

В ледяном плену

История о противостоянии двух морских группировок в погоне за технологией древних на искусственном айсберге населённом невиданными аборигенами.

Приключение на базе игры Мутанты: Точка отсчёта.

Ключевые слова: Пингвины, Пираты, Древние

Автор: Илья Кучегаров aka para_gans

История за кадром повествования

Подводная экспериментальная лаборатория “Эгир” находилась в самом разгаре проекта под кодовым названием “Хефринг”. Два десятка испытуемых оказались стабильными особями и уже перенесли операцию по внедрению поведенческого чипа. Руководитель проекта доктор Говард Левиц отмечает высокие шансы по достижению поставленных целей в данном проекте и даёт ход тестированиям вплоть до экстремальных.

Это был уже четвёртый проект проводившийся в лаборатории под руководством доктора Левица и в случае отсутствия результатов, высшее руководство передало бы лабораторию его помощнику, доктору Уильяму Гранту. Понимая, что проект Хефринг может стать успешным, Уильям в самый ответственный момент эксперимента, чтобы его сорвать, отключает направление энергии от энергетического реактора по всей лаборатории. По задумке это должно было выглядеть как перебой электричества, но запустить обратно питание по цепи не удалось, а энергия начала угрожающе копиться в реакторе.

Включились аварийные источники питания и ИИ лаборатории объявил эвакуацию в связи с необратимыми повреждениями реактора. Сотрудники в панике начали покидать лабораторию на спасательных капсулах, многие не заботились даже о своих коллегах попавших в беду, не говоря уже о испытуемых.

В этой панике, на операционном столе, приходит в себя Амундсен 27. У него наскоро зашитый разрез на грудной клетке, а из капельницы рядом торчит пустой шприц. С дикой болью в теле, он дополз до отсека, который он называл домом. Паникующие учёные лишь шарахались от него и бежали прочь. Амундсен 27 по какой-то неведомой для себя причине освободил своих сородичей и все вместе они сбежали из лаборатории через технический отсек обслуживания машин..

Ночь будущие порги провели на обломках спасательных капсул, а на утро обнаружили небольшой ледяной остров, на котором и обосновались.

Система защиты станции зацклилась в попытке охладить реактор, от чего выработка охлаждающего вещества оказались столь сильной, что раз в неделю структура выбрасывает излишки охлаждающего вещества через специальный клапан, от чего айсберг постепенно разрастается. Вокруг клапана же образовалось отверстие, названное местными “кратер”.

Основные действующие силы

Команда корабля “Старый Сокол”

“Старый Сокол” это плавучий ковчег с командой примерно в 40 человек, цель которого исследовать ближайшие побережья и острова в поисках артефактов древних и новых членов для основного ковчега “Новая Надежда”. Команда состоит как из умудренных опытом моряков и солдат, так и из новичков совершенное не представляющих что от них требуется. Команда старается дружелюбно относиться к чужакам, проверяя благонадежность новых знакомых и приглашая хороших людей в основной ковчег. Рекомендуется проводить приключение именно для членов данной группы, но при желании можно адаптировать сценарий и под две другие стороны конфликта.

Капитан корабля Мейс - темнокожий мутант с забавно вьющимися волосами и густыми бакенбардами. Беспрекословный лидер на корабле. Долгое время изучал морское дело по записям древних, после чего учил всех остальных данному ремеслу. В одной из вылазок нашёл прекрасное бежевое кимоно и теперь вылезает из него только чтобы помыться. Из оружия предпочитает свой револьвер.

Боцман Грив - одетый в тельняшку широкоплечий мутант с явно выделяющимися предплечьями (мутация 4 руки, вторая пара рук растёт из локтевого сустава которые Грив прячет в рукавах). Один из первых учеников Мейса. Предпочитает общаться косноязычными словами и жестами, но когда злится речь приобретает почти академический характер, по меркам мутантов.

Главный инженер Сэро - один из умнейших железячников Старого Сокола и Новой Надежды. Молчалив, но всегда крайне ответственно подходит к своей работе, во время которой часто поёт себе что-то под нос.

Айсберг Хот и племя Поргов

Зверомутанты пингины вырвавшиеся из плена погибающей лаборатории под айсбергом. В связи с отсутствием необходимых знаний обосновались на дальней части от “кратера” ледяной глыбы и стали жить как типичные представители рыболовного племени. Порги, как их прозвуют представители Старого Сокола, приспособлены нырять даже с ледяной воде и развивать скорость до 20 км/ч, что делает их прекрасными подводными охотниками. Но в водах притаилось много опасностей и потому в племени среди подростков начали зарождаться почти мифические страшилки.

Типичный Порг

Характеристики:	Телосложение-3, Ловкость-4, Смекалка-3, Инстинкты-4
Навыки:	Стрельба-2, Драка-4, Охота-3, Скрытность-1
Оружие:	Самодельное копье, Самодельный лук

Все игромеханические характеристики зверомутантов пингинов указаны в главе Дополнения.

Вождь Амундсен 27 - самый крепкий из старшего поколения племени. Когда лаборатория начала разрушаться именно он вывел большую часть соплеменников через сломанные сливные отверстия лаборатории. Гордый обладатель оружия из кости акулы, что является показателем большого мастерства.

Мальчишка Поло 63 - юный представитель племени, которого со дня на день ждет обряд инициации в охотники. Самый общительный и любознательный парень, кого можно встретить на айсберге. Он с радостью расскажет и покажет “кратер” незнакомцам, если в обмен ему предложить что-то “прикольное” или пригласить в команду.

Робот МУ-НиН (мобильное устройство наблюдения и навигации) “Глупая железяка” - так племенные называют техническое устройство спасенное из лаборатории. Говорят они так скорее с теплотой, нежели чем с желанием обидеть, так

как робот периодически помогает всем упавшим на спины поргам подняться. Чаще всего его можно найти на вершине айсберга в режиме подзарядки.

Пиратская команда “Роджеры”

Разношёрстная команда морских разбойников, рыскающая по побережьям и островам в поисках лёгкой добычи. Предпочитают действовать силой, грубо и дерзко. Однако с противником способным огрызнуться прибегают к хитрости, стараясь перевесить шансы в свою пользу. Собирают технологии древних, стараясь применить их к своему кораблю и уже давно жадно засматриваются на Старого Сокола, с командой которого периодически случаются стычки.

Типичный Роджер

Характеристики:	Телосложение-4, Ловкость-5, Смекалка-2, Эмпатия-3
Навыки:	Стрельба-3, Драка-2, Ремесло-1, Наблюдательность-1
Оружие:	Самодельная винтовка, Нож или Самодельный пистолет, Шипованная бита и Самодельный доспех 3

Вся команда корабля подвержена мутации Порча (смотри главу Дополнения), отчего выглядят весьма не приятно. Облезлая кожа и язвы встречаются почти у каждого.

Капитан пиратов Барбос - амбициозный мутант, который несколько месяцев назад устроил бунт и прогнал прошлого капитана Воробья за излишнюю мягкотелость и нерешительность. Команда с воодушевлением приняла новое командование и с удовольствием предаётся резне. Носит большую треугольную шляпу с пером и имеет звериные черты (см. мутация Человек-зверь стр.76 книги правил).

Кок Павлин - крупный мускулистый мутант, одержимый идеей приготовления экзотических животных. Всячески будет подбивать капитана к тому, чтобы захватить хотя бы несколько пленных поргов.

Шпион “Эни” Налим - худощавый пират, который внедрился на борт Старого Сокола в качестве юнги и совершил диверсию в машинном отделении. Заряд должен был прожечь один из поршней, но из-за жары повысилось давление и топлива оказалось достаточно, чтобы спровоцировать взрыв. Во время взрыва находился на верхней палубе и один из первых кинулся на помощь.

Неспокойное Синее Море

Каждый опытный мореход прекрасно знает как изменчиво море. Множество тайн и страшных историй скрывает эта голубая рябь простирающаяся до горизонта. И в любой момент она готова взволноваться, рассвирепеть и захлестнуть любую несчастную душу, утягивая на дно.

Каждый член команды “Старого Сокола” прекрасно знает повадки морской стихии. Бесхитростная вода уже не раз подвергала испытаниям сталь, разум и плоть единого организма, известного как Ковчег.

Вот уже как 4 месяца “Старый Сокол” был спущен на воду и принялся бороздить

просторы морей и океанов. Множество побережий и островов удалось исследовать, но в этом секторе бывать ещё не приходилось.

Середина лета не щадила никого, выдался жаркий погожий денёк и абсолютно каждый изнывал от жары. Больше всего досталось работникам машинного отделения.

Следить за котлом и двигателем и так непростая задача, а тут ещё и жара такая, что хоть кожу снимай.

Поэтому небольшая диверсия и вот уже горящее топливо бесконтрольно разливается по отсеку. Именно с этого момента можно начать данное приключение. Команде предстоит бороться за живучесть корабля, ликвидировать пожар и не допустить затопления отсека.

Борьба за живучесть

На начало игры попросите игроков описать их основные обязанности и как проходит их обычный день на корабле. Помните, что разгильдяев там быть не может и каждый член команды весь день занят каким-то полезным делом, в случае необходимости скорректируйте с игроком его идею.

Если идей для времени диверсии не возникнет, то взрыв может произойти в первую смену обеда, когда игроки будут на камбузе. Сообщите о громком взрыве, тряске корабля и замедлении его хода. После чего вся обедающая команда быстро начнёт выбегать по пролёту на палубу. В коридоре над машинным отделением чётко ощущается жар, а снизу разносятся крики попавших в огненную ловушку людей. Исход сцены будет зависеть от того какие решения приняла группа и как успешно справилась. Выдайте количество проблем которые замечает группа равное количеству персонажей игроков +1.

Примеры проблем:

- 1) Пламя окружило важного для персонажа игрока или корабля НПС, чтобы спасти его надо пробиться через бушующий пожар.
- 2) Взрыв повредил обшивку корабля и вода затапливает пространство за перегородкой.
- 3) Кипящее масло разливается по палубе и вот вот доползёт до застрявшего человека и того, кто пытается его спасти.
- 4) Языки пламени уже облизывают резервные топливные баки, они в любой момент могут рвануть.
- 5) Пожар распространился в технические помещения ниже, если ничего не сделать, то можно потерять весь корабль.

Оцените как развивались события, даже при самых плохих результатах (если требовались броски) сообщите группе, что они справились с большинством проблем. В любом из исходов двигатель корабля нуждается в капитальном ремонте и на малом ходу Старый Сокол швартуется около проплывающего рядом айсберга.

Варианты прохождения сценария:

а) команда Старого Сокола эвакуируется на айсберг, а корабль тонет - в этом случае группе предстоит искать другой корабль или способ вернуться домой

б) двигатель уничтожен и корабль дрейфует к айсбергу - чтобы вернуться домой, надо собрать новый двигатель или выкрасть его у конкурентов.

Следующая сцена станет отправной точкой в данной истории.

На палубу выходит главный инженер, он внимательно осматривает матросов и командиров. Шатающейся походкой Сэро поднимается на подмосток и тихо произносит: "Наш двигатель уничтожен, мы можем завести его ещё ненадолго, но до суши этого не хватит. Требуется капитальный ремонт, а желательно и вовсе полная замена. И виной тому моя оплошность, я не досмотрел, что летом может понадобиться система охлаждения... Я всех погубил, простите." Хромающий мутант неспешно спускается с подмостка и уходит к себе в каюту.

После недолгого обсуждения Мейса командирами, принимается решение исследовать населённый айсберг поблизости.

Знакомство с Поргами

Корабль встретят вооружённые зверомутанты похожие на пингинов в книгах древних. Капитан Мейс даст им название - Порги. На удивление представители племени понимают речь команды и охотно пойдут на контакт. Если группа не будет совершать агрессивных действий, то порги проводят небольшую делегацию к вождю племени и даже расскажут как им живётся на ледяной глыбе посреди моря.

На подходах к племени, выбежит жизнерадостный подросток Поло 63. Он будет приставать с вопросами к соплеменникам, но после того как от него отмахнутся, вся любознательность выльется на игроков. Для Поло может быть интересно абсолютно всё: откуда приплыли игроки и что за штуку они несут за спиной, почему у них такие странные клювы и знают ли они наблюдателей. В юной голове может таиться множество вопросов, решите, что будет интересно Поло.

Лагерь племени выглядит в основном как лагерь первобытного порядка, сооружения, оружие и инструменты выполнены из шкур, костей и подводных растений. Однако тут и там встречаются изделия из металла и пластика, выломанного из устройств или обшивки древних.

Вождь Амундсен 27 встретит делегацию на троне из китовой кости с копьём в руках, а его шею украшает чёрный плоский шнурок с пропуском на станцию. Он прекрасно понимает, что чужаки гораздо сильнее его племени, так как смогли укротить железную рыбину. Он внимательно выслушает историю и возможно даже постарается понять технические термины, если такие будут проскальзывать в речи. Решите насколько диалог вышел дипломатичным и как племя будет помогать чужакам. Помните, что ранее порги сталкивались с командой Роджеров, от которых приходилось отбиваться силой. В случае успешных переговоров, вождь передаст несколько ящиков пищи и пресной воды, в качестве доброй воли. На ящиках красной краской нарисован символ АЕ, работа древних. Такие же ящики можно найти на складе племени.

Любой порг подтвердит, что они никогда не покидали льдину и охотятся только в ближайших морских окрестностях.

Точки интереса

- На вершине айсберга можно найти работа МУ-НиН. Он будет заряжаться от солнечных панелей. В случае успешной проверки понимания, можно включить режим воспроизведения и робот озвучит последние данные ему команды: "Наблюдай за объектами. При первой возможности отправь отчёт в ГИЦ". Антенна сломана, поэтому

отправить отчёт робот не может, но если её починить, то он передаст устройство похожее на отвёртку, которое является ключом к техническим туннелям станции.

- С дальней стороны айсберга пришвартованы пираты Роджеры. С вершины их будет легко заметить и группа может отследить их активность, из которой можно понять, что они готовят нападение. Пираты используют подобия дронов для разведки, так что задержавшуюся группу легко обнаружат на вершине.
- Чуть в стороне от пиратов, за ледяным валом есть кратер. Необходимо отчалить до следующего выброса, иначе корабль вмёрзнет в ледяную глыбу. А если отчалить не закончив ремонт, то можно навсегда остаться дрейфующим кораблём в открытом океане.

Станция Эгир

Пробраться на станцию можно 4 способами:

1. Через технический туннель у самого края айсберга, с помощью ключа который выдал робот, группа сможет попасть в лабиринт технических туннелей из которого сможет попасть в любой отсек кроме реакторного.
2. Под водой через отверстие в обшивке, которое сделали Порги, можно попасть в технический отсек для подзарядки роботов. Данный отсек затоплен, а температура воды около 5 градусов цельсия.
3. Через клапан сброса излишков охлаждающего вещества. Если его разломать, то команда попадёт напрямиком в охлаждающую камеру. Клапан не рассчитан на перемещение по нему человека, так что оказавшееся там существо должно пройти проверку проворства.
4. Если пробиться через толстую ледяную корку к главному входу, то команда попадёт напрямиком во входной отсек. У вождя есть магнитная карта доступа для входа на станцию.

Сама станция представляет из себя семь отсеков на двух уровнях, а схема проходов есть в раздаточных материалах. Следует помнить, что на станции холодно и чем ближе к реактору, тем температура ниже.

Верхний уровень состоит из:

Входного отсека с системой слива воды и обеззараживания. Там также есть два водолазных костюма и баллоны с воздухом для дайвинга.

Жилой отсек представляет из себя 8 секций, по две двухъярусной кровати и рабочему столу в каждом. Каждый отсек разделен перегородкой и занавеской в проходе. Среди обычных вещей, группа может найти дневник доктора Гранта (см. раздаточные материалы).

Склад представляет из себя небольшое помещение с полупустыми ящиками и коробками. Многие ящики разбросаны или разбиты, скорее всего порги наведывались сюда и не раз.

Кухня и столовая это большое помещение со столами и стульями, разделённое стойкой раздачи. Тут можно найти посуду и столовые приборы, но самой большой находкой будет кинопроектор.

Нижний уровень:

Лаборатория представляет из себя множество секций со стеклянными стенами которое, на удивление, достаточно крепкое, чтобы выдержать удар кувалдой. В

запертой операционной на столе группа обнаружит полуразложившийся труп зверомутанта пингвина, судя по всему ему делали операцию на голове. Такое же помещение по соседству будет пустым, хотя весь стол залит засохшей кровью. Подробно обыскав всю лабораторию, группа может обнаружить диктофонную запись руководителя доктора Левита: “25 мая 13:50. Эксперимент Хефринг проходит отлично. Приступаем к вживлению поведенческих чипов, настроим их пока на сохранение базовых потребностей и усилим локальный инстинкт. По совету доктора Гранта, снижать агрессивность будем на минимальные значения. Похоже в этот раз успех близок.” “27 мая 10:02. Это настоящий прорыв, ткани особой прекрасно принимаю импланты и действуют согласно выставленным настройкам. Экспериментальная особь Беринг 11, даже не смотря на прямой приказ, не смогла покинуть двухсот метрового радиуса от станции. Не люблю загадывать, но это похоже на успех.” “1 июня... чёрт, часы разбились, - на заднем фоне раздаются звуки паники и тревога, а доктор Левит звучит очень запыханным и почти задыхается - стоило только начать финальные эксперименты, как моргнул свет и все полетело в ад. Похоже сильно пострадал реактор, - дальше на записи звуки падения диктофона и ругань доктора Левита, похоже он кого-то спасал в одной из операционных, а ещё минут через 10 он произносит фразу - Ну вот и всё. Надеюсь это поможет вам выжить.” После чего запись обрывается.

Из лаборатории можно попасть в отсек содержания и в противоположной стороне в длинный коридор ведущий к реактору и охлаждающей камере.

Отсек содержания это тюрьма с крепкими стенами и металлическими дверьми. Здесь учёные держали зверомутантов, кормили их и иногда ставили эксперименты, социальные и не очень. Сейчас все двери открыты и легко можно понять, что жили они здесь в ужасных условиях: несколько лежанок и дыра в полу. В некоторых камерах можно обнаружить детские игрушки: кубики, ксилофон, пирамидки. В конце коридора есть открытый технический туннель, судя по всему именно через него сбежали и сейчас иногда возвращаются порги. Туннель ведёт к затопленному техническому отсеку для подзарядки и ремонта роботов, из него, все что не вынесла вода уже вынесли местные ныряльщики.

Реактор и охлаждающая камера. Движение по коридору к реактору будет сложным без значительного утепления. Персонажи должны пройти проверку выносливости, чтобы не получить переохлаждение. С помощью карты полученной от Амундсена можно без проблем пройти в реакторную, в ином случае придётся открывать тяжёлую дверь своими силами. Может помочь взрывчатка или иные сильнодействующие способы.

В реакторной, несмотря на покрытые льдом стены весьма тепло, но каждую минуту те кто находится внутри получают по 1 пункту гнили. Сам реактор закрыт охлаждающим кожухом и крайне нестабилен и при любой попытке в него влезть может детонировать. Успешная проверка наблюдательности, поможет заметить рубильник реактора на стене под льдом. Выше кожуха располагается небольшое сферическое устройство генератор охлаждающего вещества, успешная проверка понимания даст представление о функции данного устройства. В данном случае возможны основные исходы:

а) Если остановить реактор, то и питание на охлаждающее устройство перестанет поступать. Айсберг за несколько месяцев растает, а станция утонет.

б) Снятие устройства охлаждения без остановки реактора даст ему продержаться ровно неделю, постепенно нагреваясь он детонирует, уничтожая и станцию и айсберг.

в) Если оставить все как есть, то неизвестно как долго смогут устройства продержаться в таком цикле, и что сдаст скорее. Остановится реактор или он взорвётся под недостатком охлаждения? И как скоро это произойдёт? В любом из решений покинуть айсберг смогут только молодые порги, ведь взрослым и старым успели установить поведенческий чип.

Напряжение

По пути на корабль группу встретит отряд озадаченных поргов. Они расскажут, что люди с корабля выкрали трёх поргов. При желании можно начать обвинять группу в причастности.

Как поступит группа, проявит ли равнодушие или захочет помочь племени? Составит ли хитрый план по выманиванию команды пиратов и угонит корабль или пойдёт штурмом? Устроит диверсию или попытается обменять пленников на древнюю технологию? Постарается ли спасти племя от гибели на разрушающемся айсберге или оставить их здесь доживать свой век? Удастся ли выявить шпиона среди своих и как распорядиться его судьбой?

Решите вместе с игроками дальнейшую судьбу айсберга и каждой команды.

Дополнения

Опциональное прохождение за племя пингвинов

При создании персонажей относящихся к Поргам, опирайтесь на данную информацию и раздел игрока книги правил Мутанты Точка Отсчёта: Питомник “Альфа”.

Все отсылки на страницы в данном разделе относятся к книге правил Мутанты Точка Отсчёта: Питомник “Альфа”.

Племя Пингвинов

Ключевая характеристика: Инстинкт

Лабораторные имена даются в честь путешественников. Примеры: Гама 34, Дежнёв 12, Дрейк 29, Колумб 77, Крузенштерн 03, Кук 54.

Все члены племени пингвинов обладают даром предков Морское животное (см. стр. 64 Амфибия)

Другие доступные дары предков (стр. 61)

Густой мех (О), Маленький (О), Хищник (У), Стремительное бегство, Клич, Стайный инстинкт (У/О).

Стайный инстинкт (У/О)

У зверомутанта развит инстинкт стаи, позволяющий ему лучше действовать в окружении союзников.

Дар предка можно активировать, если в нулевой дистанции с вами находится как минимум 2 союзника.

За один пункт зверя, вы можете гарантированно пройти проверку выносливости при переохлаждении.

Персонаж может потратить от 1 до 2 пунктов зверя, чтобы получить бонус на проверку Драки +2 за каждый потраченный пункт.

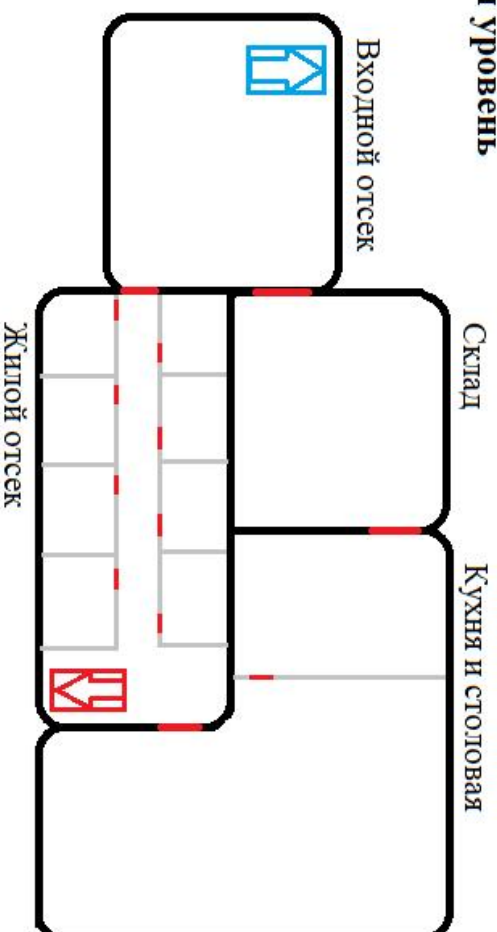
Опциональное прохождение за пиратов Роджера: Мутация Порча

С каждой полученной перманентным очком гнили мутант становится все больше похож на ходячий труп: тело разлагается, белеющие кости выглядывают из под кожи. Гниль особым образом влияет на мутанта, по достижению 10 уровня заражения гнилью персонаж добирается до места, которое он считает домом и засыпает в растаявшем в окружение. Чем выше уровень перманентной гнили, тем больше пунктов мутаций за раз можно потратить при использовании данной мутации.

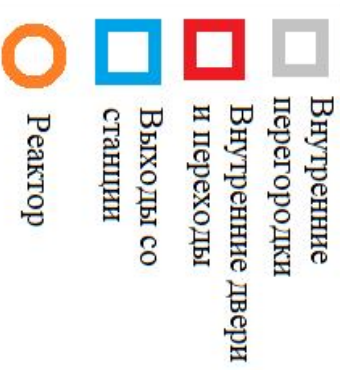
- Благодаря изменениям в организме мутант приспособился к окружающей его гнили и теперь лучше сопротивляется любому урону. **Цена:** 1 пункт мутации, каждый дополнительный пункт мутации позволяет избежать еще одного урона в характеристику.

- Персонаж выдыхает облако гнилостного дыхания, заражая гнилью все выбранные цели в рамках ближней дистанции. **Цена:** каждый потраченный пункт мутации позволяет выбрать одну цель.
- Мутант не чувствует боли и физических повреждений, что позволяет ему игнорировать травмы, кроме тех, что приводят к мгновенной смерти. Мутанту все равно надо вылечить травму, которая может привести к смерти. **Цена:** число выпавшее на кубе десятичного значения при проверке по таблице травм.

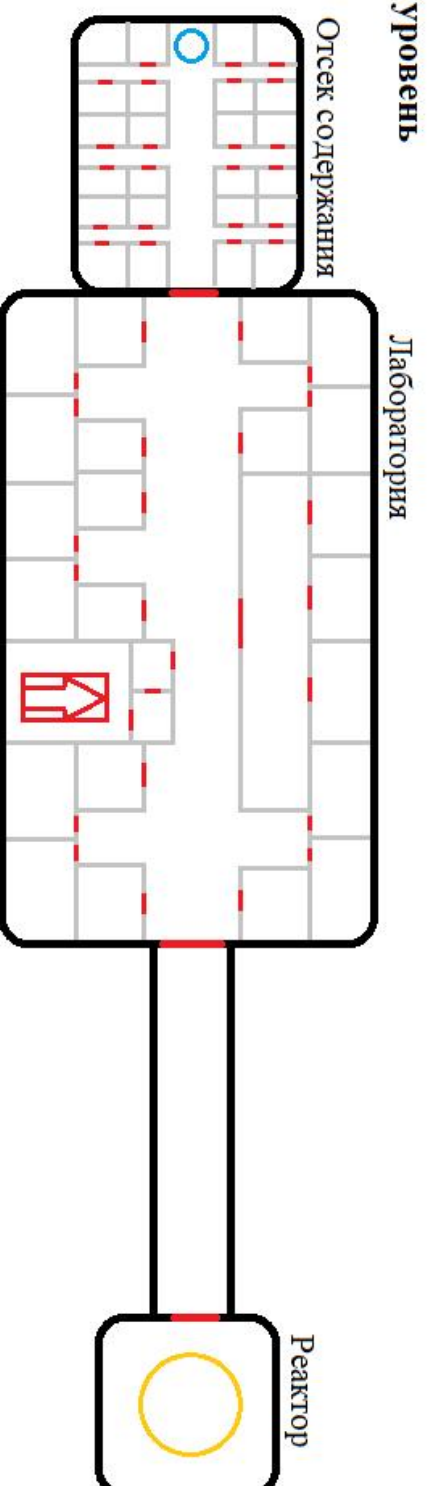
Верхний уровень



Легенда



Нижний уровень



Пираты Роджеры

Вершина

Племя Поргов

Старый Сокол

