

ВІКНИЦІ



Приключение-декорация для игры «Золото и прах» на 1-2 игровые встречи для персонажей 2-4 уровня.

### **Синопсис**

Отправьтесь в 1928-ой год, на охваченный грозами мыс Надежды в Гренландии, чтобы починить башню Теслы и спасти экипаж арктической экспедиции дирижабля «Италия».

**Тема:** авантюра

### **Ключевые слова**

- ⚡ **Гроза** — башня, работающая благодаря электричеству молний, и индейское божество грозы Хейока.
- ⚡ **Надежда** — место, где происходят приключения, и надежда на спасения экспедиции на дирижабле «Италия».
- ⚡ **Пираты** — викинги, на кораблях устраивавшие грабежи американского побережья.

Создано студией “Триада” для летнего Кашевара 2023

**Авторы:** Анна Музыка, Константин Радюк и Шумилов Антон

**Редактор:** Анна Музыка

**Обложка:** Анна Музыка

**Иллюстрации:** Георгий Конев, общественное достояние

**Вёрстка:** Константин Радюк

**Благодарности:** piconico — Силач Бамбула,

Дарья Соколова — Марта Ришар, Александр Соколов — Саня Иванов.

# ЧТО ЗДЕСЬ ПРОИЗОШЛО?

- ⚡ **1000 г.:** Лейф Эрикссон открыл Винланд и построил там своё поселение. Он был первым, кто ступил на новую землю. Последним викингом, ушедшим отсюда, была его сестра, Фрейдис Эриксдоттир — грозная воительница и преступница.
- ⚡ **1003 г.:** в Винланде Фрейдис убила своих компаньонов — Хельги и Финнбоги — и отправилась грабить индейские поселения, плавая вдоль американского побережья. Там она завладела маской грозового духа.
- ⚡ **1004 г.:** Фрейдис изгнана братом из Гренландии и по пути в Исландию попала в шторм. Её драккар льдами унесло к месту, что ныне зовётся мысом Надежды — мысом Хоуп. Здесь Фрейдис и пять её лучших воинов сгинули. Теперь грозы сверкали лишь вокруг их кургана, и корабль смог спокойно уплыть к родным берегам.
- ⚡ **1905 г.:** известный изобретатель Никола Тесла, вдохновлённый полярной экспедицией Пири, пишет статью, в которой предлагает использовать технологию беспроводной передачи электричества для полярных экспедиций.
- ⚡ **1926 г.:** итальянский воздухоплаватель и полярник Умберто Нобиле связался с Теслой, чтобы воплотить его мечты в жизнь и построить башню-зарядник для электродирижабля «Италия»! Тесла в спешке идёт на авантюру и закладывает башню в Гренландии, на мысе Хоуп.
- ⚡ **15 апреля 1928 г.:** дирижабль «Италия» вылетает на Шпицберген. Билл Снафу, физик-лаборант, и Боб Фубар, оружейный механик, запускают башню.
- ⚡ **25 мая 1928 г.:** Боб, который всё это время был агентом Эдисона, в ночную смену похищает индивидуализатор и пытается сбежать на собачьей упряжке, но становится жертвой белого медведя. Без энергии «Италия» терпит крушение у Северного Полюса, а в кургане под башней пробуждаются духи древности.
- ⚡ **26 мая 1928 г.:** оправившись от очередного удара судьбы, Никола Тесла даёт объявление в газете, призывая авантюристов и путешественников выяснить, что случилось в башне, и починить её, чтобы спасти экспедицию Нобиле — вернуть ей электричество для радиостанции, передающей координаты крушения.
- ⚡ **Сегодня, 3 июня 1928 г.,** ваша экспедиция высаживается с корабля на леднике в часе хода от мыса Хоуп. Теперь вы последняя надежда гибнущей экспедиции.

# СЛУХИ

- 1 Когда-то мыс Хоуп посещал Лейф Эриксон или кто-то из его родственников
- 2 Инуиты, матросы и полярники передают из уст в уста историю о медведе-людоеде, Некиинуккиту, терроризирующем окрестности
- 3 Томас Эдисон пообещал награду за индивидуализатор, последнее изобретение Теслы
- 4 Метеорологи зафиксировали: мыс Надежды – место с самыми частыми грозами на этой широте
- 5 Один из сотрудников башни – визионер оружейного искусства Боб Фубар, давно мечтавший о сотрудничестве с Теслой
- 6 Гренландию открыли не викинги, а индейцы миссисипской цивилизации. Артефакты их культуры можно найти на стоянках восточного побережья Гренландии

# СТОЛКНОВЕНИЯ

- 1 Белый медведь
- 2 d6 инуитов
- 3 d4 призрака викингов
- 4 Хейока
- 5 Тёмный эфир

- 6 Гром-молния-разряд! Башня сотрясается от удара молнии, стоящие близко электроприборы ударяют током на d6 урона. Если их нет рядом, любая металлическая вещь становится статически заряженной и также бьёт током

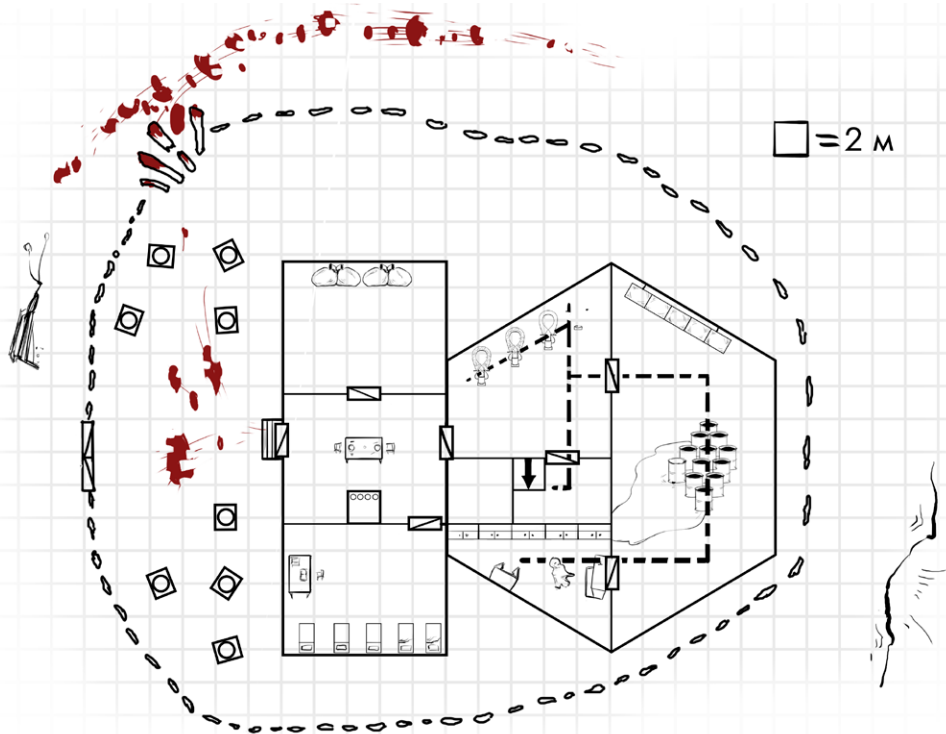


# МЕСТА

## Двор

Снаружи видно четырёхэтажную башню на небольшом обветренном холме, хозяйственную пристройку и восемь собачьих будок на сваях. Рядом лежат разорванные трупы собак и перевернутая упряжка. Комплекс ограждает хлипкий забор, в котором с севера от пристройки зияет огромная пробоина. От неё тянется кровавый след, огибающий холм и теряющийся в снегу.

Башня представляет собой шестиугольную усечённую пирамиду, над которой постоянно сверкают молнии. Стены глухие, окна, похожие на иллюминаторы, располагаются только на третьем этаже. Вместо четвёртого — огромная катушка, напоминающая шляпку гриба.



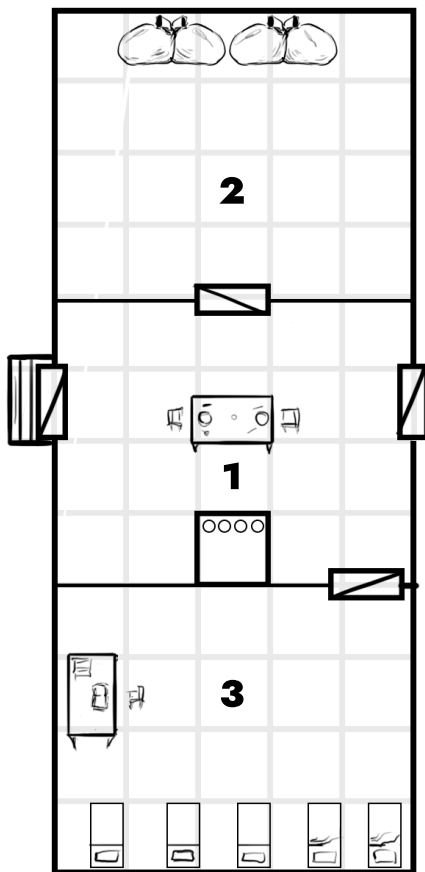
## Пристройка

Прямоугольный дом с двускатной крышей, примыкающий к башне с её западной стороны. Стены деревянные, окон нет, довольно скромная обстановка. Дверь в здание полувыломана, на ступенях крыльца видны следы когтей и крови.

**1. Котельная:** играет роль прихожей, столовой и коридора. Посреди южной стены — индукционная котельная, служащая для готовки и обогрева. Перед ней — стол с двумя стульями, на котором стоит потухшая свеча и следы прерванной трапезы.

**2. Склад:** всюду бардак, следы когтей, разломанные деревянные ящики от провизии. В бардаке можно обнаружить три бесцветные линзы, пачку ружейных патронов (30) и 10 батареек. У северной стены — четыре целых мешка с мукой. Под ними лежат две спрятанные фляжки с джином.

**3. Жилая комната:** у южной стены — пять кроватей. Явно пользовались двумя с западной стороны комнаты. Под подушкой у самой западной — кровати Боба — обрывки конверта от некоего «сына Эди». На столе — оружейный каталог, пара чертежей оружия и стопка журналов «Популярная механика».

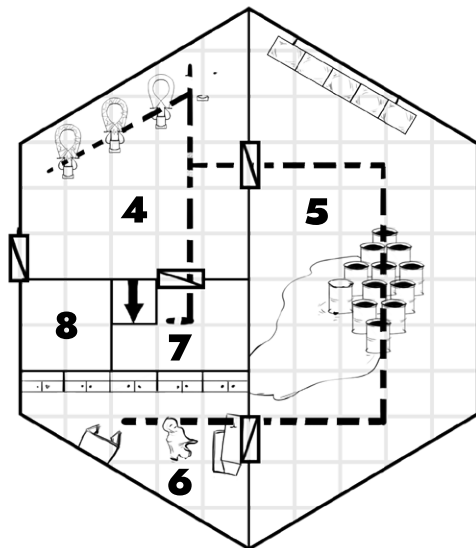


# Башня

Металлический каркас глухих стен, освещение от духовых ламп, искры в которых колышутся от каждого удара молнии в крышу

## Первый этаж

На потолке в каждой комнате расположены рельсы для крана, чтобы передвигать тяжелые трансформаторы, аккумуляторы и бочки с кислотой.



**4. ТРАНСФОРМАТОРНАЯ:** большая комната, где стоят 3 причудливых трансформатора Теслы. Два сейчас работают на пределе возможностей, трещат и сверкают искрами на внешних обмотках. Ещё один, выполняющий роль резервного, отключен от сети. На полу – гнезда для подключения четвертого трансформатора, но в комнате его нет. При подключении резервного и четвертого трансформатора случайное столкновение «Гром-молния-разряд» перестаёт действовать.

Дверь в комнату обработки выделяется массивностью и прочностью.

**5. АККУМУЛЯТОРНАЯ:** огромная комната. У северо-восточной стены стоит 5 аккумуляторов (2x1,5x2 метра), подключённых к сети и заряженных. В центре составлены 12 двухсотлитровых металлических бочек с серной кислотой для починки батарей. Одна из бочек протекла: широкая лужа находится под напряжением. Обойти её легко, но в бою любое касание без защиты грозит ударом тока (1d6 урона и *тактическое преимущество* противникам).

Над бочками посреди рельсовых потолочных путей свисает кран с верёвкой.

**6. Кладовая:** дверь в комнату из аккумуляторной забаррикадирована лежащим металлическим шкафчиком, за которым в нелепой позе стоит обледеневший Билл. В руках он держит криогенизатор, направленный в зеркало на двери. Если попытаться выбить дверь, то с шансом 5 из 6 Билл упадёт на пол и разобьётся на сотни кусочков.

В самой комнате несколько шкафчиков сменной лабораторной одежды и пустой шкафчик для оружия.

**7. Комната обработки:** небольшая комната за толстой металлической дверью с электрическим замком из трансформаторной. Дверь не заперта. В потолке — открытый люк, сквозь который видно второй этаж и поднятую механическую лестницу. На западной стене — множество отверстий диаметром в ноготь мизинца. Там же на уровне пояса находится небольшой поворотный выключатель.

Если его повернуть, дверь захлопнется на автоматический замок (выбить — сл. 25, **СИЛ+атлетика**), человека окатит обеззараживающим озоном, а лестница спустится вниз. С шансом 1 к 10 механизм заклинит, а человек в запертой комнате начнёт задыхаться от озона, теряя по дб стойкости за раунд, пока не выбьет дверь, стену или не спустит лестницу.

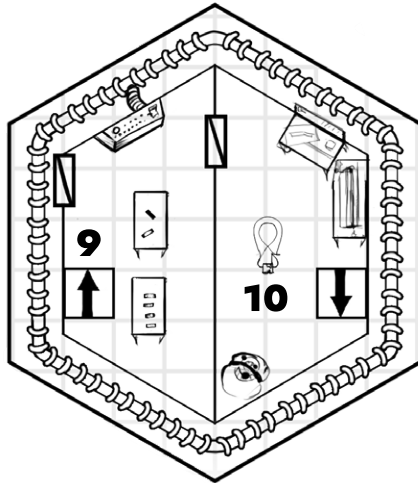
**8. ГЕНЕРАТОР ОЗОНА:** за тонкой стеной с отверстиями скрывается небольшая комната. В ней находится аппарат с множеством металлических трубок, примыкающих к стене, и воздухозаборником. Аппарат создаёт обеззараживающий озон, чтобы никакая зараза не попала в лабораторию.

**Билл Снафу** — физик-лаборант, поклонник Теслы, готовящий к работе ускоритель. В панике он выстрелил в викинга, но снаряд от ricochetил в Снафу. Билла можно спасти, если мгновенно разморозить. Он расскажет о работе ускорителя, поломке башни и побеге Боба.





## Второй этаж



11

**9. ЛАБОРАТОРИЯ:** здесь находится ускоритель, построенный для совместной работы с неапольским институтом имени Тибериуса Кавалло.

По центру расположены два стола. На первом столе — 4 пустые стеклянные капсулы с крышкой объёмом в 5 литров и длиной с локоть. На втором столе — 2 капсулы, одна заполнена тёмным эфиром, а другая — нестабильными электронами.

Панель управления ускорителем к северу от двери в технический коридор представляет собой металлическую тумбу, покрытую резиной, с гнездом для капсул и рычагом запуска. Из стены на уровне пола в панель входит и выходит трубка ускорителя, обмотанная медным проводом.

**10. ОРУЖЕЙНАЯ:** большое помещение, переделанное в оружейную мастерскую. Напротив двери у стены стоит верстак и токарный станок. В рабочем беспорядке прячется ножевое

реле. По центру комнаты стоит полуразобранный трансформатор, а в южном углу — потрёпанная мишень из пухового одеяла и тулупа.

**11. ТЕХНИЧЕСКИЙ КОРИДОР:** узкий, обитый каучуковыми плитами, опоясывающий башню. По полу проложена алюминиевая труба, обмотанная окислившимся медным проводом, с помощью электромагнитных свойств которого происходит разгон капсулы.

Все, кто находится в коридоре во время его работы, получают  $2d6$  урона, если не придумают способ спастись от рассыпающихся зарядов ускорителя. Когда он сломается, оплётка сорвётся с трубы и сойдёт в огромный шар, каждый ход хаотично и громко перекачивающийся по коридору (бросьте  $d6$ , чтобы определить, к какой стене движется шар).

## Ускоритель и панель управления

Ускоритель — экспериментальная установка для преобразования материи до первичной структуры с помощью сильного электромагнитного излучения и ускорения. Довольно опасное устройство решили поместить сюда, вдали от цивилизации.

Чтобы воспользоваться прибором, необходимо заполнить капсулу из лаборатории, вставить её в гнездо панели управления и запустить её внутрь трубы, опустив рычаг. Ускоритель износился: его хватит на  $d4+1$  использование.

Потом ведущий должен кинуть  $d4+$  и сравнить результат с таблицей ниже. Рецепт следует записать — теперь из этого материала получается только такой результат.

Материалы первичного преобразования:

- ⚡ Обычные вещи (+0)
- ⚡ Металлические вещи (+1)
- ⚡ Сокровища и изобретения (+2)
- ⚡ Свежая органика (+3)

| $D4+$ | РЕЗУЛЬТАТ УСКОРЕНИЯ  |
|-------|--|
| 1     | Материя, разложенная на молекулы (+1)  |
| 2     | Тёмный эфир (+2)   |
| 3     | Кот (+3), с шансом в 50% жив   |
| 4     | Светящиеся фотоны (+3, $\text{U}1$ , \$500), распространяют свет на расстоянии <i>близко</i> . Если открыть контейнер, стремительно облепляют всё вокруг (светятся $d6$ дней). Взаимоуничтожаются, столкнувшись с тёмным эфиром                            |
| 5     | Нейтрализатор (+3, $\text{U}1$ , \$1000), серая вязкая жидкость. Лيشает любую поверхность электропроводности   |
| 6     | Сгусток нестабильных электронов (+4, $\text{U}1$ , \$5000). В контейнере питает любые электрические устройства. Каждый час бросайте $d6$ . Если три раза подряд выпадет 6 или кто-то откроет контейнер, взорвётся (наносит всем <i>рядом</i> $2d6!$ урона) |
| 7     | Движущийся сгусток плоти, пожирающий всё на пути   |
| 8     | Сгусток стабилизированных электронов (+4, $\text{U}1$ , \$20000). То же, что и нестабильный, но не взрывается  |

## Третий этаж

### 12. КОРИДОР ВОКРУГ КАМЕРЫ-ОБСКУРА:

обшит деревом. На севере, юге, западе и востоке — прозрачные линзы размером с локоть. Пол разделён зазором от поворотного механизма комнаты. Одна из половиц погнулась и воняет тухлятиной — там умерла крыса, застрявшая между шестернями. В оболочке камеры снаружи видны четыре деревянных рычага-рукояти, чтобы прокрутить камеру вокруг оси, дверь и четыре стеклянные линзы с алюминиевым напылением, выглядящие снаружи как разноцветные зеркала. На северо-запад обращена красная, далее по часовой стрелке — зелёная, разбитая синяя и фиолетовая линза.

В юго-западном углу люк и лестница вверх.

**13. ЭФИРНАЯ КАМЕРА-ОБСКУРА:** по центру этажа — отдельная круглая комната. Внутри пустая, обшитая алюминиевыми пластинами, образующими спиралевидные узоры. Пространство частично заполняют облака тёмного эфира.

Сейчас камера находится в деактивированном состоянии. Чтобы её активировать, нужно повернуть комнату так, чтобы линзы во внутренних и внешних стенах встали друг напротив друга. От цвета у северной линзы зависит эфирное видение — рябящее изображение того, что прямо сейчас происходит в соответствующем месте.

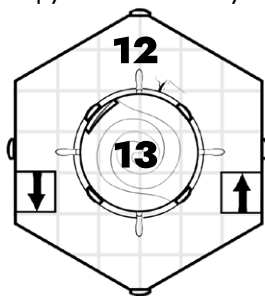
Красная линза покажет лагерь Нобиле и его экипажа. Зелёная — дым и древнюю башню, в которую врезался самолёт. Если заменить синюю лин-

зу, которую разбил Боб, она покажет рабочий кабинет Томаса Эдисона. Фиолетовая транслирует кабинет: там стоит ширма с небольшой фиолетовой линзой и стол, на котором — табличка «Maria Orschitsch», неразборчивые чертежи и две крупно подписанные карты: «Тибет» и «Земля Крокера».

Механизм поворота камеры-обскуры заклинило. Нужно найти дохлую крысу, застрявшую в поворотном механизме, либо повернуть его силой, но тогда он сломается и заклинит навсегда в одном положении.

Пока камера-обскура выключена, облака тёмного эфира свободно и хаотично движутся. Как только линзы встают в рабочее положение, тёмный эфир становится невидим: его скопления заметны только у потолка и пола. Исчезает и его влияние на свет и горение, но вредные свойства вещества сохраняются, и персонажи получают d4 урона за ход, проведённый в активированной камере.

Тёмный эфир увеличивается в объёмах, когда камеру оставляют активированной в течение долгого времени. Его облака заполнят комнату за два часа, весь этаж — ещё за два. Вся башня погрузится в темноту за 12 часов.

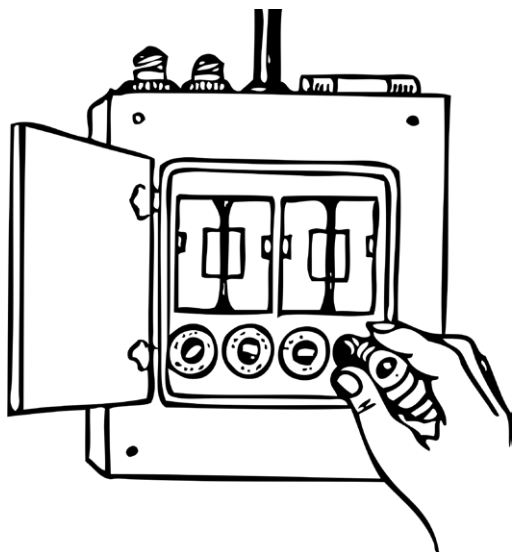
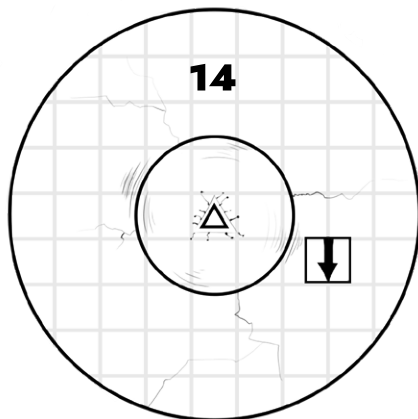


## Четвертый этаж (14)

По центру расположена огромная катушка Теслы, разряды от которой бьют по всему помещению. В катушке — гнездо для индивидуализатора. Тут собираются викинги во главе с Фрейдис, ожидая начала Рагнарёка.

Призраки и хейока в комнате получают *тактическое преимущество*. Пока не подключён индивидуализатор, катушка восстанавливает d4 стойкости призрака или Хейоки либо бьёт на d4 урона человека.

Чтобы подключить индивидуализатор, нужна проверка **ЛОВ+знаний** со сл. 20. При успехе в башне слышен голос радиста из экипажа «Италии», вызывающего корабль «Читта ди Милано».



## Берлога (15)

Берлога Некиинуккита. У стен — останки собак, Боба и его оторванная рука, сжимающая дробовик с индукционным чоком. С шансом 4 к 6 медведь сейчас находится здесь.

В восточной стене берлоги виднеется бревенчатая кладка погребальной камеры.

## Погребальная камера (16)

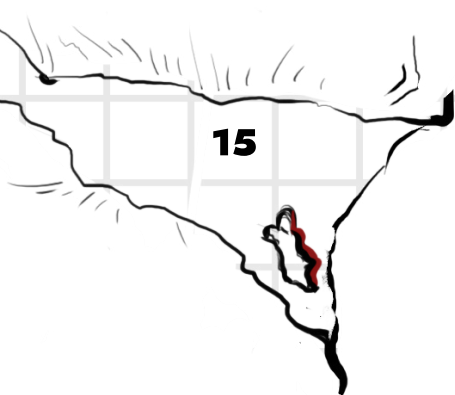
Прямоугольное помещение из прогнувшихся бревен. На стенах электричеством выжжены рисунки всадника на бизоне, преследующего викингов.

На невысоких деревянных платформах — останки шестерых викингов. С каждым похоронены потрёпанные временем копье, меч, щит и украшения: кольца, бусы, застёжки, пряжки, медальоны, браслеты (шанс 1, \$150 с каждого).

В центре стоит бронзовый сосуд с позолотой (шанс 3, \$500), заполненный рублёным серебром (шанс 3, \$300), монетами разного происхождения (шанс 1, \$300) и фигурными медными пластинами (шанс 2, \$250) — артефактами миссисипской цивилизации. На них лежит маска Хейоки, источник павшего на Фрейдис проклятья.

Сквозь щели в западной стене виднеется слабый свет из берлоги.

Когда призраки вновь появляются в камере, из маски является Хейока, чтобы их прогнать.



# ОБИТАТЕЛИ

## Фрейдис Эрикседоттир

Воительница Гренландии, дочь Эрика Рыжего и победительница племён аборигенов-скрелингов. В посмертии выглядит как высокая женщина тридцати лет, одетая в сарафан, плащ и мужские штаны. Волосы на голове завязаны в хвост, а в руках щит и меч.

**Уровень:** 4

**Стойкость:** 4d8

**Решимость:** 18

**Защита:** 15

**Компетентность:** 2

**Рукопашная атака:** +3

**Дальнобойная атака:** +1

**Талант:** тактик («Золото и прах», стр. 13)

⚡ **Грозовой меч:** d8+2 урона.

При критическом успехе наносит дополнительный урон противнику рядом.

⚡ **Громовой топор:** d6+2 урона, *близко*.

Метательный, после броска снова появляется на поясе.

⚡ **Электромагнитный хват:** может пройти встречную проверку **ТЕЛ+атлетики**, чтобы вырвать металлическое оружие из рук находящегося близко персонажа.

⚡ **Эфирный образ:** падение стойкости до нуля рассеивает состоящее из электрических разрядов тело Фрейдис, но через ход оно сформируется заново в погребальной камере. Его уничтожит только энергетическое оружие.



## Призрачный викинг

Пять прославленных воинов из отряда Фрейдис были похоронены в кургане вместе с ней. Те, что плавали с ней в Винланд, что грабили аборигенов-скрелингов, что убили Хельги и Финнбоги.

Когда за преступление Лейф Эриксон изгнал сестру из Браталида, они отправились за Фрейдис на север, где каждый встретил свою смерть.

**Уровень:** 2

**Стойкость:** 2d8

**Решимость:** 16

**Защита:** 14

**Компетентность:** 1

**Рукопашная атака:** +2

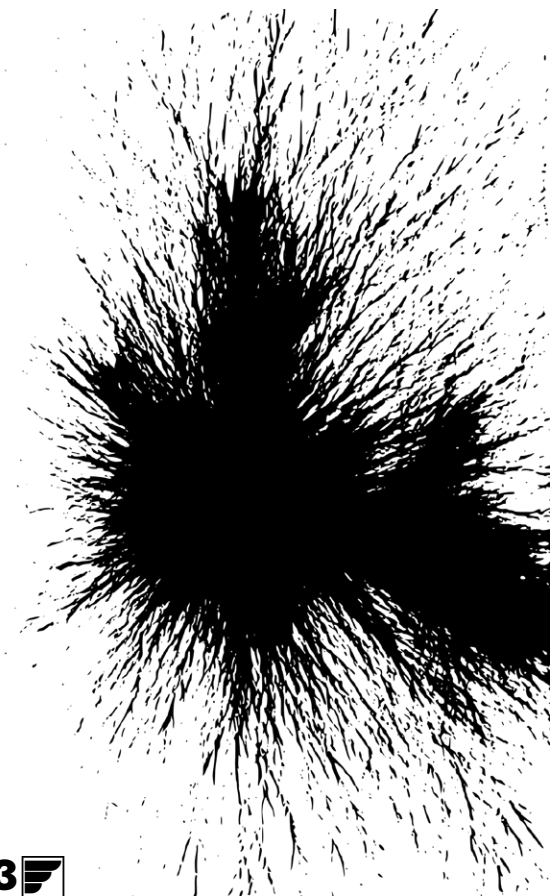
⚡ **Грозовой меч:** d8+2 урона. При критическом успехе дополнительный урон наносится противнику рядом.

⚡ **Электромагнитный хват:** может пройти встречную проверку **ТЕЛ+атлетики**, чтобы вырвать металлическое оружие из рук находящегося близко персонажа.

⚡ **Эфирный образ:** падение стойкости до нуля рассеивает состоящее из электрических разрядов тело воина, но через ход оно сформируется заново в погребальной камере. Его уничтожит только энергетическое оружие.

## Тёмный эфир

Это чёрные газообразные облака без текстуры и запаха. Вне комнаты принимают неровную форму дыма, умещающегося в куб со стороной 2 метра. Полностью поглощают и не пропускают свет и кислород. Открытый огонь внутри тёмного эфира мгновенно гаснет, а его топливо взорвётся без выделения света и тепла. Если долго находится в облаке, персонаж утомляется и травмируется из-за всепроникающих свойств эфира. Это ощущается как жжение во всём теле: в конце каждого хода, проведённого внутри дыма, персонажи получают d6 урона по телосложению из-за ожогов.



## Хейока

Высокое существо с жёлтыми глазами, зубастым улыбчивым ртом и рогами, торчащими из висков. Покрыт белым мехом с чёрными кольцами, кроме суставчатых синих рук и голеней, похожих на птичьи лапы. По телу и между рогами постоянно пробегают молнии. В руках Хейока сжимает двухсторонний посох, на концы которого надеты как метла молнии синего и красного цвета. Голос подобен грому. Способен проходить сквозь стены.

Характер шутовской и непредсказуемый. Встретив призраков-викингов, будет пугать их, гонять и поколачивать посохом за преступления, но с экспедицией будет вести себя всегда неожиданно и по-разному. Вот 6 вариантов поведения хейоки:

1. Поёт громовым голосом и пляшет, извергая молнии и пытаясь увлечь в танец людей
2. Падает, притворившись мертвым, пока кто-нибудь его не потревожит
3. Бежит обнимать ближайшего человека, ударяя его разрядами тока
4. С громовым улюлюканьем сбегает в ближайшую стену, избражая испуг
5. Пытается вырвать какую-нибудь вещь из рук человека, чтобы с помощью магнитных полей её разобрать и собрать неправильно
6. Пародирует кого-то из людей, повторяя движения, пока не надоеет

**Уровень:** 5

**Стойкость:** 5d8

**Решимость:** 10

**Защита:** 15

**Компетентность:** 3

**Рукопашная атака:** +3

**Дальнобойная атака:** +2

⚡ **Молниеносный посох:** две атаки, наносящие по  $d6+3$  урона в ближнем бою или неподалеку. При критическом успехе дополнительный урон получают все находящиеся рядом противники.

⚡ **Бессмертный дух:** Хейоку можно отогнать, но он будет появляться снова до тех пор, пока цела его маска.





## Инуит

Полярные охотники. Суровы, но суверены. После поломки башни осмелились совершить набег ради припасов и металлолома.

**Уровень:** 1

**Стойкость:** d8

**Решимость:** 12

**Защита:** 12

**Компетентность:** 1

**Рукопашная атака:** 0

**Дальнобойная атака:** +1

**Снаряжение:** лук (d6, неподалёку), нож (d4), 20 стрел, парка, снегоступы

## Медведь

Матёрый самец белого медведя с застрявшей в левом глазу инуитской стрелой и свежей чёрной подпалиной на правом боку. За его пристрастие к человечине инуиты назвали его Неки-инуккитом, любителем мяса инука.

**Уровень:** 6

**Стойкость:** 6d8

**Решимость:** 13

**Защита:** 12

**Компетентность:** 1

**Рукопашная атака:** +5

⚡ **Укус:** d10+4 урона

⚡ **Удар:** две атаки лапами по d6+2 урона



# НАХОДКИ

## Индивидуализатор

🎲2, \$10000

если продать Эдисону

Ключевая деталь башни, позволяющая передавать энергию на дальние расстояния с достаточной точностью и КПД. Выглядит как металлическая пирамида с несколькими контактами и переключателями. Размером с радиоприёмник. В отсоединенном виде можно использовать как слабое электрическое оружие: разряд наносит d4 урона, автоматически попадая в любую находящуюся близко цель.

Каждый день Хейока перепрыгивает индивидуализатор в одно из мест (d4):

1. В погребальной камере
2. В дальнем конце технического коридора
3. В облаках тёмного эфира камеры-обскуры
4. Привязывает к голове медведя

## Маска Хейоки

🎲1, \$1000

Маска улыбающегося рогатого чело-века из дерева с медным покрытием. При попытке её уничтожить грозовой дух тут появится, чтобы предотвратить это.

Если путешественник наденет маску сам и продемонстрирует одобряемое Хейокой поведение (разыгрывая, разоблачая и смеша других), он может стать посланником духа. Персонаж получает способность жертвовать **разумом** вместо любой другой характеристики, когда идёт ва-банк, надев маску. К тому же она служит вторым талисманом: превратив смертельную опасность в комичную ситуацию, она просто затеряется в неразберихе. Если путешественник лишится благо-склонности Хейоки, маска исчезнет в самый неподходящий момент.

## Криогенизатор

Уровень сложности 3, \$1000

Прототип переносного устройства для шоковой заморозки. Внешне похоже на пулемёт Льюиса с блоком батареек вместо магазина. При попадании цель проходит проверку **ЛОВ+атлетики**: при провале она замораживается целиком, при успехе получает d8 урона.

Расходует пять батареек за использование. Вмещает 30 батареек.

## Индукционный чок

Уровень сложности 1, \$150

Насадка на дуло дробовика, представляющая собой миниатюрную индукционную печь. При активации мгновенно расплавляет и электризует выпущенный оружием свинец. Если выпадает максимальный результат хотя бы на одной кости урона, цель загорается.

Каждый выстрел расходует одну батарейку. Вмещает 5 батареек.

## Ножевое реле

Уровень сложности 1, \$100

Миниатюрный прибор с отсеком на две батарейки и клеммой для крепления к лезвию. Пока прибор установлен и активен, оружие наносит дополнительно +1 урона. Если вонзить оружие и так оставить, оно вызывает судороги и наносит 1 урона каждый раунд. Чтобы самостоятельно извлечь клинок, потребуется проверка **ТЕЛ+атлетики** со сложностью 20. Одной батарейки хватает на пять атак или раундов действия.