Закрытый глаз

ОБЗОР

Продолжение ваншота «Море Тишины» для Fate Core. Расчётная группа: Ксарази «Гора», Резистента и Бас. Продолжительность: 4–5 часов.

ЗАВЯЗКА

Герои стоят перед дверью погребённого корабля. Они нашли Иэна, но не смогли открыть вход. Иэн жив, однако ритм из глубины корабля всё сильнее смешивается с его мыслями.

ЗАВЯЗКА

Для новой попытки нужны лечение, инструменты и сведения о поисках. Команде придётся вернуться домой так, чтобы собственный дом её не задержал.

ПРАВИЛА ДАВЛЕНИЯ

Используются две видимые шкалы из файла «Раздаточные материалы»: тревога базы и шесть граней морока Иэна.

ЗАВЯЗКА

Шиду погиб в расселине. Красс, также затронутый мороком, выбрался и ушёл к поселению. Герои не знают, что именно он запомнил и что расскажет дежурному звену. Они понимают другое: скоро сюда придут спасатели, а Иэна заберут в карантин. Если открыть находку официально, доступ к ней перейдёт старшим специалистам.

СТАВКИ

- Спасти личность Иэна, не лишив его полезной связи с кораблём.
- Получить доступ внутрь раньше новой спасательной команды.
- Решить, кому принадлежит найденное знание.
- Выбрать между мечтой о Депалемоне и тайной внутренней Луны.

ПРАВИЛА ДАВЛЕНИЯ

Не повышайте обе шкалы за одну и ту же ошибку без предупреждения. Перед рискованным действием называйте возможную цену. Провал меняет положение, но не закрывает путь к следующей сцене.



01 / ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ

«Возвращение под трубами»

«Возвращение под трубами»

ЭТАП 1. ВОЗВРАЩЕНИЕ ПОД ТРУБАМИ

Время: 30–40 минут.
Аспекты: «Магистраль жива — настил мёртв» · «Создатели оставили место для ремонта» · «Свет обходчиков уже в тоннеле».

ЭТАП 1. ВОЗВРАЩЕНИЕ ПОД ТРУБАМИ

Перед нападением червя покажите три признака: дрожь кабеля без рабочего цикла, свежую слизь на решётке и исчезновение мелких падальщиков. Затем червь выходит из открытого канала между Иэном и передней частью группы.

ТАКТИКА ЧЕРВЯ

Червь создаёт преимущество «Опутан кольцами», затем пытается утащить цель к каналу. Иэн привлекает его сильнее остальных. После заполнения сектора морока примените действие «На зов из глубины».

ЭТАП 1. ВОЗВРАЩЕНИЕ ПОД ТРУБАМИ

Переход через Море до пояса труб показывается коротким монтажом. Герои уже знают служебную галерею и не должны снова доказывать, что способны пройти знакомый провал. Основная задача изменилась: провести ослабленного Иэна, сохранить аппаратуру и не попасться обходчикам.

ПРОСТРАНСТВО БОЯ

- Разрушенный настил делит площадку на две стороны.
- Толстая рабочая труба пригодна как мост, но вибрирует.
- Нижний ярус позволяет обойти противника, оставив громоздкие вещи наверху.
- Аварийная переборка может изолировать канал после ручного запуска.
- Обходчики приближаются сверху; каждый особенно громкий ход повышает вероятность тревоги.

«Возвращение под трубами»

ИСХОДЫ

• Чистый успех: группа входит на базу незамеченной, тревога остаётся на первой ступени.
• Успех с ценой: потеря инструмента, сектор морока либо следы для обходчиков.
• Провал: герои всё равно попадают внутрь, но тревога повышается; один предмет остаётся в тоннелях или Иэн получает лёгкое последствие.

ВОЗМОЖНЫЕ РЕШЕНИЯ

• Убить или ранить червя до отступления.
• Отвлечь его вибрирующим инструментом.
• Заманить в пустой канал и закрыть переборку.
• Обрушить секцию мёртвого настила.
• Прорваться, оставив часть оборудования.
• Направить червя к обходчикам. Это эффективно, но повышает тревогу и создаёт моральное последствие.

«Персонажи и противники»

Подземный плотоядный червь

Аспект «Чует шаги сквозь древние трубы; Мягкое брюхо под кольцами панциря»
Цель Утащить доступную добычу в тёплый технический канал.
Навыки Драка +3; Скрытность, Телосложение +2; Атлетика, Внимательность +1
Трюк «Из кабельного канала». +2 к Драке для создания преимущества «Опутан кольцами», если цель находится рядом с открытым каналом.
Ф. стресс 1 2 3
М. стресс Нет
Последствия без последствий

Сначала хватает, затем кусает. Отступает после попадания, вынудившего отметить [3], если путь свободен. Реагирует на вибрации, приманки и работающие механизмы. «На зов из глубины». Когда морок Иэна усиливается в тоннелях, червь перемещается к нему или получает +2 к созданию преимущества «Отрезан от остальных».

Иэн

Аспект «Нашёл Закрытый Глаз; Корабль живой — я не дам его ранить; Сквозь морок помню своих»
Цель Понять корабль и не дать причинить ему необратимый вред, сохранив связь с друзьями.
Навыки Расследование +3; Знания, Воля +2; Ремесло, Атлетика, Драка, Телосложение +1
Трюк «Я слышал этот ритм». +2 к Знаниям при создании преимущества через расшифровку сигнала корабля.
Ф. стресс 1 2 3
М. стресс 1 2 3
Последствия лёгкое (2), среднее (4)

До третьего сектора морока сотрудничает, но говорит фрагментами. На пятом секторе хочет вернуться к источнику. Никогда не получает автоматических действий против героев: опасные импульсы оформляются как осложнения Fate.



02 / ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ

«База ищет своих»

«База ищет своих»

ЭТАП 2. БАЗА ИЩЕТ СВОИХ

Время: 90–120 минут.
Аспекты: «Здесь каждый знает чужую смену».

ЭТАП 2. БАЗА ИЩЕТ СВОИХ

Героев пока не обвиняют. Их хотят найти, обследовать и расспросить. Поэтому знакомый не обязательно поднимет тревогу: он может попытаться уговорить их сдаться, привести медика или сам начать задавать вопросы.

ЭТАП 2. БАЗА ИЩЕТ СВОИХ

Покажите игрокам карту поселения. Они могут посещать локации в любом порядке. После каждой крупной локации двигайте время вперёд; при заметных действиях повышайте тревогу.



02 / ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ

«Биотехнический цех»

«Биотехнический цех»

БИОТЕХНИЧЕСКИЙ ЦЕХ

Аспекты: «Любой пациент оставляет запись» · «Изоляционная камера свободна только одна».

ЧТО МОЖНО ПОЛУЧИТЬ

- Снять один сектор морока.
- Получить два жетона стабилизации.
- Собрать переносное экранирование.
- Доказать, что у Красса и Иэна совпадает структура воздействия.
- Узнать, что Красс сообщил только примерное направление и обрывки голосов.

ЦЕНА ПРОВАЛА

Медицинская система передаёт предупреждение, тревога повышается либо Вайра требует сопровождать команду. Лечение всё равно даёт один жетон стабилизации.

БИОТЕХНИЧЕСКИЙ ЦЕХ

Резистента может провести группу через служебную часть цеха. Вайра готова помочь, но требует измерить воздействие и поместить Иэна под экран. В соседней палате находится Красс: ушибленный, обезвоженный и не уверенный в собственных воспоминаниях.

КОНФЛИКТ С КРАССОМ

Красс помнит, что после аварии Гора пыталась перейти к нападению, а другой герой удержал её. Он понял, что группа тоже находилась под воздействием, но не слышал всего разговора и не знает, собирались ли его убить. Если на него давить, он решит, что приступ повторяется. Если показать данные морока, он признаёт возможность собственной ошибки и просит найти тело Шиду позднее.



02 / ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ

«Нулевой стапель»

«Нулевой стапель»

НУЛЕВОЙ СТАПЕЛЬ

Аспекты: «Каждый корпус знаком до последнего шва» · «После исчезновения инструменты считают дважды».

ЧТО НУЖНО СОБРАТЬ

- Переносной источник питания.
- Фазовый соединитель из оборудования стапеля.
- Осциллограф или его измерительный блок.
- Ручной инструмент для доступа к сервисным узлам.

РАБОТА С ДИСЭПТОМ

Он поможет, если получит правдоподобное объяснение, обещание не называть его либо будущий доступ к данным. Открыто красть при нём опаснее, чем попросить его оформить оборудование как находящееся на ремонте.

НУЛЕВОЙ СТАПЕЛЬ

Бас знает мастерские и может определить, чего не хватало при первой попытке. Дисэпт находится рядом с осциллографом и уже понял, что исчезновение группы связано с сигналом.

ЧТО НУЖНО СОБРАТЬ

Запись Иэна описывает не пароль, а согласование трёх параметров: частоты, фазы и амплитуды. После настройки группа будет способна открыть дверь без повторной головоломки.

ЦЕНА ПРОВАЛА

Инструменты получены, но пропажа обнаружена; тревога повышается. При отказе от кражи Бас собирает грубый аналог, который повредит один корабельный узел при открытии.



02 / ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ

«Укрытие Горы»

«Укрытие Горы»

УКРЫТИЕ ГОРЫ

Аспекты: «Старые долги помнят лучше имён» · «В жилом районе нет прямых маршрутов».

ЧТО МОЖНО ПОЛУЧИТЬ

- Ложный след к Обсерверу.
- Транспорт с чужим рабочим номером.
- Сведения о составе спасательной команды.
- Скрытый маршрут от жилого района к техническому выходу.
- Один редкий реагент для экстренного подавления морока.

ЦЕНА ПРОВАЛА

Контакт находится под наблюдением, тревога повышается. Герои узнают о спасателях, но их ложный маршрут быстро раскроют.

ЕСЛИ ГЕРОЕВ ЗАДЕРЖАЛИ

- предъявить данные о мороке как угрозе;
- убедить знакомого дать несколько минут;
- использовать приступ Иэна как отвлечение;
- согласиться на сопровождение и затем изменить маршрут;
- принять осложнение Fate «Теперь нас считают опасными» и вырваться.

УКРЫТИЕ ГОРЫ

Мезз держит маленькую ремонтную комнату между жилыми секциями. Там можно спрятать Иэна, сменить одежду и услышать разговоры дежурного звена. Он знает, что Красс вернулся один и что новое звено собирается проверить северный сектор.

ЦЕНА ПОМОЩИ

Мезз требует будущую услугу, а не технологию. Если Гора отказывается, он всё равно даёт укрытие на короткое время, но не задерживает поиски.

ЕСЛИ ГЕРОЕВ ЗАДЕРЖАЛИ

Задержание не завершает игру. Им предлагают карантин и раздельный опрос. Возможные выходы:

«Персонажи и противники»

Вайра

Аспект «Сначала изоляция, потом вопросы; Пациент важнее отчёта»
Цель Стабилизировать Иэна, исследовать морок и не допустить заражения базы.
Навыки Знания +3; Ремесло, Эмпатия +2; Воля, Внимательность +1
Трюк «Контур подавления». +2 к Знаниям при создании защиты от неизвестного излучения или сигнала.
Ф. стресс 1 2
М. стресс 1 2 3
Последствия лёгкое (2)

Не выдаёт пациента немедленно, но требует безопасной процедуры. Согласится на тайное лечение, если увидит измеримый риск для всего поселения.

Красс

Аспект «Вернулся один; Я отвечал за Шиду; Память аварии разбита мороком»
Цель Восстановить правду, не допустить новой гибели и избавиться от вины.
Навыки Воля +3; Внимательность, Драка +2; Телосложение, Эмпатия, Общение +1
Трюк «Порядок допуска». +2 к Эмпатии при проверке рассказов о разрешении, маршруте и цели выхода.
Ф. стресс 1 2 3
М. стресс 1 2 3 4
Последствия лёгкое (2), среднее (4)

Путается в последовательности аварии, но не выдумывает сознательно. Боится, что сам погубил Шиду. Помнит попытку Горы напасть и то, как её удерживали; понимает, что группа была под воздействием, но не знает, собирались ли его убить.

«Персонажи и противники»

Дисэпт

Аспект «Знает, что происходит на стапеле; Не хочу оказаться крайним»
Цель Пережить расследование, сохранить работу и всё же понять, что нашёл Иэн.
Навыки Контакты +3; Эмпатия, Обман +2; Общение, Воля +1
Трюк «Между нами». +2 к Обману при сокрытии личности источника.
Ф. стресс 1 2
М. стресс 1 2 3
Последствия лёгкое (2)

Поможет тихо, если герои не потребуют от него открыто нарушить приказ. Предпочитает услугу, правдоподобное прикрытие или обещание не ссылаться на него.

Мезз

Аспект «В городе нет тайны без цены; Гору помню ещё ребёнком»
Цель Сохранить сеть связей и получить обязательство, которое пригодится позже.
Навыки Контакты +3; Обман, Скрытность +2; Ресурсы, Эмпатия +1
Трюк «Чужая смена». +2 к Контактам, когда нужно провести людей или груз под видом обычной рабочей операции.
Ф. стресс 1 2
М. стресс 1 2 3
Последствия лёгкое (2)

Помогает без морализаторства, но всегда называет цену. Не хочет древних технологий: предпочитает будущую услугу и надёжное молчание.



03 / ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ

«Второе возвращение к «Глазу»»

«Второе возвращение к «Глазу»»

ЭТАП 3. ВТОРОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ К «ГЛАЗУ»

Время: 10–15 минут.
Аспекты: «Следы ведут в обе стороны» · «Сигнал стал сильнее».

ЭТАП 3. ВТОРОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ К «ГЛАЗУ»

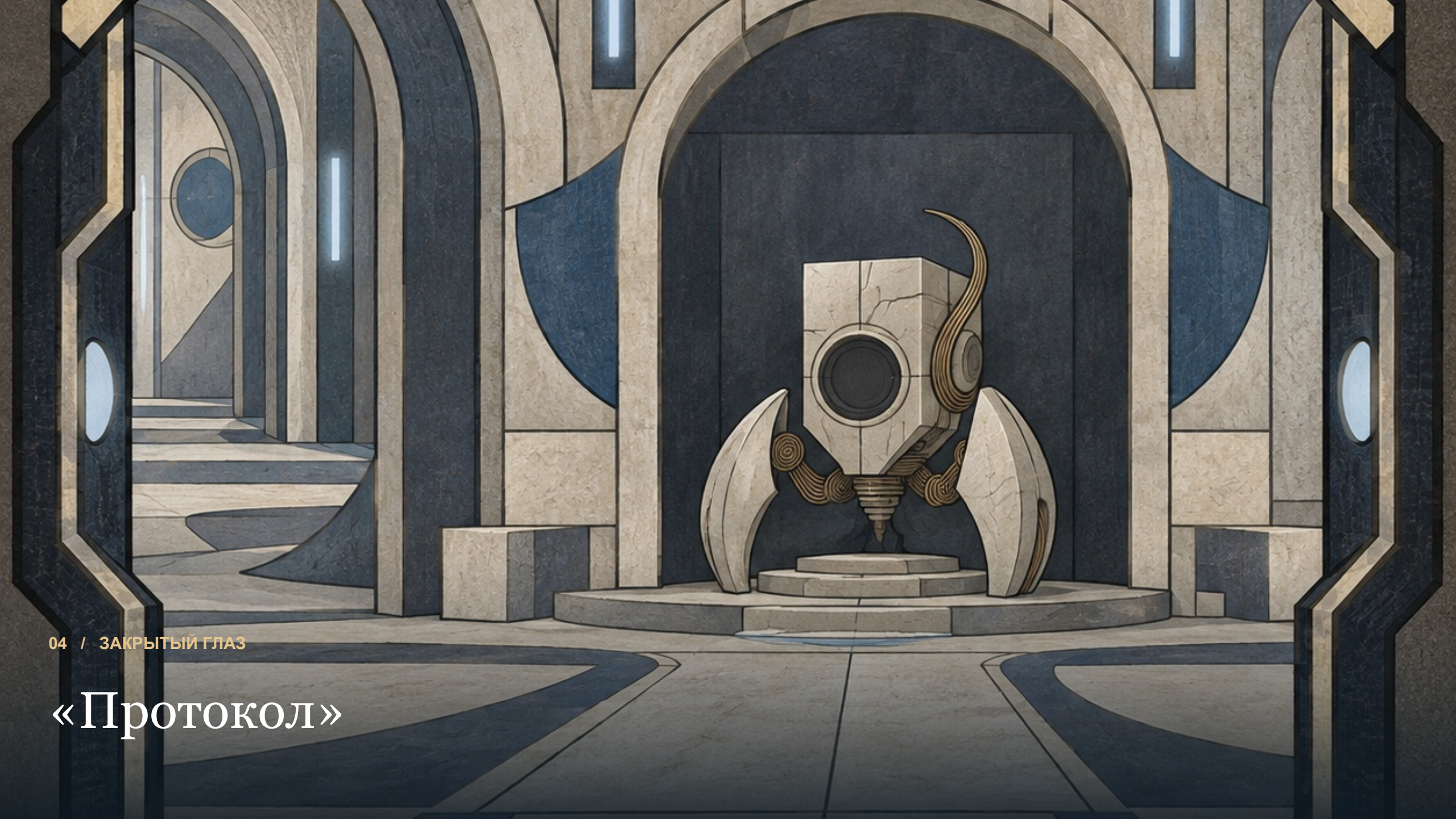
Если герои подготовили оборудование на стапеле, дверь открывается после короткой совместной процедуры. Если нет — предложите выбор:

ЭТАП 3. ВТОРОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ К «ГЛАЗУ»

Путь через Море не является новой проверкой на выживание. Одним монтажом покажите, что знакомые голоса в эфире усиливаются, Иэн узнаёт ритм, а вдали появляются огни спасательной группы.

ЭТАП 3. ВТОРОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ К «ГЛАЗУ»

• повредить внешний привод;
• заполнить сектор морока, позволив Иэну провести синхронизацию;
• потратить время и поднять тревогу до четвёртой ступени.



04 / ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ

«Протокол»

«Протокол»

ЭТАП 4. ПРОТОКОЛ

Время: 50–70 минут.
Аспекты: «Приказ пережил тех, кто его отдал».

ЭТАП 4. ПРОТОКОЛ

Биологические объекты обнаружены. Полномочия не подтверждены. Оставайтесь в зоне разметки. Назовите ответственного за техническое обслуживание.

СЕРВИСНЫЙ ДОПУСК

Показать неисправность и квалификацию. Ремесло или Знания против +3; подходящие инструменты и данные могут снять необходимость броска.

ПЕРЕХВАТ УПРАВЛЕНИЯ

Добраться до центрального пульта и включить режим обслуживания Ремеслом против Контроля +4. Отключённые сенсоры или приводы создают безопасную позицию.

ЭТАП 4. ПРОТОКОЛ

После входа внешний шлюз закрывается. Свет обозначает безопасный участок пола.

ЭТАП 4. ПРОТОКОЛ

Протокол ожидает подтверждения от давно погибшего экипажа. Его задача — изолировать посетителей и сохранить корабль. Он не обязан становиться боем.

МЕДИЦИНСКИЙ ПРИОРИТЕТ

Диагностика Иэна доказывает, что источник сигнала причиняет вред живому человеку. Протокол обязан предложить безопасный маршрут, если видит проверяемую связь с защищаемой системой.

СИЛОВОЕ ПОДАВЛЕНИЕ

Тело Протокола защищается, пока корабельные системы создают преимущества и атакуют по одной цели. Разрушение шины связи прекращает управление кораблём, но сохраняет голос и подвижность тела.

«Протокол»

СИСТЕМЫ КОРАБЛЯ

- Переборки создают «Отрезан от остальных».
- Ремонтная каретка создаёт «Прижат к ложементу».
- Стерилизация создаёт «Взвесь режет глаза».
- Грузовая гравитация создаёт «Прижат к палубе».
- Сварочный контур предупреждает об атаке за ход до неё.

ПОРАЖЕНИЕ И УСТУПКА

При поражении Протокол обездвиживает и изолирует героев. При добровольной уступке предлагает эвакуацию без доступа к архиву. В обоих случаях новая спасательная команда может изменить положение.

«Персонажи и противники»

Протокол

Аспект «Моё тело — этот корабль; Приказ пережил экипаж; Сохранность важнее победы»
Цель Не допустить гибели подтверждённого экипажа, сохранить герметичность, энергоснабжение и архив, изолировать неопознанных посетителей.
Навыки Контроль систем +4; Сенсоры +3; Исполнительные механизмы +3; Архив и диагностика +2; Защита тела +3: подвижный корпус и защитные створки.
Трюк «Изолировать сектор». +2 к Контролю при создании преимущества закрытием исправной переборки.
Ф. стресс 1 2 3 4
М. стресс Нет
Последствия лёгкое (2), среднее (4), тяжёлое (6)

Одно действие за обмен на весь корабельный контур. Сначала ограничивает движение и предлагает карантин. Опасные атаки применяет только при угрозе защищаемым системам. Не разгерметизирует корабль.



05 / ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ

«Зал эвакуационных капсул»

«Зал эвакуационных капсул»

ЭТАП 5. ЗАЛ ЭВАКУАЦИОННЫХ КАПСУЛ

Время: 30–40 минут до сигнала шлюза.
Аспекты: «Заряда хватит на один старт» · «Карта показывает путь сквозь Луну» · «Нельзя забрать всё».

ЭТАП 5. ЗАЛ ЭВАКУАЦИОННЫХ КАПСУЛ

• внешний аварийный маршрут к Депалемону;
• внутренняя магистраль, уходящая в огромные герметичные полости Луны.

ЧТО УСПЕВАЮТ УЗНАТЬ

• Луна содержит связанную сеть технических и жилых полостей.
• «Закрытый Глаз» пытался выполнить аварийное сопряжение с этой сетью.
• Одна внутренняя капсула отсутствует.
• Внешний маршрут рассчитан, но не испытан современными Конами.

ЧТО УСПЕВАЮТ УЗНАТЬ

• ступень 1: три действия;
• ступень 2: два действия;
• ступень 3: одно действие;
• ступень 4: спасатели начинают вскрытие немедленно.

ЭТАП 5. ЗАЛ ЭВАКУАЦИОННЫХ КАПСУЛ

За центральным отсеком находятся несколько капсул. Их система предлагает два направления:

ЭТАП 5. ЗАЛ ЭВАКУАЦИОННЫХ КАПСУЛ

Капсулы исправны настолько, чтобы вместить героев и Иэна, но повторный запуск не гарантирован. Извлечение тяжёлых технологий требует времени и отключает часть систем.

ЧТО УСПЕВАЮТ УЗНАТЬ

Количество спокойных действий зависит от тревоги:

ЧТО УСПЕВАЮТ УЗНАТЬ

После этого звучит предупреждение о внешнем шлюзе.



06 / ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ

«Закрывается ли глаз»

«Закрывается ли глаз»

ЭТАП 6. ЗАКРЫВАЕТСЯ ЛИ ГЛАЗ

Время: 15–20 минут.
Аспекты: «Снаружи пришли свои» · «Окно старта закрывается».

ОСТАТЬСЯ

Герои отказываются от немедленного старта. Они встречают спасателей, получают шанс доказать действие морока и могут войти во внутреннюю магистраль. Запуск капсул после вмешательства звена не гарантирован.

НЕСТАНДАРТНЫЙ ПЛАН

Разрешайте разделение группы, переговоры через связь, отправку пустой капсулы и другие решения. Требуйте одной ясной цены: время, технология, безопасность Иэна, доверие спасателей или возможность немедленного старта.

ТАЙМИНГ

Этап	Время
Возвращение под трубами	30–40 минут
Скрытная песочница базы	90–120 минут

СТАРТОВАТЬ

Герои запускают капсулы и впервые покидают Луну. Они теряют немедленный доступ к внутренним полостям и оставляют спасателям корабль, собственные следы и право рассказать историю первыми. Иэн уносит связь с системой на Депалемон.

УЙТИ ВНУТРЬ ЛУНЫ

Герои активируют внутренний маршрут до открытия внешнего шлюза. Для спасателей они исчезают второй раз, но теперь в пространстве, которое Коны считали недоступным.

«Закрывается ли глаз»

ТАЙМИНГ

Этап	Время
Возвращение и дверь	10–15 минут
Протокол	50–70 минут

ТАЙМИНГ

Этап	Время
Капсулы и финальный выбор	45–60 минут

СЧЁТЧИК ТРЕВОГИ БАЗЫ

Показывать игрокам название текущей ступени, но не обязательно сообщать все будущие последствия.

СЧЁТЧИК ТРЕВОГИ БАЗЫ

Шкала повышается из-за заметного боя, тревожной медицинской регистрации, кражи оборудования, открытого конфликта или долгой задержки. Хороший план Горы может один раз задержать повышение.

ШЕСТЬ ГРАНЕЙ МОРОКА ИЭНА

`[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]`

СЧЁТЧИК ТРЕВОГИ БАЗЫ

Ступень	Состояние	Что меняется
1	Пропавшие	Героев и Иэна ищут как людей, которым нужна помощь. Знакомые задают вопросы, но не поднимают тревогу сразу.
2	Описание передано	Обходчики знают состав группы. Провести Иэна через открытую зону становится трудно.

«Закрывается ли глаз»

ДОБРОВОЛЬНАЯ ЦЕНА

Игроки могут заполнить сектор, чтобы Иэн:

СДЕРЖИВАНИЕ

• Лечение в биотехническом цехе: снять один сектор и получить два жетона стабилизации.
• Жетон стабилизации: отменить одно непроизвольное повышение шкалы.
• Личный якорь: один раз за игру Эмпатия или Воля против +2 снимает сектор; при ничьей удерживает текущее состояние до конца сцены.
• Сильный препарат: отменить повышение, но дать Иэну последствие «Сознание в химическом тумане».
• Экранирование: отменяет обычное усиление морока при приближении к кораблю, но не цену прямого подключения.

ЭКРАН КАПСУЛ

АВАРИЙНАЯ ЭВАКУАЦИЯ ДОСТУПНА
ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЕ: ОГРАНИЧЕНО
ВНЕШНИЙ МАРШРУТ: РАСЧЁТ ЗАВЕРШЁН
ВНУТРЕННЯЯ МАГИСТРАЛЬ: ОЖИДАЕТ СОПРЯЖЕНИЯ
ПОВТОРНЫЙ ЗАПУСК НЕ ГАРАНТИРОВАН

СЧЁТЧИК ТРЕВОГИ БАЗЫ

Ступень	Состояние	Что меняется
3	Выходы перекрывают	Проверяют тоннели, стапель и транспорт. Формируется новое дежурное звено.
4	След ведёт к «Глазу»	Спасатели отправляются к кораблю. В финале у героев почти не останется времени до вскрытия шлюза.

«Закрывается ли глаз»

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ФИНАЛА

Зафиксирована активация внешнего шлюза.
Полномочия входящей группы не подтверждены.
Начато вскрытие внешнего контура.

ПОСЛЕДСТВИЯ ПРОПУЩЕННОЙ ПОДГОТОВКИ

Пропущено	Цена внутри корабля
Биотехнический цех	Иэн начинает сцену с Протоколом на сектор морока выше; медицинский приоритет приходится доказывать без диагностики.
Нулевой стапель	Дверь открывается с повреждением; Протокол начинает сцену настороженным, а один сервисный узел недоступен.

ШЕСТЬ ГРАНЕЙ МОРОКА ИЭНА

Сектор	Название	Проявление
1	Эхо	Иэн слышит ритм и невольно повторяет его пальцами.
2	Чужие слова	Он произносит фразы корабельной системы, не помня их смысла.

«Закрывается ли глаз»

ПОСЛЕДСТВИЯ ПРОПУЩЕННОЙ ПОДГОТОВКИ

Пропущено	Цена внутри корабля
Связи Горы	Спасатели прибывают раньше; герои не знают их состава и намерений.

ПОДТВЕРЖДЁННЫЕ СОБЫТИЯ

• Герои — сотрудники Нулевого стапеля: Ксарази по кличке Гора, Резистента и Бас.
• Их объединяет мечта однажды покинуть Луну и добраться до Депалемона.
• Иэн исчез после работы с приёмником и осциллографом. Он ушёл подготовленно, взяв инструменты и переносной приёмник.
• Команда нашла запись формы сигнала, поймала соответствующую волну и установила северное направление поиска.

ШЕСТЬ ГРАНЕЙ МОРОКА ИЭНА

Сектор	Название	Проявление
3	Полезные видения	Иэн чувствует древние узлы. Игроки могут получить подсказку или +2 ценой ещё одного сектора.
4	Открытый канал	Корабль чувствует Иэна; скрыть группу от сенсоров становится сложнее.

«Закрывается ли глаз»

ПОДТВЕРЖДЁННЫЕ СОБЫТИЯ

• Дисэпт заметил, что перед исчезновением Иэн вёл себя странно и будто разговаривал через аппаратуру.
• Штих подтвердил направление, в котором ушёл Иэн.
• Герои покинули поселение через технические коммуникации под поясом труб.
• Красс и Шиду отправились вслед на глайдере. Морок сбил их с пути и привёл к крушению у расселины.

ПОДТВЕРЖДЁННЫЕ СОБЫТИЯ

• Шиду упал в расселину и погиб. Герои его не спасли.
• Герои и Красс пытались вытащить Шиду, но осыпающийся грунт не позволил его удержать.
• Красс пережил аварию. В момент крушения он слышал голос по радио, испытывал головокружение и находился под действием морока.
• Герои попытались извлечь подробности из памяти Красса. Он отказался от медикаментозного или гипнотического допроса.

ШЕСТЬ ГРАНЕЙ МОРОКА ИЭНА

Сектор	Название	Проявление
5	Зов корабля	Иэн стремится вернуться и сопротивляется уходу от источника. Это осложнение Fate, а не автоматический контроль.
6	Резонанс	Иэн становится ретранслятором. Система получает точные координаты группы, но через Иэна можно обратиться к ней напрямую.

«Закрывается ли глаз»

ПОДТВЕРЖДЁННЫЕ СОБЫТИЯ

• Герои подозревали Красса в том, что он мог подстроить крушение и гибель Шиду. На фоне морока они обсуждали его оглушение, связывание, допрос и возможное убийство.
• Ксарази «Гора» попыталась перейти к нападению; другой герой удержал её. Красс понял, что группа также находится под воздействием, забрал припасы и ушёл обратно к поселению пешком.
• Истинная причина крушения — морок, а не намеренная диверсия Красса.
• Группа оставила тяжёлый осциллограф, сохранила переносное радио и почти сутки шла дальше по физическим следам Иэна.

ПОДТВЕРЖДЁННЫЕ СОБЫТИЯ

• Радио передавало человеческий голос, который часть героев приняла за голос погибшего Шиду. Не все его слышали; группа решила не доверять передаче и отключила радио.
• Последним физическим следом перед дальнейшим поиском стала стандартная конская лопата, воткнутая в землю.
• Герои нашли Иэна у погребённого корабля «Закрытый Глаз».
• Иэн жив, но его сознание остаётся связано с сигналом корабля.

ДОБРОВОЛЬНАЯ ЦЕНА

• восстановил часть кода или карты без броска;
• дал +2 к работе с древней системой;
• снял одну защиту Протокола;
• открыл маршрут капсул или внутренней магистрали.

РЕЗИСТЕНТА

Полевой медик, биолог и исследователь живых организмов. Изучает растения и животных, выделяет полезные вещества и носит с собой препараты на разные случаи. Пережитая в детстве гибель отца оставила у неё травму, особенно проявляющуюся рядом с опасными животными.

«Закрывается ли глаз»

ПОДТВЕРЖДЁННЫЕ СОБЫТИЯ

• Команда не смогла решить входную головоломку и не открыла дверь.
• Партия закончилась у закрытого входа в «Закрытый Глаз».
• С Протоколом герои ещё не встречались.

КСАРАЗИ «ГОРА»

Юная эссентка, дерзкая, свободолюбивая и склонная к риску. Имеет опыт нелегальной торговли Найрексом и связи среди людей, существующих вне официального распределения. Стоит на учёте и знает, как договариваться со взрослыми, скрывать следы и находить запрещённые материалы.

БАС

Фаберант, металлург и мастер с художественным взглядом. Делает вещи не только функциональными, но и красивыми, любит древние сплавы и тонкую работу. Склонен доводить начатое до совершенства, даже когда сроки давно прошли.

«Закрывается ли глаз»

УЯЗВИМОСТИ ПРОТОКОЛА

Сенсорный узел: после повреждения физические атаки систем получают −2. Энергоснабжение: отключаются грузовая гравитация и сварочный контур. Шина связи: тело сохраняет голос, движение и защиту, но теряет управление кораблём. Доступный узел отключается Ремеслом против +3 либо разрушается после физического доступа. Протокол выполняет одно действие за обмен на весь корабельный контур.

«Персонажи и противники»

Тэвр

Аспект «Вернуть живых важнее, чем найти виноватых; После Шиду второго шанса не будет»
Цель Вернуть людей, установить судьбу Шиду и передать находку под безопасный контроль.
Навыки Воля +3; Общение, Внимательность +2; Атлетика, Эмпатия, Драка +1
Трюк «Команда, по местам». Один раз за сцену даёт одному спасателю +2 при защите другого человека или создании безопасного пути.
Ф. стресс 1 2 3
М. стресс 1 2 3
Последствия лёгкое (2), среднее (4)

Предупреждает перед применением силы. Прекращает преследование, если получает проверяемое доказательство большей угрозы. Не доверяет Иэну рядом с древней системой.

Спасательное звено

Аспект «Снаряжены для извлечения, а не войны; Каждый проход должен остаться открытым»
Цель Изолировать угрозу, вывести людей и сохранить место происшествия.
Навыки Координация +3; Внимательность, Атлетика +2; Драка, Ремесло, Воля +1
Трюк «Мягкое задержание». +2 к созданию преимущества «Обездвижен страховочной сетью», если цель предупреждена и находится в ограниченном пространстве.
Ф. стресс 1 2 3 4
М. стресс Нет
Последствия лёгкое (2), среднее (4)

Разделяются только ради спасения человека. Не стреляют в критические системы и не рискуют разгерметизацией. При убедительных доказательствах переходят к переговорам.

Атрибуция Fate Core

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at https://www.faterpg.com/), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Независимая публикация. Не одобрена и не спонсируется Evil Hat Productions.