

Море Тишины

ОБЗОР ДЛЯ МАСТЕРА

ВАНШОТ ДЛЯ МАСТЕРА

Герои — сотрудники Нулевого стапеля, команда «Цех Семь». Их объединяет мечта покинуть Луну и попасть на Депалемон. Коллега Иэн исчез после работы с приёмником и осциллографом. Спасатели уже искали его в доках; команда начинает собственное расследование после смены.

ЧТО СЛУЧИЛОСЬ НА САМОМ ДЕЛЕ

Иэн, исследователь-Вестор, уловил сигнал погребённого корабля «Закрытый Глаз» и ушёл с инструментами и переносным приёмником. Найрексовый морок смешивает сигнал с его мыслями. Он жив, но воспринимает корабль как существо, которое нужно защитить.

ЧЕМ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ПОИСК

Команда находит Иэна и получает шанс открыть корабль. Внутри Протокол охраняет вход в архив. Спасение человека и доступ к находке зависят от решений героев.

АДАПТАЦИЯ ГРУППЫ

Два героя: Драка Протокола +2, один червь. Пять-шесть: разнесённые задачи и помощь другим; Протокол по-прежнему выполняет одно действие за обмен.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Fate Core; ориентир — 3–4 героя с ведущим навыком +4. Общий лор и полные правила даны отдельно. Здесь собраны сведения и параметры для проведения приключения. Баланс за столом не проверен.

МАРШРУТ СЦЕН

- 01 → расследование на стапеле.
- 02 → выход через пост или под трубами.
- 03 → путь по Морю и авария ровера.
- 04 → контакт с Иэном и открытие шлюза.
- 05 → Протокол, архив и возвращение.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ

Заголовок сцены — её единственный исходный аспект. У каждого NPC тоже один исходный аспект. Новые преимущества возникают в игре. Иллюстрационные страницы можно показывать игрокам; рабочие страницы содержат тайны.

ПРИНЦИП ВЕДЕНИЯ

Основные зацепки доступны несколькими путями. Провал меняет цену продвижения, но не стирает маршрут. Неперечисленные навыки NPC +0. Стресс и последствия в карточках указаны отдельно.

«Стапель слышен насквозь»



«Стапель слышен насквозь»

ОЗВУЧИТЬ

Смена закончилась. Под сводами стапеля остывают корпуса Древних, редкие шаги разносятся далеко. У рабочего места Иэна остались записи и осциллограф. Самого Иэна нет — и никто не видел, чтобы он вернулся.

ЗАДАЧА СЦЕНЫ

Восстановить последние действия Иэна и определить направление поиска. Герои работают здесь и узнают приборы и следы работы. Они действуют по собственной инициативе, а не по поручению спасателей.

ДИСЭПТ

Знает о записи 265/360 и $x = 3/8$ у, осциллографе, поисках древних останков и странностях Иэна. Он видел, что Иэн будто разговаривал через аппаратуру. Обещание не ссылаться на него или полезная услуга помогают разговору; угрозы портят отношения.

ШТИХ

Наблюдал, куда ушёл Иэн, и подтверждает северное направление. Не знает, что находится в конце пути. Помогает охотнее, если герои воспринимают наблюдения всерьёз и обещают принести новые.

Дисэпт

Аспект «Не хочу оказаться крайним»

Цель Остаться в стороне от неприятностей.

Навыки Контакты +3; Эмпатия, Обман +2; Общение, Воля +1.

Трюк «Между нами»: +2 к Обману при сокрытии личности своего источника.

Ф. стресс

1	2
---	---

М. стресс

1	2	3
---	---	---

Последствия Лёгкое (2).

Штих

Аспект «Наблюдать проще, чем вмешиваться»

Цель Понять, куда ходил Иэн.

Навыки Внимательность +3; Знания, Расследование +2; Скрытность, Воля +1.

Трюк «Точная засечка»: +2 к Внимательности для определения направления или положения удалённого объекта через оптику.

Ф. стресс

1	2
---	---

М. стресс

1	2	3
---	---	---

Последствия Лёгкое (2).

«Стапель слышен насквозь»

ЗАЦЕПКИ И ПЕРЕХОД

ЗАПИСИ И АППАРАТУРА

Покажите запись формы сигнала и оставленные числовые пометки. Приёмник и осциллограф позволяют поймать соответствующую волну. Важная улика — воспроизводимый сигнал и его направление. Числовые пометки не превращайте в обязательную головоломку, от которой зависит весь поиск.

НЕЗАВИСИМЫЕ ЗАЦЕПКИ

Штих даёт направление. Работа с аппаратурой позволяет идти по сигналу. Осмотр следов сборов показывает, что Иэн ушёл подготовленно, с инструментами и переносным приёмником. Любой из этих путей поддерживает расследование; герои могут соединить их.

ДЕЙСТВИЯ И ПРОВЕРКИ

Расследование подходит для записей и следов сборов; Знания или Ремесло — для приборов. Контакты и Общение помогают искать свидетелей. Бросок нужен при реальном препятствии, а убедительная договорённость может обойтись без него.

ЕСЛИ ГЕРОИ ЗАСТРЯЛИ

Дисэпт указывает на аппаратуру, Штих сообщает наблюдение. Не требуйте от игроков угадать одно слово или единственный способ настройки. Объясняйте, какие действия их персонажи умеют выполнять с прибором.

ЦЕНА НЕУДАЧИ

Задержка, нежелательное внимание или проблема со снаряжением. Сведения всё равно позволяют двигаться на север. Спасатели продолжают свой поиск; доступ героев к рабочим деталям даёт им собственный путь, а не делает остальных бесполезными.

ПЕРЕХОД

У команды есть направление и способ искать Иэна по сигналу или следам. Обсудите, какие приборы и инструменты они берут, затем переходите к выходу за периметр. Не предполагается, что Иэн уже найден или что герои знают о корабле.

«Последний пост связи»



«Последний пост связи»

ОЗВУЧИТЬ

Внешний пояс труб отделяет поселение от тёмной равнины. На посту дежурят Красс и Шиду. Красс просит назвать маршрут и срок возвращения; Шиду смотрит на ваше снаряжение и спрашивает, собираетесь ли вы искать Иэна.

ЗАДАЧА И ПРЕПЯТСТВИЕ

Выйти за безопасный периметр. Обходчики требуют объяснить цель, подготовку и способ возвращения. Это разговор о настоящем риске: они не обязаны запрещать приключение ради запрета.

ДОГОВОРИТЬСЯ

Оставить маршрут и срок, найти поручителя, показать подготовку или согласиться проверить маяк по пути. Хороший план даёт основания для доверия. Если допуск уже обеспечен, сократите сцену.

РЕАКЦИИ И ПЕРЕХОД

Красс при насилии перекрывает проход и задерживает, но не сражается насмерть за формальность. Шиду прикрывает его, разоружает и вытаскивает людей из опасности. После выхода герои сохраняют договорённости и цену выбранного способа.

Красс

Аспект «Обходчик отвечает за тех, кого выпустил»

Цель Контролируемый выход и безопасность людей.

Навыки Воля +3; Внимательность, Драка +2; Телосложение, Эмпатия, Общение +1.

Трюк «Порядок допуска»: +2 к Эмпатии при проверке правдивости объяснений о разрешении и цели выхода.

Ф. стресс

1	2	3
---	---	---

М. стресс

1	2	3	4
---	---	---	---

Последствия Лёгкое (2).

Шиду

Аспект «Не хочу оставлять человека там»

Цель Спасти Иэна; ценит подготовку и осторожность.

Навыки Внимательность +3; Атлетика, Драка +2; Телосложение, Эмпатия, Воля +1.

Трюк «Сначала страховка»: +2 к Внимательности при создании преимущества через обнаружение провалов и ненадёжных опор.

Ф. стресс

1	2	3
---	---	---

М. стресс

1	2	3
---	---	---

Последствия Лёгкое (2).

«Последний пост связи»

ОБХОД ПОСТА

АЛЬТЕРНАТИВА: ПОД ТРУБАМИ

Рабочий люк под стапелем ведёт в служебную галерею, обходящую пост. Ближняя часть обслуживается, дальше светильники не горят. Решётчатый настил обрывается; за провалом видна площадка с лестницей. Над пустотой проходит толстая рабочая труба.

ПОКАЖИТЕ ТРИ ВОЗМОЖНОСТИ

Пройти по трубе со страховкой, определив спокойную фазу вибрации; собрать временный переход из секций настила; спуститься на нижний технический ярус и пройти через сервисную нишу. Объёмное снаряжение можно передавать отдельно.

ЦЕНА ОШИБКИ

Сумка на нижнем ярусе, задержка или шум, замеченный обходчиками. Выберите одно подходящее осложнение, а не все сразу. Нижний ярус доступен: ошибка не обязана означать смерть. Для короткой игры достаточно одной общей переправы.

ВЫХОД

Дальняя лестница ведёт к техническому люку за поясом труб. Отдельные обязательные броски на лестницу и люк не нужны. Червь — возможная помеха в коммуникациях, а не обязательная плата за обход.

ЕСЛИ НУЖЕН ЧЕРВЬ

До нападения покажите дрожь кабелей, объединенные останки и движение под решёткой. Один червь даёт короткую помеху; два превращают её в отдельный бой.

Плотоядный червь

Аспект «Чует шаги сквозь древние трубы»

Цель Схватить добычу и утащить в канал.

Навыки Драка +3; Скрытность, Телосложение +2; Атлетика, Внимательность +1.

Трюк «Из кабельного канала»: +2 к Драке для создания преимущества «Опутан кольцами», если цель стоит у открытого канала.

Ф. стресс ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3

М. стресс Нет

Последствия Нет.

Создаёт захват, затем атакует укусом. Захват сам не наносит урона. Освобождение: Драка или Атлетика против Драки червя. Отступает, если атака вынудила отметить [3] и выход открыт. Его можно отвлечь вибрацией или приманкой, изолировать переборкой либо обойти по опорам, не связанным с трубами.

«Всё держится на краю»



«Всё держится на краю»

ПЕРЕХОД ЧЕРЕЗ МОРЕ

ОЗВУЧИТЬ

За трубами лежит чёрная равнина. Реголит скрывает следы и провалы. Приёмник ловит знакомые голоса — но они повторяются там, где никого не видно. Направление сигнала уводит дальше от поселения.

ЗАДАЧА ПЕРЕХОДА

Выбрать надёжный ориентир и провести команду к Иэну. Сигнал, наблюдения Штиха и физические следы поддерживают друг друга. Если герои выключают радио, поиск можно продолжить по следам.

МОРОК

Голоса сбивают с пути и кажутся знакомыми. Предъявляйте странность через наблюдаемые признаки: повтор фразы, несоответствие видимого и слышимого, сомнение в направлении. Не объявляйте действия героев заранее и не навязывайте им нападение на спутников.

ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЕВ

Исследовать повторяющиеся фрагменты, сверить показания приборов с местностью, держать визуальный контакт, проверить опоры и страховку. Внимательность помогает заметить провал; Расследование и Знания — сопоставить следы и сигнал.

ЦЕНА ОШИБКИ

Потерянное время, повреждённое оборудование или невыгодная позиция. Перед опасным действием объясните возможную цену. Ошибка осложняет путь, но не стирает единственный след Иэна.

АВАРИЯ ВПЕРЕДИ

Красс и Шиду после смены выезжают искать Иэна на колёсном ровере с солнечным парусом. Морок сбивает их с пути. Герои видят аварию у расселины издалека и узнают голоса. Это часть той же сцены, а не новый эпизод с отдельным аспектом.

«Всё держится на краю»

ОЗВУЧИТЬ

У края расселины торчит мачта с порванным солнечным парусом. Нос колёсного ровера ушёл вниз; задняя часть зависла над провалом. В эфире вы узнаете голоса Красса и Шиду.

ЧТО ПРОИСХОДИТ

Морок привёл ровер к крушению. Красс и Шиду оказались в опасном положении; авария не является диверсией Красса. Спасение — выбор героев, а не обязательное условие продолжения поисков.

ОПАСНОСТЬ И ДЕЙСТВИЯ

Край осыпается, ровер застрял неустойчиво. Назовите риск до действия. Возможные подходы: закрепить машину, организовать страховку и спуск, вытянуть пострадавших. Принимайте другие обоснованные планы; не требуйте спасти весь ровер ради спасения людей.

ИСХОД И ПЕРЕХОД

За спасение группа получает две общие одноразовые помощи по **+2** к броскам, в которых могут помочь Коны, по одной на бросок. Без спасения помощи нет. Судьба пострадавших определяется действиями героев. Следы ведут к Иэну у корабля «Закрытый Глаз».

Красс

Аспект «Обходчик отвечает за тех, кого выпустил»

Цель Контролируемый выход и безопасность людей.

Навыки Воля +3; Внимательность, Драка +2; Телосложение, Эмпатия, Общение +1.

Трюк «Порядок допуска»: +2 к Эмпатии при проверке правдивости объяснений о разрешении и цели выхода.

Ф. стресс

1	2	3
---	---	---

М. стресс

1	2	3	4
---	---	---	---

Последствия Лёгкое (2).

Шиду

Аспект «Не хочу оставлять человека там»

Цель Спасти Иэна; ценит подготовку и осторожность.

Навыки Внимательность +3; Атлетика, Драка +2; Телосложение, Эмпатия, Воля +1.

Трюк «Сначала страховка»: +2 к Внимательности при создании преимущества через обнаружение провалов и ненадёжных опор.

Ф. стресс

1	2	3
---	---	---

М. стресс

1	2	3
---	---	---

Последствия Лёгкое (2).

«Шлюз ждёт сигнала»



«Шлюз ждёт сигнала»

ОЗВУЧИТЬ

Из реголита выступает круглый шлюз. Рядом Иэн, с инструментом в руках. Он узнаёт вас, но прислушивается к чему-то под землёй. «Тише. Вы разбудите его. Сначала скажите, что не станете ничего ломать».

ЗАДАЧА СЦЕНЫ

Установить контакт с Иэном и открыть вход. Он жив, но воспринимает корабль как спящее существо. Его помощь полезна; она не является единственным способом попасть внутрь.

КАК ДОСТУЧАТЬСЯ

Знакомое воспоминание, обещание осторожности и объяснение, что герои пришли помочь, дают основу для разговора. Эмпатия помогает понять страх; Общение — договориться. Обоснованный контакт не требует истощать его ментальный стресс.

ЕСЛИ ЕМУ УГРОЖАЮТ

Иэн отталкивает, перекрывает путь инструментом или пытается закрыть шлюз. Морок не делает его опытным бойцом. Экранирование сигнала прекращает подпитку морока и облегчает контакт, но не стирает пережитое одним броском. После открытия герои входят внутрь; неудача меняет цену доступа, но не закрывает все способы входа.

ОТКРЫТЬ ШЛЮЗ

Иэн может подсказать ритм сигнала. Герои также могут исследовать приёмник, сверить записи с аппаратурой или открыть путь через аварийную панель. Знания подходят для анализа сигнала, Ремесло — для работы с интерфейсом и ручным доступом.

ИЭН

Аспект «Корабль живой — я не дам его ранить»

Цель Защитить корабль; пропускает тех, кого считает помощниками.

Навыки Расследование +3; Знания, Воля +2; Ремесло, Атлетика, Драка, Телосложение +1.

Трюк «Я слышал этот ритм»: +2 к Знаниям для создания преимущества при расшифровке сигнала корабля.

Ф. стресс

1	2	3
---	---	---

М. стресс

1	2	3
---	---	---

Последствия Лёгкое (2), среднее (4).

«Приказ пережил экипаж»



«Приказ пережил экипаж»

ОЗВУЧИТЬ

У входа в архив стоит Протокол. От его спины к настенному разъёму тянется толстый кабель. Он поворачивается к вам: «Персонал, назовите цель визита. Неопознанным посетителям вход запрещён».

СИТУАЦИЯ

Протокол — один страж у архива. Он не управляет кораблём: задерживает чужаков собственным телом. Путь обратно открыт. Его задача — опознать посетителей и не пропустить посторонних, а не уничтожить их.

ЧТО ВИДНО СРАЗУ

Батареи Протокола давно вышли из строя. Он питается только через внешний кабель; повреждённый батарейный блок и сетевое подключение видны без проверки. Страж перекрывает подход к разъёму, но кабель доступен со стороны стены.

ПРОЙТИ КАК СВОИ

Назвать себя обслуживающим персоналом и убедительно объяснить работу: Обман или Ремесло против +3. Одна проверка на попытку; легенда, знание оборудования и подтверждение допуска помогают. Если Протокол принимает героев за своих, он отступает и открывает путь.

РЕАКЦИЯ НА НЕУДАЧУ

Он требует доказательств полномочий и продолжает перекрывать проход. Не атакует за один неверный ответ. После провала нужен новый довод или другой подход; повторение той же легенды ничего не меняет.

Протокол

Аспект «Без сети я мёртв»

Цель Не пропускать чужаков в архив до опознания.

Навыки Драка +3; Внимательность +2; Атлетика +1.

Трюк Нет.

Ф. стресс

1

2

3

М. стресс Нет

Последствия Лёгкое (2).

«Приказ пережил экипаж»

ОБОЙТИ СТРАЖА И ЗАВЕРШИТЬ ПОИСК

ОБЕСТОЧИТЬ

Главная задача — добраться до разъёма. Отвлечь разговором: Обман против +3; незаметно подойти вдоль стены: Скрытность против Внимательности +2; прорваться мимо стража: Атлетика против Драки +3. Это альтернативы, не цепочка обязательных бросков.

ОТКЛЮЧЕНИЕ

При доступе к разъёму вынуть кабель можно без второго броска: Протокол гаснет целиком. Своих рабочих батарей у него нет. Пока кабель отключён, он бездействует. Архив питается отдельно и продолжает работать.

ЕСЛИ НАЧАЛСЯ БОЙ

Один противник, одно действие за обмен. Дракой +3 хватает, отталкивает и удерживает чужаков; системами корабля не атакует. Герои могут победить его или отвлечь боем, чтобы товарищ добрался до кабеля.

ИСХОДЫ

Опознание — свободный проход. Отключение или победа — страж больше не препятствует доступу. Отступление — группа уходит без архива. При поражении Протокол удерживает героев до проверки. Ставки объявите до конфликта.

АРХИВ И ВОЗВРАЩЕНИЕ

Награда — данные о перелёте на Депалемон. Работа терминала усиливает морок: покажите ухудшение заранее. Локализация источника, экранирование Иэна или отключение воздействия позволяют сохранить человека и находку. Завершите возвращением, судьбой спасателей и решением команды о найденном знании.

ИЭН

Аспект «Корабль живой — я не дам его ранить»

Цель Защитить корабль; пропускает тех, кого считает помощниками.

Навыки Расследование +3; Знания, Воля +2; Ремесло, Атлетика, Драка, Телосложение +1.

Трюк «Я слышал этот ритм»: +2 к Знаниям для создания преимущества при расшифровке сигнала корабля.

Ф. стресс

1	2	3
---	---	---

М. стресс

1	2	3
---	---	---

Последствия Лёгкое (2), среднее (4).

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.