

«Фонтан»

автор Антон Мурыскин (vk.com/owl_bg)

Приключение для НРИ «Кориолис. Третий Горизонт», в котором персонажам предстоит отправиться к умирающей звезде, возродить источник вечной жизни и побывать в далёком прошлом человечества, чтобы помочь исполнению давней клятвы.

Тема — «Карма».

Ключевые слова: Тайна, знания, перемены.

Используемый источник: Даррен Аранофски и Кент Уильямс, графический роман «Фонтан».

«Фонтан»

Структура приключения:

- 1) Исследовательский медицинский центр
- 2) Путешествие к умирающей звезде
- 3) Заброшенная космическая станция
- 4) Воспоминания из прошлой жизни

1. Исследовательский медицинский центр

Этот центр принадлежит Фонду и может находиться как на станции Кориолис, так и на любой более-менее технологически развитой планете. Игроки могут попасть туда случайно, по заданию своего покровителя или же самостоятельно выйдя на некоего заказчика.

Выберите самостоятельно или бросьте d6 для определения цели посещения центра:

- 1-2 — для лечения или установки кибер-импланта;
3-4 — чтобы помочь доктору Карра в его исследованиях;
5-6 — чтобы выкрасть медицинский препарат/образец.

Под прикрытием работы по изучению и лечению тяжелых заболеваний, доктор Карра проводит исследования в области поиска вечной жизни. Опыты над приматами приводят его к определенным успехам — примат Давуд очень стремительно восстанавливается после тяжелой операции на головной опухоли. И хотя его опухоль не уменьшается, состояние пациента значительно превосходит все мыслимые показатели!

Для дальнейшей работы доктору Карра необходимы некие живые образцы с далёкой исследовательской станции. Для их получения он может обратиться к персонажам игроков. В качестве оплаты он готов предоставить денежные средства в размере 4d6 тысяч бирров.

Станция назначения находится на границе Третьего Горизонта недалеко от звезды Шибальда. Персонажи игроков могут получить необходимые знания либо через терминалы, получив доступ к архивам Фонда, либо можно отправить их в местный музей, на котором недавно состоялось открытие экспозиции «Шибальда: умирающая звезда или мир смерти забытых племён?»

Следующие проверки помогут персонажам получить нужную информацию.

Наука или Инфомантия

Успех: Шибальда — это умирающая звезда. А сама станция дрейфует в туманности вокруг этой звезды.

Абсолютный успех: Покопавшись в архивах Фонда (или посетив выставку в музее) персонажи игроков найдут информацию о неких древних племенах далекой аль-Ард, веривших в то, что Шибальда — это их загробный мир. Там возрождаются души умерших.

«Первый отец принёс себя в жертву, чтобы создать мир. Жизнь не могла существовать без смерти. Дерево выросло из его живота, корни разрослись и образовали землю, а ветви стали небом. Голова его стала Шибальдой.»

2. Путешествие к умирающей звезде

Как только игроки будут готовы, их персонажам предстоит долгое путешествие к умирающей звезде. Пункт назначения будет считаться далёкой системой (в которую можно попасть за два прыжка и более). Естественно что доктор Карра полетит вместе с ними.

Во время этого путешествия ведущий волен вводить любые осложнения на свой выбор или совсем отказаться от них. Но следующее событие должно быть обязательно!

В процессе перехода через врата в криокамерах персонажи принимают участие в общем «сне». Во время этого видения они могут не осознавать его иллюзорность. Напротив, всё происходящее будет казаться им реальностью. Лишь после пробуждения они поймут, что это был сон. Хотя последствия после него будут вполне ощутимые — все полученные во сне раны останутся у персонажей. А внезапная смерть во сне принесёт своему обладателю случайную травму после пробуждения.

Персонажи игроков окажутся на незнакомой им планете. Ночь. Раскаты грома и постепенно усиливающийся дождь. Отряд вооруженных архаичным оружием солдат, под предводительством капитана Талла Вахеда (первое воплощение доктора Карра) пробирается через заросли вглубь джунглей. На пути у них встаёт величественное сооружение — пирамида, построенная местными племенами. Капитан командует «Вперёд! Во славу королевы!» и отряд бросается на штурм. В ответ на солдат летит град стрел и аборигены бросаются в контратаку. Количество индейцев вдвое-втрое должно превышать количество игроков. На вершине пирамиды можно разглядеть фигуру жреца, выкрикивающего что-то на давно умершем языке. Проверка **Науки** (со штрафом -2) или **Психомистицизма** даст понять его речь: «Отдай свою жизнь!»

Данное видение, как и бой, длится для игроков до тех пор, пока:

— либо как минимум половина персонажей игроков не погибнет;

— либо капитан Талл Вахед вместе с кем-то из персонажей не доберётся до вершины пирамиды и не встретит жреца племени. В этом случае жрец встретит противников фразой: «Первый отец принёс себя в жертву ради мирового дерева. Иди же за ним на небеса!» Конечно же игроки смогут понять её после проверки **Науки** (со штрафом -2) или **Психомистицизма**.

Для этого боя следует использовать заготовки персонажей «Солдат» и «Индейцев». Персонажи игроков обладают своими же характеристиками, навыками и достоинствами, при необходимости «переоборудованными» под архаический (очень архаический) уровень развития. Снаряжение, оружие и броня персонажей соответствует снаряжению «Солдат».

3. Зброшенная космическая станция

После продолжительного полёта сквозь пространство (и время) корабль игроков прибывает на место назначения. Космическая станция представляет собой шарообразную конструкцию, дрейфующую в туманности Шибальды.

Проверка **Пилотирования** поможет пристыковать корабль к станции. А проверки **Выживания** или **Проворства** дадут возможность попасть на станцию без стыковки, посредством выхода в космос. Игрокам удастся выполнить любое из этих действий, но в случае провала персонажи или корабль получают урон от облучения частицами умирающей звезды (считается за ситуативный урон, выбирайте его значение на свой вкус).

Внутри шар станции представляет собой полое пространство, в центре которого растёт огромное дерево. К сожалению оно уже давно мертво и взять его образцы, а тем более использовать их, не представляется возможным. Доктор Карра бросается к дереву и пытается ломать его ветки, резать его ножом, раскапывать его корни с целью найти хоть один живой фрагмент или росток. Затем он обращает взор на умирающую звезду и говорит, что это его единственный шанс. Он намерен использовать её энергию для воскрешения дерева. Персонажи могут ему в этом помочь, совершив одну или несколько проверок:

Пилотирование и/или Механика

Провал: станция самостоятельно дрейфует к центру звезды. Энергии будет более чем достаточно, но управлять этим шаром не представляется возможным. Вы летите в огромную печь!

Успех: персонажам удаётся запустить двигатели станции и направить её к звезде. Но когда древо вот-вот оживёт, корабль теряет управление и продолжает движение в пекло.

Абсолютный успех: ресурса двигателей хватает как на полёт к звезде на безопасное расстояние, так и на отход обратно.

Любая **другая подходящая проверка** поможет персонажам понять как можно иначе сконцентрировать энергию и направить её в дерево.

Если игроки не захотят помогать доктору Карра, он самостоятельно попытается запустить двигатель и направить станцию к Шибальде.

4. Воспоминания из прошлой жизни

После наполнения древа энергией доктор Карра прикасается к ожившим росткам и всех персонажей поглощает яркий свет. Персонажи снова оказываются в прошлом и становятся свидетелями последней сцены противостояния капитана и жреца.

Индейцы всё больше напирают на солдат и игрокам предстоит отражать атаки вдвое превосходящих сил противника и защищать своего капитана. Сам Талл Вахед в своей последней схватке поражает жреца и направляется вглубь пирамиды. Он находит там вечное древо, прикасается к нему и объединяется с ним. «Смерть — это озарение».

Меч замирает в воздухе. Жрец видит перед собой уже не солдата. Он видит будущее. И перед ним предстаёт сновидец, Первый Отец.

— Убей меня, Первый Отец! Так предначертано.

«Почему ты кланяешься?»

— Я готов к вечной жизни!

«Это уловка?»

— Отправь меня к предкам — в священный Эквайналь!

Жреца охватывает священный трепет и он опускает оружие... Солдат идёт навстречу своей судьбе.

Итоги

В конце приключения персонажи игроков обнаружат себя рядом с пылающим энергией деревом, в котором растворился доктор Карра. Полетит станция к звезде, готовой взорваться, или игроки попытаются спасти древо жизни — ведущий должен быть готов к любым решениям игроков и любому повороту событий. В любом случае всех ждут непростые ситуации и решения. В конце концов спастись от взрыва звезды равно как и суметь использовать древо вечно жизни — задачи не из лёгких.

Неигровые персонажи

Доктор Талиб Карра (Талл Вахед в прошлом воплощении)

Высокий, смуглый, атлетичного вида мужчина. Доктор Карра занимается изучением и лечением различных тяжелых заболеваний, которые проявляются у больных в основном как инородные опухоли. В настоящее время одна из подобных операций над приматом Давудом дала положительный результат. Но для проведения дальнейших опытов доктору необходимы образцы некоего растения. Предыдущий экземпляр был доставлен некоторое время назад с заброшенной исследовательской станции, расположенной в районе умирающей звезды Шибальда, где-то на окраинах Третьего Горизонта.

Правда состоит в том, что доктор Карра вот уже сотни или тысячи раз перерождается. Количество колец-татуировок на его руках — это количество его жизней. Впервые родился он на далёкой аль-Ард во времена колонизации Нового Света. Именно тогда он дал своей возлюбленной некую клятву, которую пытается вспомнить и выполнить на протяжении всех своих воплощений.

В текущем своём перерождении доктор близок к открытию секрета вечной жизни, без бесконечной череды смертей и рождений. Чтобы в своём вечном существовании наконец-таки вспомнить и исполнить свою клятву.

Характерные черты: Обе его руки от запястий до плеч покрывают тонкие кольца татуировок. На правой руке на безымянном пальце так же имеется похожая тату. Помешан на своей работе.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 4.

Здоровье: 7.

Рассудок: 9.

Репутация: 8.

Навыки: лидерство 4, влияние 3, медикургия 4, ближний бой 3, технологика 4, инфомантия 3, проворство 2.

Достоинства: девять жизней, изобретатель.

Броня: нет.

Оружие: нож.

Снаряжение: Электронная библиотека, М-комплект,

Аида Карра

Жена доктора Карра, погибшая несколько циклов назад от неизлечимой болезни. Именно болезнь супруги вынудила доктора заниматься своими исследованиями. Но её скорая кончина выбила Талиба из колеи. И с тех пор он одержим идеей вечной жизни для себя и для воскрешения Аиды.

Правда состоит в том, что Аида перерождается вместе с Талибом и всегда становится его возлюбленной. Когда-то давно, он поклялся ей в вечной любви и в том, что они всегда будут вместе. Вечно. Хотя его клятва исполняется каждое их новое воплощение, они оба об этом не помнят.

Ведущий может вводить этого персонажа на своё усмотрение в виде флэшбеков и воспоминаний, согласно логике и повествованию.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 4.

Здоровье: 5.

Рассудок: 7.

Репутация: 8.

Навыки: влияние 4, мудрость 3, инфомантия 2.

Достоинства: детектор лжи.

Броня: нет.

Оружие: нет.

Снаряжение: всё что угодно по обстоятельствам и логике.

Солдаты

Закованные в металлическую броню рыцари из воспоминаний о прошлых жизнях доктора Крео.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 3.

Здоровье: 9.

Рассудок: 5.

Репутация: 5.

Навыки: стрельба 4, ближний бой 3, лидерство 2.

Достоинства: грозный вид.

Броня: тяжёлый архаичный доспех.

Оружие: мультук, меч, алебарда.

Снаряжение: символ веры (талисман).

Индейцы

Представители диких племён, когда-то обитавших на далекой аль-Ард.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2.

Здоровье: 6.

Рассудок: 4.

Репутация: 3.

Навыки: стрельба 3, ближний бой 2, проворство 3.

Достоинства: нет.

Броня: нет.

Оружие: боевой лук, топор (секира), копьё.

Снаряжение: нет.

Жрец

Жрец индейцев, хранитель тайны пирамиды.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 3.

Здоровье: 7.

Рассудок: 7.

Репутация: 8.

Навыки: стрельба 4, ближний бой 3, проворство 3, наблюдательность 3, влияние 3.

Достоинства: -

Броня: лёгкий архаичный доспех.

Оружие: меч, булава.

Снаряжение: талисман.

«Вот... Человек стал как один из нас... Зная добро и зло... И теперь как бы не простёр он руки своей... И не взял так же от древа жизни. И не вкусил... И не стал жить вечно.»

«Вечная жизнь. Вечная смерть. Когда взорвётся Шибальда мы будем жить вечно. Вечно. Вечно!»