмпатия», но есть характеристика «инстинкт». Впрочем, обе эти характеристики взаимозаменяемы.
- Вместо навыка «влияние» у зверомутантов есть навык «доминирование». Зверомутант может доминировать над обычным мутантом, а простой мутант может влиять на зверомутанта (и то, и другое — встречная проверка против проницательности оппонента).
- У зверомутантов, как правило, нет мутаций — вместо мутаций у них есть дары предков. В данном приключении используются дары, представленные в бесплатном материале «Обратный Отсчёт» (<https://www.drivethrurpg.com/product/273710>). Правила выдачи даров нарушены сознательно. Если у вас есть книга *«МТО: Питомник «Альфа»*, вы можете разнообразить стаю иными дарами.
- Особые навыки профессий (оценка противника, собирательство, зельеварение и охота) описаны в книге *«МТО: Питомник «Альфа»*. Используйте их, если она у вас есть. В противном случае замените оценку противника на запугивание, собирательство на ремонт, зельеварение на воодушевление, а охоту на разведку.

Сатурн

Глава «Волков». Наглый хаски с автоматом на перевес. Не терпит, когда с ним говорят с позиции силы, но в целом поддается урезониванию.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, инстинкт 3

Навыки: доминирование 4, драка 2, стрельба 4, выносливость 2, оценка противника 3, проницательность 3

Дары предков: быстрая реакция, хищник

Снаряжение: 10+3d6 патронов, фляга с выпивкой, нож, вязаная шапочка

Артефакты: автомат (см. стр. 194 «Мутанты. Точка Отсчёта»)

Диона

Бурая лиса, увлеченная коллекционированием маленьких кругляшков с цифрами, оставшихся от древних. У неё повреждена левая рука – её как-то зажалой большой балкой, так что работает она не очень хорошо.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 4, инстинкт 4

Навыки: знание природы 2, наблюдательность 3, собирательство 5

Дары предков: быстрая реакция

Снаряжение: коллекция кругляшков, нашитая на большой кусок тряпки, посох

Титан

Корги небольшого роста в чёрном бадлоне. Очень любит рассуждать о высоком, на досуге пытается рисовать.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4, смекалка 4, инстинкт 4

Навыки: доминирование 2, лечение 4, зельеварение 2, проницательность 2

Дары предков: цепкие лапы

Снаряжение: нож, фляга с выпивкой, карандаш, блокнот, кисти и краски

Тефия

Длинная такса в камуфляжном костюме. Иногда пытается оспаривать главенство в группе, но только если чувствует слабинку в Сатурне. Лучше всех разбирается в человеках, так как мечтает когда-нибудь поохотиться и на них.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, инстинкт 3

Навыки: доминирование 1, стрельба 3, охота 2, понимание 2, скрытность 2

Дары предков: хищник

Снаряжение: 10+d6 стрел, сеть, копьё

Артефакты: арбалет (см. стр. 195 «Мутанты. Точка Отсчёта»)

Пан

Огромный сенбернар смиренного нрава и невиданной силы. Пан с детства немного туповат, зато неплохо научился ломать вещи и живых существ. Курит сигареты или самокрутки.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 2, инстинкт 4

Навыки: оценка противника 1, драка 4, сила 5

Дары предков: великан

Снаряжение: дубинка (качество +3)

Еда и вода

На втором уровне, на складе кухни, можно спокойно найти d6 порций еды. Но если потратить время, то за каждые 15 минут поисков можно найти дополнительные d6 еды вплоть до 5d6 суммарно. Фильтры же на базе сломаны, так что вся вода в кранах базы отдаёт гнилью. Но в рекреационной зоне есть аппарат по выдаче бутилированной воды. Проверка силы или понимания позволит добыть количество порций воды равное количеству успехов вплоть до 2d6 порций всего.

У «Космических волков» на всех наберется d6 порций еды и d6 порций воды.

Артефакты

На первом уровне в оружейном сейфе КПП, если его вскрыть, можно обнаружить два артефактных оружия и по две обоймы патронов к каждому из них.

Кроме этого на втором уровне могут обнаружиться несколько не поврежденных артефактов бытового плана, например: духи, комикс, банка газировки и т.п.

На третьем уровне в лаборатории находится **экспериментальный боевой лазер** и полностью заряженный **аккумулятор** (см. стр. 195 «Мутанты. Точка Отсчёта»).

Экспериментальный боевой лазер

Огромная штукавина, которую только сильный персонаж может удержать в руках. Массивный корпус переплетён проводами, а из него выходит длинный узкий «ствол», заканчивающийся излучателем. Ствол выглядит хрупким и светится пульсирующим светом перед выстрелом, прошибающим всё на своём пути. В комплекте подвес для аккумулятора на спину.

Функция: качество +5 при проверках стрельбы. Урон 3, дистанция: дальняя. Уничтожает броню – если цель защищена броней или укрытием, то урон лазера вначале будет снижать их качество без проверки брони, а потом уже телосложение цели. Если телосложение цели падает в ноль, и остался ещё урон лазера – будет наносить урон тому, что (или кто) находится за целью. Для выстрела требует «накачки», т.е. потратить не только действие, но и манёвр. После выстрела бросьте d6. Если выпадает 6 – аккумулятор разряжен, если выпадает 1 – аккумулятор не только разряжен, но и испорчен, его больше невозможно перезарядить.

Требования: технология 80.

Эффект: военное дело +3d6.

Патроны и прочая добыча

На первом и втором уровнях легко можно найти останки гулей и мутантов, на гулях можно найти самодельное оружие ближнего боя, на мутантах – по d6-1 патронов и возможно, самодельные пистолеты и винтовки.

Утиля достаточно на всех уровнях базы, кроме третьего – там весь утиль является частью работающей системы базы и его извлечение приведет к последствиям.

События

Запертые двери

Условия: на поверхности, перед проникновением в комплекс

Чтобы прорваться через тернии к двери, нужно проверить **выносливость**. В случае **провала** персонаж получает **один пункт урона**. Проверка **наблюдательности** позволит обнаружить не так давно проломанный путь, перемещение по которому даст модификатор +2 к проверке **выносливости**.

Чтобы открыть двери, есть два пути:

- Проверка **понимания** выявит, что требуется некая «карта доступа». Что-то похожее обнаружится в кармане лежащего в пещерке полуистлевшего комбинезона, пробитого в нескольких местах лучами лазера.

За дополнительные успехи в **понимании** ситуации герои могут узнать, что недавно тут кто-то был и взаимодействовал с этой дверью, что пространство внутри делится на три уровня и карта только открывает первый уровень.

- Сложная проверка **силы** (-2) позволит немного отодвинуть дверь, чтобы проникнуть внутрь. Использование подручных инструментов может дать 1-2 дополнительных куба на проверку. Используя **силу** герои обязательно **нашумят** (см. «Нападение Защитника»), но **провал** будет означать, что Защитник будет ждать героев прямо на спуске в основной комплекс.

Дополнительные успехи на проверке позволят понять, что персонажи не первые, кто открывает эту дверь, а так же найти 1-2 патрона.

После проникновения спуск по лестнице на первый уровень комплекса потребует несложной проверки **проворства** (+1). В случае **провала** герои рискуют получить один пункт **урона** или **усталости** (по желанию игрока) и **нашуметь** (см. «Нападение Защитника»).

Нападение защитника

Условия: первый или второй уровень комплекса

У системы «Защитник» есть некоторый порог угрозы, после которой она посылает оставшегося в наличии робота устранять нарушителя. Каждый раз, когда персонажи **нашумели**, прибавьте единицу к уровню шума. Когда уровень шума достигает 4, на персонажей нападет робот-охранник. Если герои сбегают от него, уровень шума через некоторое время обнуляется.

Робот-охранник – очень сложное испытание, дайте персонажам возможность от него сбежать. Если он некоторое время не может обнаружить угрозу – он вернется к патрулированию территории.

При первой активации этого события «Защитник» запирает входную дверь, отрезая персонажей от внешнего мира.

Покинуть Комплекс

Условия: входная дверь заперта

Что бы выбраться из комплекса, нужно открыть внешние двери. Для этого требуется снять питание с запирающих замков. Для отключения питания замков требуется выключить реактор, а с этим есть несколько проблем:

- Во-первых, реактор является очагом Гнили (МТО129). Внутри придётся провести достаточно много времени, чтобы найти рубильник (**понимание** -2), добраться до него (**проворство** -1), выключить его (**сила**), выбраться назад (**проворство**). Каждый провал проверки приносит 3 пункта гнили, успех – 1 пункт.
- Во-вторых, как только реактор выключится, «Защитник» запустит программу самоуничтожения «Небесный огонь» и зачистит комплекс и несколько окружающих зон орбитальным лазером. Будет очень неудобно, если в зону

зачистки попадет, например, Ковчег героев. Что бы это предотвратить, нужно сразу после отключения реактора дать команду из Центра Управления на отключение самоуничтожения. Для этого требуется одновременно повернуть три ключа (проверка **проницательности** от трёх персонажей, успехами которой можно делиться друг с другом).

- В-третьих «Защитник» будет активно мешать героям. Резервный проход в реакторный отсек находится на втором уровне в стене между кухней и пандусом, т.е. в зоне доступности робота-охранника. Для открытия прохода нужно снять фальшпанель со стены, что требует не столько умения, сколько времени. И будет неудачно, если «Защитник» будет мешаться.

Самоуничтожение

Условия: см. ниже

В программе «Защитника» предусмотрена процедура самоуничтожения комплекса в случае критических нарушений работы.

- Если отключается реактор.
- Если закончились средства защиты комплекса.
- Системы безопасности комплекса были скомпрометированы.

Самоуничтожение включает в себя две процедуры: перегрузка реактора с последующим взрывом и зачистка территории орбитальным лазером. Первую процедуру можно остановить вместе с реактором, для второго существует особая процедура. Подробнее о них можно прочитать в событии «Покинуть Комплекс».

Первый спуск

Условия: спустились на третий уровень

Когда герои спускаются на третий уровень, со стороны лаборатории к ним начинает приближаться один из роботов-секретарей, хрипя неисправным динамиком. В этот же момент с другой стороны прилетает стрела, сбивая секретаря на землю, а из ниши в стене выглядывает мордочка Тефии.

В зависимости от действий героев, к ним будут по разному относиться «Космические волки» - если они отправятся помогать роботу, доверия к ним будет значительно меньше.

Поврежденный робот

Условия: Второй уровень

В одном из углов второго уровня герои могут найти поврежденного робота из роя ремонтных мышей. Он не может сам двигаться, только лежит и тихо попискивает. На героев он будет реагировать приветственно, ожидая помощи. Если герои помогут ему, «Саймон» отнесется к ним гораздо доверительней.

