

# ЗАМЕРЗШЕЕ НЕБО

## ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ

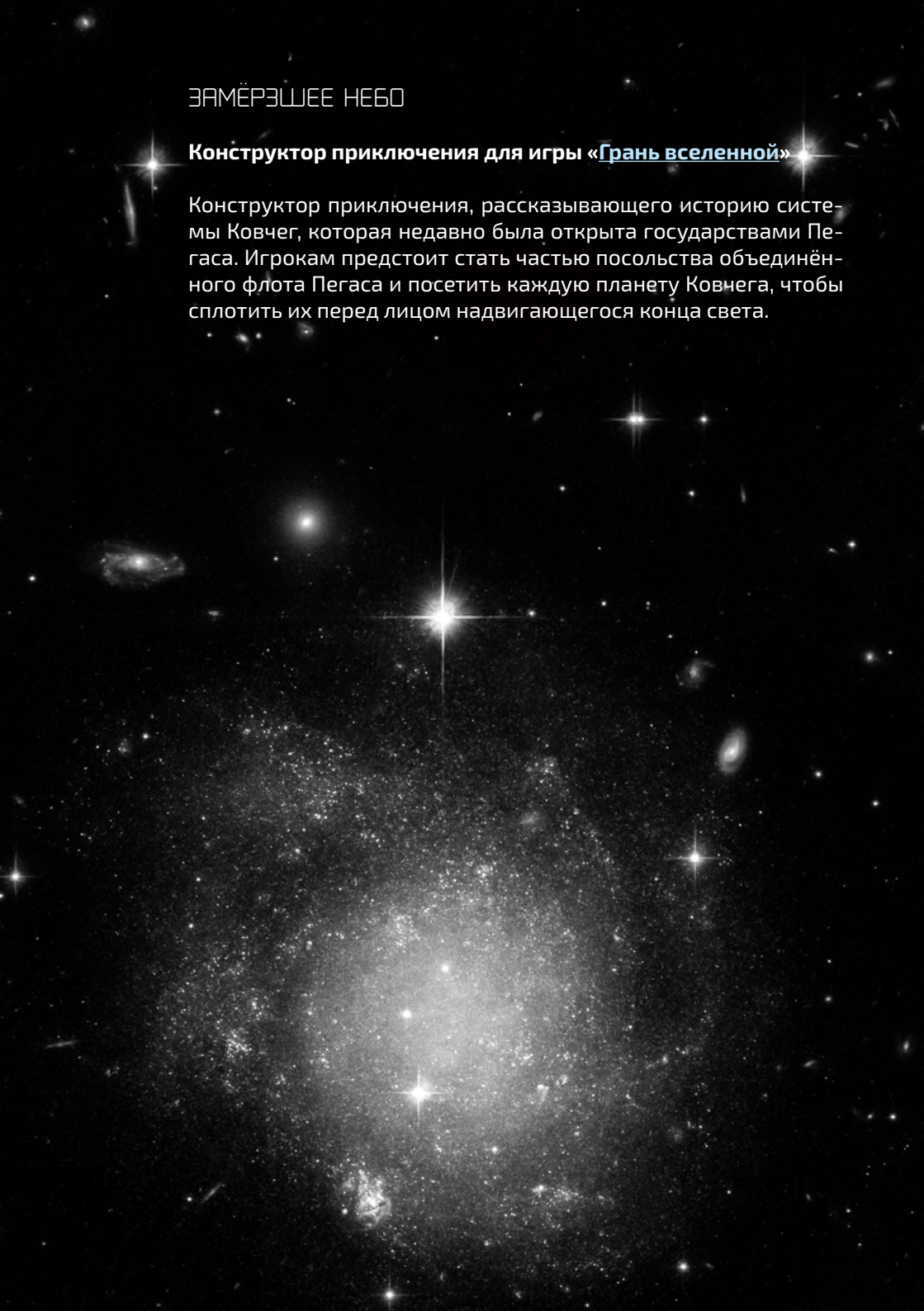
ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ



## ЗАМЁРЗШЕЕ НЕБО

### Конструктор приключения для игры «[Грань вселенной](#)»

Конструктор приключения, рассказывающего историю системы Ковчег, которая недавно была открыта государствами Пегаса. Игрокам предстоит стать частью посольства объединённого флота Пегаса и посетить каждую планету Ковнега, чтобы сплотить их перед лицом надвигающегося конца света.



Добро пожаловать в систему Ковчег, новую точку на карте рукава Пегаса, в которой до сегодняшнего дня люди считали себя одинокими. Пока остальное человечество восстанавливалось после удара Машины, в Ковчеге они продолжили своё развитие, оставшись без ЭХО и древних технологий.

Сегодня всё изменится: государства Пегаса получили сигнал бедствия с координатами Ковчега и призывом о помощи в надвигающемся апокалипсисе. Солнце Ковчега начало гаснуть, а вокруг него появились загадочные небесные объекты. Вам доверили вести Объединённый флот государств Пегаса, чтобы спасти Ковчег или дать ему погибнуть.

### КАК ЭТИМ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ?

Данное приключение представляет конструктор системы, которой предстоит совместно с вами сплотиться против стаи космических существ, пожирающих солнце Ковчега. Для генерации бросьте кость с числом граней, соответствующим указанным вариантам. Пользуясь генераторами, вы сможете:

- Создать систему Ковчег, где будут происходить основные действия игры
- Определиться с основной проблемой на обитаемых планетах
- Определиться с ситуацией на обитаемых планетах
- Определить, кто и как руководит планетой
- Определить, что за стая космических существ стремится погасить солнце
- Узнать, какие инструменты люди прошлых эпох оставили, чтобы разжечь пламя Солнца и уничтожить пожирателей

Кроме генераторов, в приключении есть фронты и ходы.

**Фронты** — расскажут, что будет происходить в системе во время приключения

**Ходы** — новый ход для путешествий по системе и ход «Железные Небеса» для руководства вашим флотом.

Перед игрой вам потребуется решить, сколько игровых встреч продлится ваше приключение, тем самым определившись с количеством планет-государств в системе.

Мы рекомендуем от 3 до 5 сессий и планет-государств, чтобы игроки могли погрузиться в проблемы жителей Ковчега и столкнуться с тяжелыми решениями, которые не успеют им наскучить. Далее вам нужно, используя генераторы, создать планеты-государства, у каждой из которых есть проблема, правительство и часть Орудия Судного дня. В системе также обитает космическая стая, которую вам тоже предстоит выбрать из подготовленных нами вариантов, а игрокам — победить.

Каждая игровая сессия должна происходить вокруг попыток убедить население и правительство планет сплотиться перед лицом угрозы для активации Орудия, но из-за ограниченности времени каждая сессия, на которой персонажам не удалось подчинить хотя бы одно государство, заканчивается ходом «Железные небеса», согласно которому персонажи заставляют принять одну из планет Ковчега сплочённость с помощью силы.

Конец игры наступает, когда персонажи смогут объединить планеты и запустить Орудие Судного дня.

### **Ситуация**

Местные правители уже столкнулись с силами стаи, после чего кто-то отправил сигнал бедствия.

Приняв сообщение и столкнувшись с новой для себя проблемой, Абсолют в несвойственной ему манере под давлением других государств согласился на создание объединённого флота<sup>1</sup>, куда вошли представители всего Пегаса. Теперь новоиспеченным адмиралам придётся решить, что делать со стаей и государствами Ковчеге.

### **Вопросы для игроков**

- Представителем какого государства Пегаса ты являешься?
- За какие заслуги именно тебе предстоит решать судьбу заново открытых миров?
- Чувствовал ли ты страх, когда Объединённый флот вышел за пределы известной карты и оказался в Ковчеге?

### **Вопросы для мастера**

- Как отреагируют местные жители и их правители на появление объединённого флота?

### **Действующие лица**

- От 3 до 5 планет с их правительствами и проблемами
- Объединённый флот государств Пегаса

- **Стая** (цель: затушить пламя Солнца)

Предвестники:

- Неизвестный объект на радарях — приближается стая
- Чёрное небо, затмение, что-то огромное заслонило звезду
- Голод стаи обрушивается на планеты

Катаклизм: опустевшая система, безжизненные планеты, стая продолжает свой путь к другим системам

- **Хаос, Паника и Нерадивые правители** (цель: подорвать сплочённость)

Предвестники:

- Лидеры не могут забыть старые обиды и договориться
- Паника захлёстывает планеты и парализует систему
- Обречённость и ужас вызывают хаос в системе

Катаклизм: коллапс всех режимов, больше никто не защитит людей

- **Гаснущее пламя Солнца** (цель: перегореть)

Предвестники:

- Солнечная вспышка, вызывающая магнитные бури, отключения связи и навигации
- Гибель растений, быстрая смерть планетарной флоры, а за ней и фауны
- Сдвиг орбит, холод, начало ледникового периода

Катаклизм: погасшее солнце и Вечная Темнота

## ГЕНЕРАТОРЫ

Ковчег — система из нескольких обитаемых планет, вращающихся вокруг звезды типа красный карлик. Как и многие вещи в этом приключении, мы предлагаем вам самим создать систему на основе генератора ниже из стольких планет, сколько планируется игровых встреч, а также 1—4 необитаемых планет и спутников в качестве белых пятен кампании.

### Планетоиды<sup>2</sup>

1. Двойник Земли.
2. Расплавленный мир.
3. Станция.
4. Искусственный мир.
5. Карликовая планета.
6. Газовый гигант.
7. Безжизненная планета.
8. Пояс астероидов.

### Спутники

1. Безжизненные спутники.
2. Обитаемый спутник.
3. Искусственная станция-спутник
4. Система колец.

### Зацепки для необитаемых планет

1. Часть Машины Судного Дня.
2. Компромат на советника или правителя.
3. Следы прошлого визита стаи.
4. Склад запасных деталей для системы «Защитник».
5. Часть Машины в стагнации.
6. База пиратов, терроризирующих окрестные планеты.
7. Следы исчезнувшего государства.
8. Приманка, что могла бы замедлить стаю.

## СИТУАЦИЯ НА ПЛАНЕТЕ

Жизнь в Ковчеге никогда не была лёгкой, однако перед лицом апокалипсиса система оказалась в отчаянном положении. Его мирам угрожают природные и рукотворные катастрофы, местные цивилизации переживают кризис, а паника и моральный упадок угрожают сорвать все усилия по спасению системы.

1. **Тень былого.** Цивилизация здесь утратила космические технологии, а общество оказалось отброшено на столетия назад. *Способны ли местные использовать Орудие самостоятельно и осознанно?*
2. **Мировая война.** Планета охвачена огнём масштабной войны, разразившейся незадолго до обнаружения стаи и обострившейся из-за борьбы за стремительно сокращающиеся ресурсы. *В чём изначальные причины конфликта? Является ли эта война межпланетной?*
3. **Удар из прошлого.** Охлаждение планеты пробудило древних тварей и болезни, находившиеся в спячке со времён ледникового периода. *Способны ли они найти общий язык со стаей и стать доминирующей силой в новой экосистеме?*
4. **Космический исход.** Жители планеты намерены спастись от катастрофы иным способом — бросив все силы на создание ковчега, способного перенести их далеко от гибнущей звезды. *Что сможет убедить их лидеров направить усилия на выживание всей системы?*



5. **Глобальная паника.** Местные восприняли угрозу катастрофы слишком близко к сердцу. Планету сотрясают массовые самоубийства, повсеместное мародёрство и активность Церкви Апокалипсиса. *На какие моральные столпы ещё можно опереться в попытках спасти этот мир?*
6. **Игра в богов.** Незадолго до начала катастрофы кто-то неудачно попытался использовать находящееся на планете Орудие и народные массы восприняли это как её причину. Из-за последовавшей волны технофобии под угрозой не только само устройство, но и многие достижения цивилизации в целом. *Как местные отреагируют на технологии пришельцев? Сможет ли их прибытие переубедить людей?*
7. **Бог из Машины.** Издревле на этой планете находились руины непонятных человеку структур Машины. Теперь с их помощью разрастающийся культ машинологии соединяет людей с запретными механизмами и отправляет сигналы в Бездну, надеясь на спасение Машиной. *Ответит ли на зов Машина или что-то иное?*
8. **Отрицание.** На этой планете общество изо всех сил делает вид, будто грядущая катастрофа не так страшна, будь это искренние настроения народа или насаждаемая позиция правительства. *В чем причины подобного помешательства? Как его можно побороть?*

Один из самых важных лиц на планетах-государствах — человек, от которого зависит судьба всей системы. Для создания правителей мы подготовили несколько генераторов, благодаря которым вы узнаете об их пути к власти, сильных и слабых сторонах.

### Тип правителя

1. **Карьерист**, долго шел по головам своих коллег к этому посту.
  - *Это был путь бюрократических проволочек или корпоративной конкуренции?*
  - *Как это отразилось на его характере?*
  - *Что стало с конкурентами на пути ко власти?*
2. **Герой сопротивления**, предпочел медленному росту скорую революцию, по итогам которой он оказался наверху.
  - *Это было восстание, путч или заговор?*
  - *Почему народ и элиты приняли нового правителя?*
  - *Какая участь постигла его предшественника?*
3. **Преемник**, предшественник этого правителя посчитал его лучшей кандидатурой.
  - *Хотел ли этого сам преемник?*
  - *Почему предшественник выбрал именно его?*
  - *Готовит ли правитель себе наследника?*
4. **Ставленник**, которого некто привел к власти.
  - *Как относится правитель к своему благодетелю?*
  - *Слушается ли его, как марионетка, или же вступил в конфликт?*
  - *Что будет с властью, если ставленник или благодетель исчезнет?*

5. **Узурпатор**, захватил власть, подчинив всё своей строгой воле.
- *Что позволяет ему держать планету в своих руках?*
  - *Придерживается ли он порядков прошлого или считает свою власть абсолютной?*
  - *Кто пытается противостоять ему?*
6. **Первый среди равных**, лишь одна из голов гидры. Его власть ограничена советниками, которые его часто сменяют.
- *Доволен ли правитель таким положением?*
  - *Почему на планете сложилась такая система?*
  - *Как долго у власти пробудет этот правитель?*
7. **Серый кардинал**, скрытно руководит за спинами подчиненных.
- *Чего опасается правитель, раз так не хочет показывать свою власть?*
  - *Какие рычаги влияния он использует из теней?*
  - *Насколько надежна его паутина вокруг советников?*
8. **Символический лидер**, уже не имеет никакой реальной власти, являясь символом для народа и соседей.
- *Знает ли правитель о своем положении или живет в иллюзиях?*
  - *Как к нему относятся обычные жители планеты?*
  - *Пытается ли он вернуть всю полноту власти?*

## Слабость

1. **Гордость**, считает, что справится со всем сам и всегда сначала слушает своё тщеславие, а потом голос разума.
2. **Жадность**, страстно желает завладеть всеми сокровищами мира. Его аппетиты неуёмны, налоги непомерны, а взятки колоссальны.
3. **Ересь**, заполонившая планету: Странники, Церковь Апокалипсиса или даже Машинологи овладели разумом правителя. Теперь планета в руках религиозного фанатика, готового на всё ради веры
4. **Нерешительность**, правитель настолько боится сделать неправильный выбор, что будет долго рассчитывать риски, пока его подданные расплачиваются.
5. **Косность**, правитель не приемлет новые порядки и технологии. Опасаясь изменений на своей планете, он законсервировал положение дел, и убедить его что-то изменить почти невозможно.
6. **Одержимость**, правитель увлечен идеей, которая мало кому пришла бы в голову. Он ослеплен навязчивыми мыслями и следует только им.
7. **Паранойя**, правитель не доверяет никому, даже своей тени. Окружённый дегустаторами и телохранителями, он заперся в бункере, опасаясь не конца времён, а удара в спину.
8. **Жестокость** этого правителя легендарна, всё на планете подвластно его железной воле, а за любой кривой взгляд или неправильное слово следует наказание.

## Сила

1. **Популярность**, вот чего у этого правителя не отнять. Обычный люд поддержит его, видя в нём защитника.
2. **Ветеран**, правитель неоднократно сталкивался с насилием на земле и в небесах. Используя ресурсы планеты, он может дать отпор многим угрозам.
3. **Интриган**, в паутине из осведомителей и шпионов, построенной на угрозах, взятках и компромате он паук, а не муха.
4. **Проницательность**, для правителя нет ничего важнее, чем отличать друзей от врагов, и в этом умении он преуспел, зная, о чем думают люди вокруг.
5. **Образованность**, для изолированной системы этот человек очень умен. Его образование и любопытство помогают ему в делах на планете и в международных отношениях.
6. **Честность**, он прямолинеен и смело говорит о своих идеях и суждениях.
7. **Решимость**, правитель первым сделает шаг под пули, если это будет необходимо. Он понимает ответственность, но не боится рисковать перед лицом апокалипсиса.
8. **Справедливость** правителя войдёт в мифы, на планете нет людей, считающих себя обделёнными по его воле.

## СОВЕТНИКИ

Советники окружают правителя, чтобы направлять его в интересующее их русло, строить заговоры, разворовывать казну и иногда советовать. Чаще всего они никак не заинтересованы в решении планетарной проблемы и будут преследовать свои цели. Для каждой планеты желательно создать 2-4 советника, каждый из которых будет тянуть правителя в свою сторону и мешать Объединённому флоту сплотить систему.

### Профессия советника

1. **Магнат.** О богатствах этого человека ходят легенды — многое на планете принадлежит ему.
2. **Бюрократ.** Винтик механизма, дослужившийся до пружины, которая приводит в движение правительственный аппарат.
3. **Идейный.** Лидер идеологической организации, популярной в народе.
4. **Военный.** Военачальник, руководящий флотом и армией государства.
5. **Религиозный.** Представитель местного религиозного культа, представляющий интересы своей веры в правительстве.
6. **Конкурент.** Всю свою политическую жизнь этот человек был занозой для правителя. Теперь он продолжает быть занозой, но уже в совете.
7. **Слуга народа.** Всю свою жизнь он пробивался с самых низов, чтобы быть голосом народа, и вот он добился своего. Что дальше?
8. **Силовик.** Пропагандист, цензор или жандарм, следящий за порядком на планете.

### Цель советника

1. Сместить лидера.
2. Держаться за власть.
3. Становиться богаче.
4. Получить рычаг влияния.
5. Решить проблему.
6. Проявить себя.
7. Сбежать.
8. Лоббировать чьи-то интересы.

### Последствия смерти советника

1. В конфликт на планете вмешается третья сторона — другое космическое государство.
2. Смерть советника вызовет скандал, который непременно свяжут с персонажами игроков, тем самым усложнив их задачу.
3. Сторонники и конкуренты советника устроят гражданскую войну за передел власти.
4. На планете воцарится паника и хаос
5. Развалится сфера, которой руководил этот советник
6. Развернутся уличные протесты, спровоцированные слабостью правительства.
7. Развернется политическая борьба
8. Ничего страшного, ценность этого человека была не так уж и велика, как казалось изначально.

## ОРУДИЕ СУДНОГО ДНЯ

Со времён до появления ЭХО на планетах Ковчега сохранились удивительные и могущественные сооружения, которые когда-то являлись частью оборонительной системы «Защитник». Именно на них Объединённый флот возлагает надежды по спасению системы.

Для каждой обитаемой планеты выберите один из элементов Защитника, без активации которого система не заработает.

1. **Мощный коммуникационный центр**, способный связать всю систему и передать сигнал бедствия за её пределы.
2. **Суперкомпьютер**, сконструированный для точных астрономических прогнозов и планирования.
3. **Сверхмощный излучатель**, могущий своим импульсом вновь разжечь пламя звезды.
4. **Обширный энергогенератор**, чьих мощностей хватит практически на что угодно.
5. **Координационный пункт**, прежде синхронизировавший работу всех прочих элементов.
6. **Стабилизатор орбит**, смягчающий отдачу Орудия и защищающий от смещения орбит
7. **Проектор радиационного щита**, который при активации защитит зону обитаемости от перепадов солнечной радиации.
8. **Экстренная оборонная система**, способная очистить всю систему от остатков нашествия извне.

Чтобы узнать о текущем использовании элементов Защитника, воспользуйтесь таблицей ниже или придумайте свой вариант:

### Защитник

1. Сохранил свое значение, но используется на местном уровне
2. Стал памятником о былом
3. Используется, как часть здания правительства
4. Потерян в недоступном для населения месте
5. Стал археологическим объектом изучения ученых
6. Стал центром местного религиозного культа



Её жадность забирает последнее тепло гаснущей звезды. Стая недостижима для обычного оружия, находясь в солнечной короне, но отдельные её части встречаются в остальном Ковчеге — ответьте на вопросы и используйте для боя написанные параметры и ходы.

Параметры космической стаи как противника — урон 4 | ранения 11, кроме изменений, предусмотренных модификаторами.

**1. Стая левиафанов.** Мифические существа, внешне подобные океаническим обитателям, которые приходят на свет умирающей звезды и иссушают её запасы энергии для размножения. Неуязвимы из-за толстой шкуры, служащей природной броней.

*Где находится «гнездо», из которого они прибыли?  
Какое именно существо напоминает особь левиафана?*

В системе встречается стайка отбившихся левиафанов-детенышей, равных классом крейсеру (4).  
Модификаторы: +1 к урону.

- Защита: повернуться к атакующим природной броней (12)
- Гигант
- Трусливый

- 2. Рой дронов.** Отряд армии Машины: «добытчики», извлекающие ценные ресурсы из твердых пород, обломков космического мусора и производящие топливо из соединений в плазме звёзд; «строители», собирающие из извлечённых ресурсов дополнительных дронов и зонд — ориентир флота вторжения; боевые дроны, патрулирующие территорию.

*Какие планы Машины хранятся в базе данных захваченного людьми дрона? Благодаря чему дроны стали неуязвимы для экстремальных температур в короне звезды?*

В системе встречается отряд боевых дронов, равный классом ММТК (2). Модификаторы: +2 к защите (в ближнем бою), —3 к ранениям.

- Защита: маневровый раппорт — идеальная слаженность манёвров напоминает косяк рыб. Раз за бой стая дронов игнорирует урон полностью.
- Машина
- Потрошитель

- 3. Колония микроорганизмов.** Хвост пролетевшей сквозь систему кометы содержал микроорганизмы, множасьиеся с огромной скоростью и преобразующиеся в кристаллические структуры. Это подобие снаружи твёрдых рифов, изнутри сливающихся с солнечной плазмой и поглощающих её свет. Неуязвимы за счёт мгновенного размножения и восполнения пробоин в колониях. Модификаторы: -2 к урону.

*Почему представители Ковчега придают особое значение потерянному отряду разведывательного корабля, вросшего в кристаллы? Какой материал не поддаётся разрушению колонией?*

В системе встречаются отдельные жидкие скопления микроорганизмов, моментально кристаллизирующиеся вокруг любого твердого предмета.

- Потрошитель
- Заражение: при использовании хода «Потрошитель» заражает 1 систему без повреждения. Если персонажи не произведут осмотр или полную починку корабля после этого боя, создай новый фронт.

4. **Призрак планеты.** Последствия геноцида, который пошел не по плану. Народ, населявший эту планету, совершил преступление. Древние технологии позволили уничтожить его посредством терраформирования, но случился сбой, и планета обратилась в осколки.

*Почему приборы связи постоянно передают помехи — появляющийся из ниоткуда хор человеческих криков агонии? Какое преступление совершила уничтоженная планета?*

В системе встречаются обломки взорвавшейся планеты разного размера.

- Призрачный абордаж: при столкновении с обломками корабль захлестнет мираж стаи обезумевших призраков людей, измученных предсмертной агонией, который останется на борту до выхода из красной зоны противника — все персонажи делают ход «Паникуешь» и выбирают психоз<sup>3</sup>.

- 5. Безднопоклонники.** Бездна на некоторых Странников подействовала иначе: прошептала, что жаждет разрушения, и одарила их монструозной флотилией с подходящим оружием.

*Что представляет из себя это оружие? Какой высшей целью оправдывают безумные безднопоклонники акт уничтожения, который они совершают?*

В системе встречаются группы кораблей Странников, равных классом ММТК (2) каждой.

- Защита: каждый корабль безднопоклонников неуязвим к действию среднего и дальнего оружия, сбивая глушилкой его прицел.
- Маскировка
- Десантные капсулы
- Десант: Урон 3 | Защита 1 | Ранения 3
- Банда, Подручные средства, Фанатик.

- 6. Разумные плазмиды.** Огромные нейтринные сгустки, при помощи солнечной энергии и воздействия электромагнитных полей разрывающие пространство, чтобы впустить во Вселенную представителей своего мира.

*Если разрыв приоткроется, что увидят обычные наблюдатели? Могут ли плазмиды подавать доступные к осмыслению человечеством сигналы?*

В системе встречаются одиночные плазмиды. Модификаторы: +5 к урону, —5 к ранениям.

- Аура
- Особо опасен
- Генератор помех

### Осложнения в пути

Вторжение стаи, приближающаяся гибель звезды и вызванные ими паника и беззаконие делают перемещение одиноких кораблей внутри системы опасным предприятием. Когда **прокладываешь путь через замёрзшее небо**, брось+Навык. На 10+ корабль добирается до нужной планеты. На 7—9 потрать 2 заряда реактора корабля на защиту от холода и выбери 1:

- Путь занял слишком много времени — предвестники дают о себе знать;
- Корабль пересёкся с судном мародеров, пиратов или сектантов;
- Корабль столкнулся с частью стаи;
- Во время перелёта корабль получил 1 повреждение — вычеркни 3 системы;
- Высадка на планету осложнена естественными причинами или недружелюбным приёмом.

### Операция «Железные небеса»

В конце сессии, **если все надежды** на мирное сплочение с планетой **разрушены и не осталось времени** решить проблему, кроме как силой, корабли вашей армады начнут осаду. Каждый персонаж рассказывает, как конкретно он помогает флоту в осаде и кидает **2d6 + подходящая характеристика**.

На **10+** лично ты отлично проявил себя, не подвергнув команду риску

На **7–9** ты бился как лев, но что-то пошло не так, выбери 1 из списка ниже

На **—6** ты подвел команду и подставил под угрозу всю операцию. Выбери 2 из списка ниже, мастер показывает предвестников одной из угроз.

Последствия осады:

- Погиб кто-то из советников планеты, а если их не осталось, то сам правитель
- Кто-то из вашей команды оказался серьёзно ранен
- Пострадал корабль, выбери, какой отсек серьёзно повреждён
- Это скажется на вашей репутации — на следующей планете ждите холодный приём
- Пострадало Орудие Судного дня и вам придётся озаботиться его ремонтом
- Проблемы на планете только обострятся после вашего отлёта
- Битва на орбите и орбитальный обстрел привели к гуманитарной катастрофе. Беженцы заполняют соседние планеты, и найдутся радикалы, желающие вам отомстить

*Какие бы последствия от осады вы не получили, планета усмирена и сплочена железным кулаком вашего флота.*

## КОНЕЦ КАМПАНИИ?

— Все системы активированы, начинаю  
обратный отсчет!

—3!...2!...1!...ЗАПУСК ЗАЩИТНИКА!

Вспышка, бьющая в пылающее небо, а затем  
свет. Свет куда более яркий, чем вы привыкли.  
Для стаи всё было кончено, но для человечества

— только начинается.



# ЗАМЕРЗШЕЕ НЕБО

## СТУДИЯ «ТРИАДА»

Авторы, редакторы:

**Антон Шумилов, Константин Радюк, Анна Музыка**

Верстка: **Ransvind**

Иллюстратор обложки:

**Анна Музыка**

Внутренние иллюстрации:

**общественное достояние**

Особые благодарности:

Крайку — за «Грань вселенной»,

Организаторам «Кашевара» — за «Кашевар»,

Организаторам «Ролекона» — за «Ролекон»,

D. Vincent Baker и Meguey Baker — за ПбтА.

Участник и победитель конкурса  
«RPG-Кашевар 2021. Время приключений»  
в номинации «Конструктор приключения»

Написано на основе книги правил

**«Грань Вселенной. Вторая редакция»**

следующих авторов:

**Кирилл Румянцев, Илья Сергеев, Игорь Есаулов**

Распространяется под лицензией

**CC BY-SA 4.0**

