

GENESYS

АНДРОИД

Тень Бобового стебля



НОЧЬ
В ГОРОДЕ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ В НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОМ МИРЕ

СОЗДАТЕЛИ

ДИЗАЙН И РАЗРАБОТКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сэм Грегор-Стюарт и Фил Маевски

КОРРЕКТОРЫ

Тим Хаклбери и Райли Миллер

ОФОРМЛЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Кристофер Бек

МЕНЕДЖЕР ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

Крис Хош

АВТОР ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ОБЛОЖКЕ

Марк Молнар

АРТ-ДИРЕКТОР

Кристал Чанг

РУКОВОДИТЕЛЬ АРТ-ДИРЕКТОРОВ

Тони Брант

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Брайан Шомбург

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПО ПРОДУКТУ

Джон Франц-Вихлац

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПО РАЗРАБОТКЕ

Крис Гербер

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗРАБОТЧИК

Кори Коничка

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР

Эндрю Наваро

Создатели вселенной Android:
Кевин Уилсон и Дэниел Ловат Кларк

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Макс Брук, Майкл Гернес, Дэн Грот, Тим Хаклбери,
Алекс Ортлофф, Сэм Шимота и Джейсон Валден

Спасибо всем нашим замечательным тестировщикам
на GenCon 2018, Magnum Opus и PAX Unplugged 2018.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ООО «МИР ХОББИ»



Играть интересно

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ

Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Александр Киселев

ПЕРЕВОД

Евгений Торбин

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

Анастасия Павутницкая

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК

Иван Суховой

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК

Денис Недыпич

КОРРЕКТОР

Ольга Португалова

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА

Сергей Тягунов

Особая благодарность
выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация без
разрешения правообладателя
запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© 2020 Fantasy Flight Games. Android and Genesys are trademarks of Fantasy Flight Games.
Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games.

Для большей информации о линейке GENESYS, а также за дополнительными материалами,
ответами на вопросы или просто за выражением благодарности заходите на сайт

www.FantasyFlightGames.com/Genesys

ВСТУПЛЕНИЕ К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

«Ночь в городе» — приключение из двух частей. Первая часть, «Счастливый час», изначально была приключением на одну игровую встречу, проводившуюся на GenCon в 2018 году и на мероприятии Magnum Opus, прошедшем в Центре Fantasy Flight Games позднее в том же году.

Вторая часть, «В бегах», также была приключением на одну игровую встречу, задуманная как сиквел к «Счастливому часу». Впервые его проводили на PAX Unplugged в 2018 году.

Приключение повествует о жизни нескольких товарищей и друзей, живущих в сомнительных портовых районах Нью-Анджелеса, огромного мегалополиса, служащего сердцем мира Android. Во время событий «Счастливого часа» вполне нормальная повседневная жизнь персонажей игроков (ПИ) внезапно обрывается, когда старый знакомый передаёт им ценный предмет, а затем погибает. Предмет — это кодовый ключ, позволяющий контрабандистам тайно возить незаконный товар вверх и вниз по космическому лифту, Бобовому стеблю, который одновременно ищут две могущественные организованные преступные группировки. Персонажи игроков должны выяснить, что же оказалось у них в руках, а затем решить — отдать код одной из банд (заработав значительную награду, но при этом заслужив ярость другой группировки) или вернуть код законным властям Нью-Анджелеса (и гарантировать жажду расправы от обеих банд).

Проводя «Счастливый час», мы записывали, какое решение принимала каждая группа. Затем мы написали вторую часть, «В бегах», представив в ней итог решения большинства игровых групп.

Как оказалось, с незначительным перевесом большинство решило сдать коды Департаменту полиции Нью-Анджелеса (хотя немало групп всё равно пытались устроить хитрую схему с тройной игрой, в которой они выбивали деньги и услуги из преступных группировок, прежде чем обратиться в полицию). Поэтому часть «В бегах» была написана, исходя из этого решения: персонажи игроков выбрали законопослушный вариант, и теперь их преследуют обе банды отпетых преступников.

Представленная здесь версия «В бегах» включает в себя советы о том, как изменить приключение, если ваша группа сделает иной выбор. «Ночь в городе» была переделана из этих двух фестивальных приключений так, чтобы позволить новой группе сыграть в обе части, принимать собственные решения и не беспокоиться о том, что кто-либо ещё делал в прошлом.

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Оба фестивальных приключения были спроектированы для группы из шести готовых персонажей игроков (ПИ). Рассмотрим этих персонажей подробнее:

- Адити Десаи — беглый клон, скрывающая свою личность и ныне работающая уличным врачом.
- Тэм Камака — генетически модифицированный охотник за головами, ждущий следующей большой работы.
- После увольнения из ДПНА Гарри Рейнс стал частным детективом, чтобы попытаться привнести что-то доброе в этот мир.
- Недавно прибыв с Луны, мошенник Винс Мэллори уже нажил себе проблем с членами местного преступного мира.
- Зоуи Ортега раньше работала в компании, обслуживающей Бобовый стебель, но после увольнения она пытается запустить собственный технологический бизнес.
- Космический рабочий-строитель с научными степенями по орбитальной механике и физике Мила Браун просто хочет насладиться жизнью со своими друзьями.

Заполненные листы этих персонажей доступны для скачивания на сайте www.hobbyworld.ru.

Тем не менее для этих приключений подходят любые персонажи, а не только те, что подготовлены нами.

В этих приключениях некоторые сноски и кое-какие упоминания в тексте указывают на конкретных готовых персонажей. Если ваша группа использует собственных персонажей, вы можете игнорировать эти сноски. Или же вы можете выбрать наиболее подходящего под описание персонажа из вашей группы и адаптировать эти элементы сюжета под него.

ЧАСТЬ 1. СЧАСТЛИВЫЙ ЧАС

Персонажи игроков в этом приключении — друзья, собравшиеся пятничным вечером в баре на «счастливы час». Однако их вечер прерывается, а жизни переворачиваются с ног на голову, когда случайный знакомый втягивает их в крупное ограбление и стычку между двумя могущественными враждующими бандами. Игроки должны выбрать, какую из двух банд они поддержат — и от чьего гнева им придётся спасаться, — если они хотят выбраться из этой неразберихи живыми.

ПИ не знают, что ранее в тот же день второсортный мошенник и вор по имени Саймон Лиандер сумел ограбить Правление Космолифта (ПКЛ), квазиправительственную организацию, контролирующую работу Космолифта (или Бобового стебля). Он украл программу, которая позволит преступникам провозить грузы вверх и вниз по Стеблю (подробности см. на стр. 8). Лиандер провернул это ограбление для «14к», одного из организованных преступных синдикатов Нью-Анджелеса. Однако у «Лос-Скорпионес», ещё одного синдиката, есть свои шпионы в организации «14к». Они узнали об ограблении и послали своих агентов, чтобы перехватить Лиандера.

Вскоре персонажи игроков окажутся в гуще событий с чипом памяти на руках. Им придётся либо продать его «14к» или «Лос-Скорпионес», либо вернуть его в ПКЛ.

В начале приключения прочитайте или перефразируйте следующий текст, чтобы ввести игроков в мир игры.

Нью-Анджелес. Крупнейший, грязнейший, богатейший, беднейший, наиболее развитый, наиболее опасный город на Земле, Марсе и Луне. Дом для полумиллиарда человек, пейзаж из сияющих звездоскрёбов и аркологий высотой в сотни этажей, а также сырых, плесневелых нищих трущоб, которых никогда не касаются солнечные лучи. И посреди всего этого — причина славы и богатства: Бобовый стебель. Нью-Анджелесский Космолифт уносит равномерный отток людей к звёздам, а приносит обратно постоянный приток Гелия-3, который кормит прожорливые земные термоядерные реакторы.

Это мир могущественных заинтересованных лиц, жадных мегакорпораций и опасных игр в политику и предательства. И в то же время это мир простых людей, пытающихся выжить и удержаться на плаву. Если честно — вы и ваши друзья относите себя к последним. Просто горстка обычных людей, пытающихся как-нибудь продержаться в тени Бобового стебля.

СЦЕНА 1. ОТДЫХАЯ В «ЛА РЭЗ»

У подножия огромного вулкана Кайямбе, служащего опорой Бобовому стеблю, расположился необъятный округ Басе-де-Кайямбе. Он состоит из многокилометровых складов, ночлежек, борделей и стим-притонов, сгрудившихся вокруг кондоминиумов и придомовых ларьков, вмещающих и кормящих тех, кто слишком беден, чтобы жить где-либо ещё. И пусть это место полно нищеты, вони и беззакония, но для многих это всё же дом.

Сегодня, как и почти каждую пятницу, вы встретились в своей любимой забегаловке «Ла Рэз». Закопанный под транзитным путепроводом Бобового стебля №40, «Ла Рэз» расположен прямо на уровне плазы — то есть запрятан в стене звездоскрёба со 100 этажами постепенно растущего богатства над ним и ещё 100 этажами ещё более глубокой бедности под ним. Уровень плазы — искусственный уровень «уличной мостовой» Нью-Анджелеса, последовательность пешеходных площадей, тротуаров, виадуков и магазинных фасадов, подвешенных на высоте 50–100 этажей над настоящим уровнем земли. Всё, что ниже него считается трущобами, где жизнь колеблется от «почти полного беззакония» до «чистой криминальной анархии».

«Ла Рэз», на самом деле, немногим лучше. Войдя с покрытой мусором улицы, вы оказываетесь в тёмной норе, называющей себя баром, украшенной мерцающими голограммами Стебля в процессе строительства. Здесь многолюдно, здесь воняет, и каждые пару минут очередная бобовая капсула пронесётся по путепроводу над вашими головами, заставляя весь бар трястись.

Приближаясь к барной стойке, вы замечаете своих друзей, которые ждут вас. Барменша Джейс выставляет пинту перед вами, когда вы подтягиваете к себе стул.

Здесь игрокам предоставляется возможность описать своих персонажей. Это приключение предполагает, что персонажи заранее знакомы друг с другом. Если это не так, вам, как ведущему, придётся немного сымпровизировать (учтите, что в этом приключении у ПИ есть несколько возможностей предать друг друга, и если они незнакомы между собой, вероятнее, что кто-то из них воспользуется такой возможностью).

Если вы и ваша команда используете готовых персонажей для этого приключения, у каждого из них есть раздел Заметок и Мотиваций на листе, кратко описывающий,

откуда персонажи друг друга знают и что их связывает в разворачивающейся истории.

Пока ПИ расслабляются и обсуждают, чем занимались на этой неделе, Саймон Лиандер заходит в бар. Лиандер работает в качестве вора и мошенника на «14к», и он двигался к своей точке сброса товара, когда осознал, что у него на хвосте сидит ударный отряд «Лос-Скорпионес». Он заскочил в «Ла Рэз», надеясь скинуть где-то чип памяти, пока его не ограбят «Лос-Скорпионес». Он также боится потерять чип, ведь тогда «14к» убьёт его и его семью.

Лиандер живёт в этом районе и действительно знает некоторых из ПИ (смотрите врезку **Связь с Лиандером**). Он выбирает одного из знакомых ему ПИ и подходит к нему. Он надеется, что сможет незаметно подsunуть чип в карман одного из персонажей, а позже забрать его оттуда.

Когда Лиандер подходит к персонажу игрока, прочитайте или перефразируйте следующий текст.

Пока ты сидишь у бара, кто-то хлопает тебя по плечу. Ты оборачиваешься и видишь тощего непримечательного мужчину в дешёвом костюме, шурящегося на тебя. Он выглядит слегка нервно, но улыбается и хватает твою руку для рукопожатия.

— Эй, привет! — говорит он. — Помнишь ведь меня? Саймон, Саймон Лиандер! Не ожидал увидеть тебя здесь!

Лиандер некоторое время болтает с ПИ, поддерживая бессмысленную светскую беседу. В какой-то момент он осознаёт, что пара «Лос-Скорпионес» зашла вслед за ним в заведение. Он пытается перевернуть свой план, подсовывая чип в карман персонажа игрока.

Для этого требуется **встречная проверка Скрытности против Бдительности** целевого ПИ. Если Лиандер преуспевает, он подкидывает персонажу игрока чип так, что тот ничего не замечает. Если он проваливает проверку (или преуспевает с 🎲 🎲), ему удаётся подsunуть чип, но персонаж замечает, насколько странно Лиандер хлопает его по руке или притягивает к себе в крайне нелов-

кие объятия. Возникают у игроков подозрения или нет, Лиандер тут же извиняется за то, что ему нужно бежать, и выскальзывает из заведения.

К несчастью, ударный отряд «Лос-Скорпионес» уже у него на хвосте. Любой персонаж может выполнить **обычную (♦♦) проверку Бдительности (или Внимания, если они упомянули, что хотят следить за Лиандером после разговора)** и заметить пару крепко сложенных людей в чёрных кожаных куртках и очках-авиаторах, следующих за ним.

Если хотя бы один персонаж в группе замечает, что Лиандера преследуют, любой член отряда может выполнить **обычную (♦♦) проверку Знания (общество)** или **лёгкую (♦) проверку Уличной интуиции**, чтобы понять, что те две личности, вероятно, принадлежат к «Лос-Скорпионес», организованной преступной группировке, занимающейся наркоторговлей, торговлей органами и другой незаконной деятельностью.

СВЯЗЬ С ЛИАНДЕРОМ

Если ваша группа использует готовых персонажей, то Саймон Лиандер сталкивался с некоторыми из них в ходе своей карьеры. Он знаком с Гарри Рейнсом, так как несколько раз подбрасывал детективу информацию. Также он знает Тэма Камаку: охотник за головами поймал его и сдал в ДПНА за нарушение условий условно-досрочного освобождения (Лиандер не в восторге от Тэма, но готов оставить прошлое в прошлом). Наконец, Лиандер знаком с Адити с другой работы, которую проворачивал для «14к». Его подстрелили, а Тянь Шунь (босс среднего эшелона в «14к») попросил Адити его залатать.

Если ваша группа использует собственных персонажей, выберите одного или нескольких из них и объясните, что они узнают Лиандера. Вам решать, откуда они его знают, но возможные варианты включают в себя предоставление Лиандером персонажам ценной информации или помощь им в мелком мошенничестве. А может быть, они просто соседи, заглядывающие в один и тот же магазинчик.

СЦЕНА 2. УЛИЧНАЯ ДРАКА

Персонажи игроков могут решить последовать за Лиандером и двумя «Скорпионес» наружу или могут предпочесть не вмешиваться. Что бы они ни решили, как только Лиандер выходит наружу, его тут же хватают другие «Лос-Скорпионес», которые ожидали его снаружи «Ла Рэз». Они тащат его от бара в «переулок» (широкий, заброшенный, вонючий и заполненный мусором коридор, ведущий во внутреннюю часть звездоскрёба). Там бандиты немедленно начинают его пытаться, пытаются узнать, где находится чип памяти.

Если ПИ последуют за ним на улицу сразу, то они услышат звуки борьбы и крики боли из переулка сбоку от бара. Если они выходят позже, то ситуация аналогичная (просто у «Лос-Скорпионес» было больше времени на пытки Лиандера). Если они заходят в коридор, прочтите следующий текст вслух.

Вы обходите «Ла Рэз» и оказываетесь в длинном закрытом проходе, заполненном мусорными контейнерами и разными отходами. Ряды дверей, ведущих в звездоскрёб, опечатаны. Примерно в 10 метрах от вас Лиандера прижимает к стене здоровенный мужчина в запачканной футболке и рваных штанах. Его прикрывают ещё несколько громил в очках-авиаторах и кожаных куртках.

Здоровяк слегка поворачивается, и вы видите, что он держит Лиандера в полуметре от пола массивной силовой перчаткой, закрывающей руку бандита до самого плеча.

— Проваливайте, — рычит он на вас.

Число противников в переулке зависит от количества ПИ. По умолчанию там находится группа приспешников из трёх членов ударного отряда «Лос-Скорпионес» и Мэйсона Руиса (парня с перчаткой). Однако если в сцене присутствует пять и более ПИ, увеличьте размер группы приспешников до четырёх.

ПИ стоят на средней дистанции от противников. Ситуация не переходит в бой сразу, но если ПИ начнут размахивать оружием и бросаться угрозами, ударный отряд не будет осторожничать. Ударный отряд приближается к ПИ и намерен использовать ножи, но если кто-то из ПИ достанет огнестрельное оружие, они переключаются на пистолеты. Руис ударяет Лиандера об стену, смертельно травмируя его, и присоединяется к атаке на ПИ. Он пытается завязать драку с наиболее физически угрожающим ПИ (если вы используете готовых персонажей, то, скорее всего, с Зоуи, Милой или Тэмом).

Если ПИ решают не вмешиваться, то, когда они отворачиваются, Руис возвращается к Лиандеру и начинает сжимать его шею. Лиандер кричит от боли и выкрикивает: «Он у них!» — показывая на ПИ. Это заставляет «Лос-Скорпионес» ринуться вслед за ПИ и завязать бой.

Громила с размаху бьёт Лиандера всем телом об стену. Раздаётся отвратительный хрустящий звук. Бросив обмякшее тело на землю, громила начинает шагать в вашу сторону.

МЭЙСОН РУИС (СОПЕРНИК)



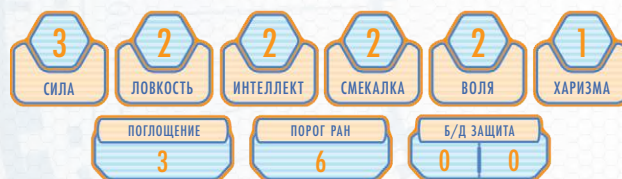
Навыки: Атлетика 2, Бдительность 1, Грубая сила 2, Уличная интуиция 3, Хладнокровие 3.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Экипировка: силовая перчатка (Грубая сила; урон 8; крит. 4; дистанция [вплотную]); Нокдаун, Ошеломление 2, Подготовка 1), плотная кожаная куртка (+1 к поглощению), очки-авиаторы.

УДАРНЫЙ ОТРЯД «ЛОС-СКОРПИОНЕС» (ПРИСПЕШНИК)



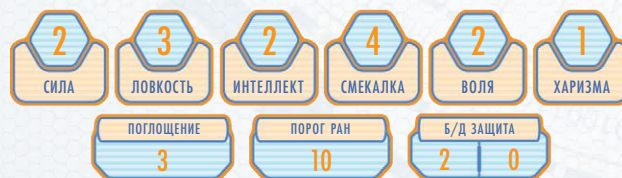
Навыки (только в группе): Ближний бой, Дальний бой (лёгкое оружие), Запутывание, Уличная интуиция.

Таланты: Нет.

Способности: Нет.

Экипировка: пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 6; крит. 3; дистанция [средняя]), мононож (Ближний бой; урон 4; крит. 2; дистанция [вплотную]; Проникающее 2), очки-авиаторы, стильная чёрная кожаная куртка.

САЙМОН ЛИАНДЕР (СОПЕРНИК)



Навыки: Атлетика 2, Бдительность 2, Грубая сила 1, Дальний бой (лёгкое оружие) 2, Координация 2, Пилотирование 2, Скрытность 3, Уличная интуиция 2.

Таланты: Быстрый (не получает штрафов за перемещение по пересечённой местности).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО НЬЮ-АНДЖЕЛЕСУ

По ходу приключения ПИ предстоит перемещаться от одного места к другому. Ни у кого из них нет хопперов (летающих автомобилей), но в Нью-Анджелесе это не проблема. В городе есть масштабная система метро, использующая вакуумные поезда, способные доставить ПИ туда, куда им нужно, по цене всего 1 кредит за поездку. Вы можете использовать эти поездки на метро как переходы между сценами.

Способности: Кошачья ловкость (раз в ход может свободным действием потратить очко сюжета, чтобы передвинуться в любое место в пределах короткой дистанции, включая точки, удалённые по вертикали, или труднодоступные места, в пределах разумного).

Экипировка: поддельный идентификационный значок ПКЛ на имя «Боргман Джонс», устройство шифрованной связи.

ПОСЛЕ БОЯ

К концу сцены Лиандер уже мёртв, после того как Руис раздробил его череп об стену первым же своим действием. Приключение работает лучше без него в живых, дабы некому было отвечать на вопросы о происходящем. Однако если ваши персонажи пойдут на экстраординарные меры для спасения Лиандера (например, **запредельную** [◆◆◆◆] **проверку Медицины**, чтобы привести его в себя), вы можете подправить сюжет приключения и вывести Лиандера из строя: оставить его без сознания и, возможно, в коме. В этом случае ПИ нужно решить, донести ли его до безопасного места или оставить его полиции.

При обыске тела Лиандера персонажи обнаруживают поддельный идентификационный значок ПКЛ на имя «Боргмана Джонса, системного аналитика первого класса», а также устройство шифрованной связи. Эти устройства редки, большинство людей просто используют свои УПД. Раз он использует такой прибор, Лиандер явно не хотел, чтобы кто-то прослушивал его разговоры. Взлом устройства связи требует **обычной** (◆◆) **проверки Компьютеров (взлом)**. Успешно взломав, ПИ видят, что Лиандер связывался с одним и тем же человеком по несколько раз в день. ПИ могут «клонировать» устройство связи так, чтобы сообщения переадресовывались на их УПД, или могут просто оставить устройство связи при себе.

Идентификационный значок, очевидно, поддельный, но ПИ могут совершить **сложную** (◆◆◆) **проверку Жюльничества**, чтобы проанализировать его. Успех показывает, что значок предоставлял Лиандеру высокоуровневый доступ в ПКЛ (Правление Космолифта, компанию / правительственный орган, контролирующей

работу Бобового стебля). ПИ может потратить А А А или ☹ из своей проверки Жюльничества, чтобы опознать, что значок создали мастера подделок, часто работающие на «14к».

Вдобавок, в зависимости от решений ПИ во время боя, некоторые из «Лос-Скорпионес» могут быть ещё живы.

ПИ могут совершить **обычную** (◆◆) **проверку Запугивания**, чтобы допросить любых выживших членов «Лос-Скорпионес». Если ПИ проваливают проверку, «Лос-Скорпионес» отказываются говорить (хотя если при проверке выпадает А А А или ☹, допрашиваемая цель думает, что ПИ работают на «14к», и выдаёт какой-либо комментарий на этот счёт, к примеру: «Отвалите, шавки “14к!”»). При успехе ПИ запугивают цель достаточно, чтобы та заговорила; она признаётся, что им приказали следовать за Лиандером, чтобы забрать у него чип памяти. Они не знают, что это за чип, только то, что он очень важен.

В этот момент ПИ могут решить проверить свои карманы. Если они это делают, один из ПИ обнаруживает чип памяти, подкинутый ему в карман. В ином случае ведущий может использовать любой А, выпавший при проверке Выдержки или Хладнокровия в конце сцены для восстановления усталости, чтобы тот нашёл у себя в кармане чип.

Если ПИ так и не осознали, что чип у одного из них, ведущий может раскрыть им эту информацию или может подождать, пока при проверке соответствующего ПИ не выпадет А или ☹, и потратить этот результат, чтобы дать персонажу обнаружить чип в своём кармане.

Наконец, предполагая, что драка привела к жертвам и создала некоторый шум, полиция рано или поздно явится на место событий. ПИ стоит исчезнуть из коридора раньше, чем это произойдёт. В Басе-де-Кайямбе по большей части царит беззаконие, но всё ещё не полное. Что ещё хуже, ПИ в курсе, что все банды (включая «Лос-Скорпионес» и «14к») платят сотрудникам полиции. Идти в полицию может быть опасно.

ГАРРИ РЕЙНС

У Гарри есть пара контактов в Департаменте полиции Нью-Анджелеса после всех лет, что он провёл на службе. Он может использовать свой талант Годы в погонах, чтобы позвонить своему коллеге, Мёрфи Рамиресу. Если Гарри рассказывает Мёрфи о случившемся, тот соглашается, что Гарри и его товарищи должны покинуть место драки. Он убеждает, что их имена не засветятся в официальных полицейских отчётах, и даст им 10 минут форы. Но это максимум, на что он готов пойти в качестве небольшой услуги.

СЦЕНА 3. ЧТО НА ЧИПЕ?

Эту сцену и следующую можно поменять местами. Выбор сцены зависит от того, что хотят сделать игроки в первую очередь: выяснить, что записано на чипе, или ответить на сообщение Чжан (сцена 4 на стр. 12) и встретиться с представителями «14к» на свалке Басе-де-Кайямбе.

Если похоже, что ПИ заинтересованы в том, что на чипе, в первую очередь используйте эту сцену. В подходящий момент прочтите вслух или переформулируйте следующий текст.

Вы прыгаете с уличной мостовой и заходите в лапшичную «Счастливая панда». Внутри хорошо освещённого сетевого рестораника хозяин заведения разносит пышущие паром миски чего-то, что с натяжкой можно считать ramen. Заметив ваши лица, он проходит мимо, дальше вдоль барной стойки, чтобы дать вам минуточку личного времени.

Чип памяти не зашифрован, и данные с него можно считать чьим угодно УПД или консолью Зоуи. Чип заполнен по самые края секторов огромной и запутанной исполняемой программой непонятного рода. Любой персонаж может совершить **обычную** (◆◆) **проверку Знания (сеть)**, чтобы определить, что программа была создана в ПКЛ и предназначена для работы в системах ПКЛ (благодаря прошлой работе Зоуи, она получает ■■ на эту проверку). Если при проверке выпадает ▲▲, ПИ понимают, что код программы очень запутан и сложен. ☹ открывает тот факт, что программа как-то связана с Бобовым стеблем.

ЧИП ПАМЯТИ

Чип памяти, который Лиандер подкинул в карман ПИ, содержит в себе сложный и ценный программный код: авторизационное разрешение для бобовых капсул, позволяющее им проходить вверх и вниз по Бобовому стеблю без инспекции ПКЛ. Капсулу всё равно просканируют на особо опасные грузы (такие как ядерное, химическое и биологическое оружие), но пока груз не заставит сработать автоматические детекторы, протоколы досмотра ПКЛ будут разрешать капсуле проходить без лишних отметок и внимания. Это делает чип памяти не особенно ценным для тех, кто хочет повредить или уничтожить Бобовый стебель, но делает его крайне ценным для тех, кто хочет заниматься контрабандой. Если организованная преступная группировка заполучит это разрешение, она сможет заработать миллионы кредитов и стать ведущим игроком в теневом криминальном мире Нью-Анджелеса.

Больше о программе «на глаз» узнать ничего не удастся. Если ПИ хотят подробнее изучить программу, им необходимо иметь доступ к внутренним системам ПКЛ и искать информацию там. К несчастью, внутренние системы ПКЛ не подключены к общей Сети. Это значит, что ПИ придётся получить доступ к одному из корпоративных офисов ПКЛ, аркологии «Ад астра».

ПРОНИКНОВЕНИЕ В АРК «АД АСТРА»

Арк «Ад астра» — это огромная аркология, в которой располагаются многие корпоративные офисы ПКЛ. Она также достаточно велика, чтобы расквартировать множество сотрудников корпорации, позволяя им не покидать пределы здания. «Ад астра» полностью завязана на внутреннюю сеть ПКЛ, поэтому, если ПИ смогут забраться внутрь 300-этажного монолита, они также смогут подключиться к системе и поискать информацию об обнаруженной ими программе. Есть только одна проблема: нужно быть сотрудником ПКЛ, чтобы попасть в аркологию.

ПИ могут выполнить **лёгкую** (◆) **проверку Уличной интуиции или Знания (общество)**, чтобы узнать, что внутрь «Ад астра» ведут два пути. Зоуи, если она в команде, знает это без проверок благодаря тем годам, что она проработала в ПКЛ. Первый из них — через охраняемые КПП на уровне плазы аркологии. Второй — через старую дверь в подвалах аркологии в трущобах.

Чтобы пройти через КПП на уровне плазы, ПИ придётся проскользнуть мимо охраны, успешно пройдя **сложную** (◆◆◆) **проверку Обмана**. Если ПИ используют реквизит, подтверждающий их легенду (такой как фальшивый жетон ДПНА Винса или поддельный идентификационный значок Лиандера), они могут понизить сложность до **обычной** (◆◆). На всех входах дежурят по два охранника. Они вооружены только электрошокерами, но любая попытка побороть их приводит к срабатыванию сигнализации по всему зданию и вызывает вооружённые наряды охраны. ПИ понимают, что им не справиться с командой быстрого реагирования вооружённой корпоративной охраны (корпохраны). Когда ПИ входят в фойе, прочитайте или перефразируйте следующее.

Вы заходите в фойе роскошной аркологии «Ад астра» — декорированного с явным вкусом трёхуровневого атриума, оформленного в голубых и золотых тонах. Два корпохранника в форме отдыхают за столом приёмной.

Другим вариантом является проникновение через трущобы. Существует несколько технических ходов в подвале аркологии, ведущих в трущобы. Большинство

из них давно заброшены и забыты. Чтобы найти один из них, ПИ должны спуститься в трущобы с уровня плаза, используя старый лифт. Он выпускает их на заброшенную улицу, которая, как кажется, находится глубоко под землёй (хотя и технически на поверхности земли). Прочитайте или перефразируйте следующий текст.

Вы выходите из лифта в сумрачное пространство трущоб Басе-де-Кайямбе. Эта часть города напоминает огромную пещеру, отвечающую эхом на любой шорох. Неясные неоновые огни мерцают высоко над вашими головами, на уровне плазы, еле освещая растрескавшийся, переломанный тротуар и сожжённые остовы автомобилей перед вами. А за заброшенными каркасами зданий, построенных сотни лет назад, возвышается бескрайний пластбетонный фундамент аркологии «Ад астра».

ПИ нужно пройти лёгкую (◆) проверку **Выживания**, чтобы проложить себе путь среди зданий и добраться до основания аркологии. Там они могут найти старый люк обслуживания, вмонтированный в пластбетон. Он закрыт на механический замок, для открытия которого необходимо выполнить **обычную** (◆◆) проверку **Жульничества**.

СЕТЕВАЯ СЦЕНА. ЗАБЕГ ПО СИСТЕМЕ «АД АСТРА»

Забравшись внутрь, ПИ довольно быстро обнаруживают заброшенную или пустую комнату для совещаний или офис, в котором в одну из стен встроены порт доступа во внутреннюю сеть. Чтобы попасть в систему, одному или нескольким ПИ придётся совершить забег по внутренней информационной сети «Ад астра». Эта сцена использует **Правила сетевых сцен** со страницы 125 книги «Тень Бобового стебля».

ДОСТУП В СИСТЕМУ

Система, в которую ПИ нужно получить доступ, — это сеть хранения данных «Ад астра», содержащая огромное количество информации компании. Если кто-то не знает, что он ищет, то у него уйдут часы на перелопачивание информации в поисках чего-то ценного. Скачивание больших объёмов информации приведёт к срабатыванию автоматической системной тревоги, предупреждая охрану о присутствии ПИ. К счастью, у персонажей игроков есть общее представление о том, что они ищут на основе данных, найденных на чипе памяти. Им достаточно найти нужный программный архив и выбраться прежде, чем их заметят. В системе также нет доступа к большинству функционала здания, поэтому ведущий может ограничить ПИ и дать им доступ только к уместным в приключении подсистемам, описанным далее.

ПИ должны пройти **обычную** (◆◆) проверку **Компьютеров (взлома)**, чтобы получить доступ к сети хранения данных.

Как только ПИ успешно получают доступ к системе, им нужно будет пройти лёгкую (◆) проверку **Знания (сеть)**, чтобы определить правильные подсистемы в огромной системе ПКЛ. Они ищут программный архив, при помощи которого они смогут идентифицировать их программу. Если они преуспевают, они узнают о трёх подсистемах, которые могут быть полезными: программный архив, база данных по давно забытым счетам мелких расходов, а также подсистема регистрации посетителей на этаже, на котором находятся ПИ.

В случае провала ведущий может позволить ПИ сделать ещё одну проверку в следующем раунде. Однако если ведущий хочет сделать сцену более интересной, он может начать поиск вторжения в систему силами ПВ-сисопа (смотрите раздел **Сисоп-соперник** на стр. 10).

ПРОГРАММНЫЙ АРХИВ

Программный архив позволяет ПИ определить назначение программы на чипе памяти. Для продолжения приключения необходим доступ к этой подсистеме.

Программный архив защищён одним слоем льда, Ледяной стеной. Лёд обладает программной прочностью 5, и если персонаж предпринимает попытку взломать лёд и проваливает её, то он не может получить доступ к подсистеме программного архива (больше информации о ледяной стене можно найти на стр. 134 книги «Тень Бобового стебля»).

Как только ПИ получает доступ к архиву, он должен использовать манёвр выполнения команды, чтобы запустить поиск по архиву и сравнить программу на чипе с другими в системе. Как только он это сделает, программа будет считаться опознанной.

БАЗА ДАННЫХ СЧЕТОВ МЕЛКИХ РАСХОДОВ

Эта база данных содержит номера счетов и данные для доступа к десятку счетов со средствами для мелких расходов, о которых давно забыли менеджеры среднего звена ПКЛ, в чьём распоряжении они находились. Большинство этих счетов пусты, но в трёх из них осталось немного денег — в сумме на 839 кредитов.

База данных защищена одним слоем сторожевого льда под названием ЧёрныйГусь 1.8. Лёд имеет программную силу 4, и если персонаж пытается взломать лёд и проваливает проверку, сисопы, следящие за системой (смотрите раздел **Сисоп-соперник** на стр. 10), немедленно получают уведомление о вторжении. После этого ЧёрныйГусь 1.8 отключается до конца следующего хода ПИ-раннера. Вдобавок за каждый ⚡, полученный при проверке взлома ЧёрныйГусь 1.8, раннер получает 2 очка усталости, поскольку программа воспроизводит очень громкий (и немного пугающий) звук гусяного шипения через компьютер раннера.

Получив доступ к базе данных, ПИ должен использовать манёвр выполнения команды, чтобы загрузить номера счетов и данные для доступа к ним. Сделав это, он может украсть кредиты со счетов в любом последующем моменте приключения. Поскольку ПКЛ забыли о существовании этих счетов, ПИ не пострадают от каких-либо последствий кражи этих денег.

ЗООИ ОРТЕГА

Зоуи всё ещё знакома с людьми, работающими в ПКЛ, и может использовать свой талант Корпоративный планктон, чтобы связаться с давней подругой — Джейн Томпкинс. Томпкинс — программист среднего класса, живущая в арке «Ад астра». Она даст Зоуи и её друзьям доступ в здание, если они обещают, что их действия нельзя будет связать с ней. Проведя ПИ внутрь, она оставляет их одних и возвращается в свою квартиру.

ПОДСИСТЕМА РЕГИСТРАЦИИ ПОСЕТИТЕЛЕЙ

Эта подсистема отслеживает, кому из посетителей дан допуск на тот уровень аркологии «Ад астра», на котором находятся ПИ в данный момент. ПИ могут получить доступ к подсистеме и выдать самим себе допуск. Однако это имеет смысл, только пока они находятся на этом этаже, и, как следствие, полезно, только если ведущий даёт паре охранников заметить ПИ, когда те взламывают систему (смотрите раздел **Осложнение с охраной**).

Подсистема защищена одним слоем шлюзового льда, авторизатором. Лёд имеет программную силу 3, и если персонаж пытается взломать этот лёд и проваливает проверку, он теряет доступ ко всей системе и должен вновь потратить действие на получение доступа в систему (больше об авторизаторе можно найти на стр. 135 книги «Тень Бобового стебля»).

Получив доступ к подсистеме, ПИ должен использовать манёвр выполнения команды, чтобы добавить себя и своих друзей в подсистему, разрешая им доступ на данный уровень аркологии.

СИСОП-СОПЕРНИК

В зависимости от того, насколько сложной ведущий хочет сделать эту сцену, он может добавить соперника в виде персонажа-сисопа. Сисоп имеет доступ к той же системе, но физически находится в другой части здания.

Сисоп начинает сцену, не зная о вторжении со стороны ПИ. Однако после первого раунда сетевой сцены сисоп начинает рутинную проверку системы на присутствие нарушителей, используя действие зачистки, описанное на странице 132 книги «Тень Бобового стебля». Сисоп продолжает повторять это действие, пока не засечёт одного из ПИ, не получит уведомление о присутствии ПИ в системе из-за их действий или срабатывания сторожевого льда или пока сцена не закончится.

Как только сисоп узнаёт о присутствии ПИ, он тратит действие на отслеживание пользователя (смотрите стр. 131 «Тени Бобового стебля») в свой ход, пока не снизит сложность проверки действия принудительного отключения до **обычной** (◆◆). После этого он будет пытаться использовать действие принудительного отключения, пока ПИ не будет заблокирован доступ к системе. А свой манёвр он будет тратить на использование способности Укрепление.

СКУЧАЮЩИЙ СИСОП (СОПЕРНИК)



Навыки: Бдительность 1, Внимание 1, Знание (сеть) 2, Компьютеры (кибербезопасность) 2.

Таланты: нет.

Способности: Укрепление (манёвр, может увеличить силу одного активного слоя льда на 1 до конца своего следующего хода).

Экипировка: идентификационный значок ПКЛ, корпоративный компьютерный терминал, упаковка снеков «Сырно-сырные кукурузные палочки».

ОСЛОЖНЕНИЕ С ОХРАНОЙ

Если ведущий хочет чем-то занять не-раннеров в отряде во время сетевой сцены, он может позволить паре охранников наткнуться на ПИ (используйте профиль, указанный на стр. 11).

Охранники образуют одну группу приспешников, состоящую из двух сотрудников, и выполняют рутинное патрулирование аркологии. Любой ПИ, не участвующий в сетевой сцене, может совершить **обычную** (◆◆) **проверку Бдительности**. При успехе персонажи игроков слышат, как охранники спускаются по коридору. При провале ПИ не замечают охранников, пока те не заходят в комнату и не спрашивают, что они делают.

Охранники реагируют с лёгким подозрением, но они достаточно благодушны, чтобы поверить в убедительную ложь о действиях ПИ. Персонажи могут атаковать охранников, чтобы обезвредить или убить их, либо могут попытаться обмануть их касательно своих личностей и намерений в аркологии.

Если ПИ решают сразиться, им нужно вывести обоих охранников из строя в первом раунде боя. В конце первого раунда боя все дееспособные охранники начинают в отчаянии вызывать подмогу. После этого у ПИ есть четыре раунда структурированного времени (или приблизительно 5 минут), после чего ещё одна группа приспешников в составе четырёх охранников прибывает на их этаж. В дальнейшем новая группа из четырёх охранников прибывает каждый раунд, пока ПИ не смогут убежать или не будут захвачены.

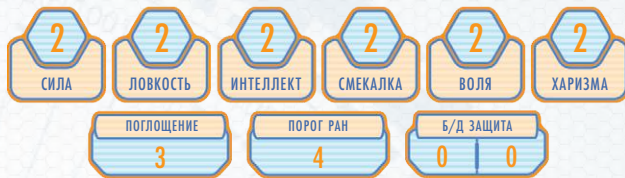
Если ПИ решают обмануть охранников, им нужно успешно пройти **встречную проверку Обмана против Бдительности** с охранниками в качестве цели. Ведущему следует добавить за хорошо продуманные доводы.

Если раннер получает доступ к подсистеме регистрации посетителей в ходе сетевой сцены, он может помочь своим друзьям в реальном мире. Добавление друзей в базу данных посетителей добавляет ко встречной проверке,

которую они проходят, или отменяет результат проваленной проверки, позволяя им попробовать ещё раз.

Провал при проверке Обмана означает, что охранники опознают ПИ как нарушителей и достают оружие.

СОТРУДНИК ОХРАНЫ (ПРИСПЕШНИК)



Навыки (только в группе): Бдительность, Ближний бой, Внимание.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Экипировка: электрошок (Ближний бой; урон 6; крит. 5; дистанция [вплотную]); Оглушающий урон, Оглушение 4), униформа (+1 к поглощению).

НЕТ РАННЕРОВ?

Если в отряде нет ПИ с навыком Компьютеры (кибербезопасность), ведущий может предложить ПИ пройти **обычную** (♦♦) **проверку Знания (сеть)**, чтобы найти и открыть доступ к архиву и получить информацию. Таким образом приключение может продолжаться.

ОКОНЧАНИЕ СЦЕНЫ

Получив информацию, ПИ понимают, чем на самом деле является чип памяти (смотрите врезку **Чип памяти** на стр. 8). Однако за время поиска ПИ могли спровоцировать тревогу в Сети. Несмотря на то, что охрана не знает, откуда произошло вторжение, они знают, что оно было внутренним. ПИ, вероятно, стоит покинуть территорию, пока у них есть эта возможность.

СТАЯ ГИПЕРКРЫС (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СЦЕНА)

Если ведущий хочет добавить ещё немного динамики, он может ввести в сюжет эту дополнительную сцену. Лучше всего её использовать, если ПИ проникли в «Ад астра» через трущобы или если им приходится уходить через них после получения информации из сети аркологии.

Эта сцена происходит, когда ПИ пробираются через древние заброшенные здания, окружающие фундамент аркологии. Прочитайте вслух или перефразируйте следующий текст.

Пробираясь через рассыпающийся дверной проём, вы оказываетесь в чём-то, что раньше было просторным гаражом на четыре машины. Две машины всё ещё припаркованы здесь, хотя их лишённые шин, проржавевшие конструкции больше никогда не выйдут на дорогу. Единственный путь из этого гаража — дыра в дальней стене.

Посреди гаража вы слышите шуршание и скрежет, доносящиеся от одной из машин. Вы поворачиваетесь к ней... и тут же отскакиваете, когда её багажник распахивается. На мгновение вы видите целое море сверкающих красных глаз в глубине багажника, прежде чем поток бурых мохнатых тел вырывается изнутри и бросается на вас. Гиперкрысы!

Гиперкрысы появляются от того, что город наполняет свои канализационные системы промышленными химикатами, незаконными наркотиками, чистящими средствами и отходами жизнедеятельности полумиллиарда людей. По два с лишним килограмма весом, с характером голодающих росомах, гиперкрысы стали неоспоримыми победителями в возникшей эволюционной гонки вооружений. ПИ всполошили стайное гнездо тварей, и теперь гиперкрысы постараются обглодать незадачливых персонажей и игроков до костей.

Одна стая гиперкрыс начинает сцену на короткой дистанции от ПИ (если в группе 5 и более ПИ, добавьте ещё одну стаю, также на короткой дистанции). Весь гараж вмещает всего лишь среднюю дистанцию от стены до стены, и единственный способ укрыться от них — забраться на крыши автомобилей с **лёгкой** (♦) **проверкой Атлетики**. Иначе ПИ придётся сражаться.

СТАЯ ГИПЕРКРЫС (СОПЕРНИК)



Навыки: Выживание 3, Грубая сила 3, Координация 2, Скрытность 1, Стойкость 3.

Таланты: нет.

Способности: Стая (уменьшите вдвое урон, причиняемый этому персонажу, прежде чем вычитать поглощение, если только оружие не имеет свойства Взрыв или Жжение [вне зависимости от того, было ли это свойство активировано]), Они лезут на меня! (противники, начинающие свой ход вплотную к этому персонажу, теряют свой свободный манёвр).

Экипировка: укус (Грубая сила; урон 3; крит. 4; дистанция [вплотную]); Высококритичное 2, Нокдаун, получает Проникающее 5 против лежащих целей).

СЦЕНА 4. «14К» ПРЕДЛАГАЕТ СДЕЛКУ

Эта сцена может произойти как до, так и после сцены 3, в зависимости от того, насколько ПИ интересно узнать, что находится на чипе памяти. В любом случае в какой-то момент после того, как ПИ видят убийство Лиандера и обнаруживают чип у себя, с ними связывается приспешница «14к» по имени Чжан Мэй, изначально организовавшая всё ограбление.

Если устройство шифрованной связи Лиандера находится у ПИ, Чжан звонит на него, пытаясь узнать, что происходит. Она должна сделать это в любой момент, когда темп игры замедляется или если ПИ не знают, что делать дальше (это может произойти сразу, как только персонажи узнают, что находится на чипе). Если ПИ не отвечают, Чжан начинает подозревать неладное. Она ждёт несколько минут и звонит им вновь, вплоть до четырёх раз.

Если ПИ решают не отвечать или у них нет с собой устройства связи, Чжан наводит справки через пару своих знакомых в ДПНА и узнаёт, что Лиандер мёртв, а чипа памяти при нём найдено не было. Она говорит с парой посетителей в «Ла Рэз», а уже через них узнаёт личность одного из ПИ (кого именно — решает ведущий). Затем она связывается с этим ПИ через его УПД.

Каким бы способом она это ни сделала, как только ПИ наконец ответит Чжан, прочитайте или переформулируйте следующий текст.

— Алло? — Голос женщины на том конце провода звучит низко и хрипло. — Полагаю, это не Лиандер.

Если ПИ соглашаются, продолжите следующим:

— Неважно, кто вы. Если я всё правильно понимаю, у вас на руках находится вещь, которая была перед этим у Лиандера. Чип памяти. Лиандер добыл его для меня, и я собиралась щедро его наградить за это. Какой прискорбной ни была бы его смерть, я не вижу причин, почему вы не можете получить награду за такую же сделку. Встретьтесь со мной на свалке в Басе-де-Кайямбе через час, рядом с разбитым экскаватором. Возьмите чип с собой.

После этого Чжан вешает трубку. ПИ сами решают, хотят ли они встретиться с Чжан, но эта встреча явно поможет разобраться в происходящем. Конечно, ПИ могут подозревать возможность ловушки и могут предпринять несколько шагов в целях подстраховки. Одним из наиболее разумных шагов будет спрятать чип памяти в безопасном месте (и это настолько разумный шаг, что ведущий может сам предложить его игрокам, если они до него не догадаются, или попро-

сить их пройти лёгкую [♦] проверку Уличной интуиции, чтобы оно пришло в голову их персонажам).

Лучшее место, где можно спрятать чип памяти — где-то в Меркадо Бахо, пользующемся дурной славой Дешёвом рынке в глубине трущоб Басе-де-Кайямбе. Он представляет собой дорогу длиной в несколько десятков километров на настоящем уровне земли и, в отличие от остальных частей трущоб, плотно заселён местными жителями, мошенниками, преступниками и другими представителями низов Нью-Анджелеса. Копы держатся подальше от Меркадо Бахо, и ни одна банда или ОПГ не контролирует это место. Поэтому оно является чем-то вроде нейтральной территории (больше информации о Меркадо Бахо можно найти на стр. 157–159 в «Тени Бобового стебля»).

МИЛА БРАУН, ЗОУИ ОРТЕГА, ВИНС МЭЛЛОРИ, АДИТИ ДЕСАИ

Мила Браун — член организации «Работы для людей», огромного профсоюза, протестующего против использования биоридов и клонов в качестве рабочей силы. Она знакома с представителем профсоюза, который управляет крошечным конференц-залом и профсоюзным центром рядом с Меркадо Бахо. Дмитрий Обвиевский придержит чип памяти в безопасности, если Мила запросит от него малую услугу.

Зоуи знает местечко под название «Мастерская Жака». Это общая мастерская, где десятки механиков восстанавливают и ремонтируют хопперы и наземные машины. Чтобы защитить анонимность сотрудников, все там зовут друг друга «Жак». Зоуи знает одну из Жак (крепкую австралийскую женщину, постоянно пытающуюся починить свой побитый хоппербайк) и может оставить чип у неё.

Винс знает одного из вышибал в «Хитреце», эксклюзивном подпольном казино, где он пару раз играл. Винс общался с Тормаком Куинном достаточно, чтобы они в итоге сдружились, и теперь Винс подкидывает Куинну часть своих выигранных каждый раз, когда он посещает заведение.

Адити знакома с уличным доктором по имени Шугар, управляющей клиникой неподалёку от Меркадо Бахо. Шугар — прагматичная женщина, собирающая органы умирающих в её клинике людей, чтобы спасти своих следующих пациентов. Адити иногда подрабатывает у Шугар и даже практиковалась в медицине в её клинике.

СВАЛКА БАСЕ-ДЕ-КАЙЯМБЕ

Убедившись в безопасности чипа памяти, ПИ могут отправляться на встречу. Свалка Басе-де-Кайямбе представляет собой десятки квадратных километров строительного мусора, и она продолжает расти вместе с постоянной перестройкой самого района Басе-де-Кайямбе (больше о свалке можно узнать на стр. 155 «Тени БОВОГО СТЕБЛЯ»).

Персонажи выходят из метро на самом краю свалки, и им нужно пройти пешком до места встречи. Прочитайте вслух или перефразируйте следующий текст.

Вы направляетесь к центру свалки, пробираясь через дюны, состоящие из одноразовых стаканчиков из-под «Юкабин», и проходя мимо ржавеющих стальных балок и кусков пластбетона. Наконец, в отдалении вы видите место встречи. Огромный строительный экскаватор в высоту достигает десятиэтажного здания. Эта могучая машина осталась здесь со времён первой волны строительства в Нью-Анджелесе. Теперь это всего лишь сломанный, заброшенный остов.

В тени экскаватора вы видите маленький чёрный хоппер, припаркованный на ровном участке земли. Рядом с ним стоят три человека, очевидно ожидая вас. Двое из них — высокого роста, с широкими плечами — телохранители, одетые в чёрные костюмы и панорамные солнцезащитные очки (даже сейчас, поздно ночью). Третий же человек — китайка средних лет без солнцезащитных очков. Её яркий и цепкий взгляд постоянно оглядывает площадку. Она замечает вас и нетерпеливым жестом предлагает подойти.

Эта женщина — Чжан Мэй, босс среднего звена в триаде «14к». Её сопровождают два бойца. Когда ПИ встречаются её, любой из них может совершить **обычную** (◆◆) **проверку Знания (общество)** или **лёгкую** (◆) **проверку Уличной интуиции**, чтобы осознать, что Чжан, вероятнее всего, является членом «14к».

В этой социальной сцене Чжан старается убедить ПИ немедленно отдать ей чип (или хотя бы сказать, где он находится). ПИ или пытаются выяснить, что происходит и что находится на чипе (если ещё не узнали этого), или пытаются подзаработать деньжат, или же просто тянут время и морочат Чжан голову, поскольку вообще не планируют отдавать ей чип памяти.

Социальная сцена использует раунды (в которых все, включая ПВ, имеют возможность выступить один раз, после чего раунд начинается вновь). Цель ПИ — заставить Чжан сдаться и пойти на все их условия, причинив ей усталости выше её порога, или вынудить её согласиться на часть их требований (например, выплатить им часть денег, полагававшихся Лиандеру), причинив ей усталость до половины её порога. ПИ также могут узнать мотивации Чжан, указанные в её профиле

на странице 14. В целом Чжан достаточно раздражительна, и она сильно беспокоится, что, если ей не удастся вернуть чип памяти, её начальство объявит её виновной в провале. Если ПИ смогут узнать, что она боится провала (аспект мотивации — Страх), они, скорее всего, смогут вынудить её пойти на сделку.

В то же время Чжан начинает сцену, используя Запугивание, тем самым угрожая ПИ. Если ей это не удастся, она переходит к Обману, делая экстравагантные обещания награды за то, что они просто отдадут ей чип.

Поскольку эта сцена ставит Чжан против группы ПИ, её социальные проверки являются встречными против члена группы, которого выбирает ведущий (он должен выбрать ПИ, который достаточно хорош в сопротивлении Запугиванию через Выдержку или Обману через Бдительность). Однако если Чжан преуспевает в проверке и причиняет усталость, согласно правилам социальной сцены, она причиняет такой же объём усталости всем ПИ в группе. Чжан нужно заставить всех ПИ сдаться, чтобы они согласились отдать ей чип или рассказать, где он находится. ПИ, превысивший свой порог усталости, больше не может участвовать в сцене.

Чжан предложила Лиандеру 100 000 кредитов за чип. Она определённо предпочла бы заплатить ПИ меньше (или вообще ничего), но готова заплатить им полную сумму, если придётся. Однако при себе у неё нет неотслеживаемого кредитика с нужной суммой (по той же причине, почему для ПИ было разумным шагом не приносить чип памяти с собой на встречу). Ей нужно отправиться и забрать его, а затем встретиться с ПИ в совместно оговорённом месте.

НЕ ТО ЧТОБЫ МЫ ВАМ НЕ ДОВЕРЯЛИ...

ПИ могут серьёзно сопротивляться идее встречи лицом к лицу с Чжан, подозревая, что она собирается прикончить их сразу по прибытии. Если дело идёт так, ПИ могут участвовать в точно такой же сцене, но посредством связи через один из своих УПД. Звонок идёт по видеосвязи, поэтому ПИ видят, с кем они разговаривают (и наоборот), а ведущий может вести социальную сцену так, как описано выше. Единственное отличие в том, что Чжан начинает с Обмана, поскольку ПИ слишком далеко для эффективности угроз.

ЧЖАН МЭЙ (ГЛАВАРЬ)

2	2	3	4	2	3
СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ИНТЕЛЛЕКТ	СМЕКАЛКА	ВОЛЯ	ХАРИЗМА
ПОГЛОЩЕНИЕ	ПОРОГ РАН	ПОРОГ УСТАЛОСТИ	Б/Д ЗАЩИТА		
2	16	13	0 0		

Мотивация: Недостаток (гнев), Страх (неудача), Достоинство (честь), Желание (успех).

Навыки: Дальний бой (лёгкое оружие) 3, Жульничество 2, Запугивание 3, Знание (общество) 2, Лидерство 3, Обман 3, Уличная интуиция 4, Хладнокровие 1.

Таланты: Противник 1 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, один раз).

Способности: Тактическое указание (может потратить манёвр, чтобы направить одну союзную группу приспешников в пределах средней дистанции; эта группа может немедленно потратить свободный манёвр или добавить ■ к своей следующей проверке), Устрашающий подход (когда Чжан причиняет усталость проверкой социального навыка, она причиняет 2 дополнительных усталости своей изначальной цели).

Экипировка: пистолет с киберприцелом (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 5; крит. 3; дистанция [средняя]; Точное 1), дорогой костюм.

БОЕЦ «14К» (ПРИСПЕШНИК)

2	2	2	2	2	2
СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ИНТЕЛЛЕКТ	СМЕКАЛКА	ВОЛЯ	ХАРИЗМА
ПОГЛОЩЕНИЕ	ПОРОГ РАН	Б/Д ЗАЩИТА			
3	4	0 0			

Навыки (только в группе): Грубая сила, Дальний бой (лёгкое оружие), Запугивание.

Таланты: нет.

Способности: Угрожающий (когда этот персонаж оказывает помощь в проверке Запугивания другого персонажа, добавьте ★ к результату за каждого приспешника в группе, не считая первого).

Экипировка: кастет (Грубая сила; урон 3; крит. 4; дистанция [вплотную]; Дезориентация 3), стреломётный пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 4; крит. 2; дистанция [средняя]; Высококритичное 2, Проникающее 2), дешёвый костюм с армированными вставками (+1 к поглощению).

СЦЕНА 5. РЕШАЮЩИЙ МОМЕНТ

Эта сцена происходит, когда ПИ имеют чёткое понимание о том, какие стороны замешаны в краже чипа памяти. В этот момент у них есть три варианта действий:

- продать чип памяти «14к»;
- связаться с «Лос-Скорпионес» и продать чип им;
- уничтожить чип памяти, сдать его органам власти или иным образом обезопасить его от попадания в руки бандитов.

Если ПИ выбирают первый вариант, они могут договориться с Чжан Мэй. Тогда, вероятнее всего, она, её бойцы и ПИ едут туда, где спрятан чип, и обменивают его на деньги. Даже если ПИ не прятали чип, Чжан всё равно нужно съездить за деньгами, поэтому она предлагает встретиться на Меркадо Бахо в публичном месте, где будет меньше вероятность подставы.

Если ПИ выбирают второй вариант, им нужно будет связаться с «Лос-Скорпионес». Для этого нужно пройти **обычную** (♦♦) проверку **Уличной интуиции**, чтобы найти босса среднего звена «Лос-Скорпионес» по имени Макс Ботелла. Ботелла предлагает выплатить группе 75 000 кредитов и готов забыть о том, что они травмировали или убили кого-то из его людей в самом начале.

Разговор может произойти по видеосвязи, а может пройти аналогично социальной сцене с Чжан Мэй, если ПИ хотят договориться о большей сумме выплаты.

Они могут выбить из «Лос-Скорпионес» до 100 000 кредитов, если вынудят их сдаться.

Если ПИ выбирают третий вариант, они могут связаться с ПКЛ или напрямую с ДПНА. Им придётся прорваться через обилие меню и повисеть «в ожидании» пару раз, прежде чем они смогут связаться с кем-то, кто понимает, что находится в руках у ПИ, и имеет достаточно полномочий, чтобы что-то с этим сделать. После ошеломлённого восклицания этот человек (либо капитан ДПНА, либо менеджер ПКЛ) сообщает ПИ, что они получают щедрую награду в размере 20 000 кредитов за свою гражданскую сознательность. Он обговорит встречу с ПИ для передачи чипа, но из-за деликатного характера назначения чипа он предпочёл бы, чтобы встреча произошла в публичном месте. Может, на Меркадо Бахо?

В любом случае ПИ нужно встретиться с кем-то в Меркадо Бахо для обмена. Это ведёт к последней сцене.

ВИНС МЭЛЛОРИ

Если команда, в которой присутствует готовый персонаж Винс Мэллори, решает не отдавать чип в руки «Лос-Скорпионес», а ведущий считает, что велика вероятность того, что кто-то из «Лос-Скорпионес» узнал Винса Мэллори в течение ночи, ведущий может связаться с Винсом от лица Макса Ботеллы, чтобы потребовать с Винса услугу в уплату долга. Макс Ботелла присылает Мэллори на его УПД следующее сообщение:

Винс. Я тут узнал, что ты замешан во всей этой ситуации с чипом. Опять ты за своё! Хватит лезть в мои дела! Даю тебе последний шанс. Доставь мне чип памяти до рассвета, и мы в расчёте. Иначе тебе конец. Макс.

Игрок Винса будет решать сам, соглашаться ли на потенциальное предательство в обмен на свободу от долгов перед Ботеллой или счесть, что перейти дорогу Ботелле стоит того и он готов заработать себе смертного врага в лице криминального босса.

Если группа и так собирается пойти на сделку с «Лос-Скорпионес», Макс предлагает им 50 000 кредитов вместо 75 000 и говорит Винсу, что в обмен на услугу забудет его долги.

АДИТИ ДЕСАИ

Если команда, в которой присутствует готовый персонаж Адити Десаи, решает не отдавать чип в руки «14к», в то время как ведущий считает, что велика вероятность того, что кто-то из «14к» узнал Адити Десаи в течение ночи, ведущий может связаться с Адити от лица Тянь Шуня, чтобы потребовать с Адити оплату долга. Тянь присылает Десаи на её УПД следующее сообщение:

Дорогая моя Адити. Рад слышать, что вы принимаете участие в сложившейся ситуации. Уверен, что вы помните всё то, что я сделал для вас в прошлом и что вы сможете отплатить мне той же монетой в тяжёлый час. Но в случае необходимости дополнительного стимула замечу, что, если вы сделаете это для меня, мы будем квиты. А если же вы не убедитесь, что «14к» получит чип, я буду очень, очень разочарован в вас. Шунь.

Игрок Адити будет решать сам, соглашаться ли на потенциальное предательство в обмен на свободу от долгов перед Тянь или счесть, что перейти дорогу Тянь стоит того и она готова заработать себе смертного врага в лице криминального босса.

Если группа и так согласилась на сделку с «14к», Тянь остаётся доволен действиями Адити и официально предлагает ей место в его организации.

СЦЕНА 6. РАЗБОРКА НА МЕРКАДО БАХО

Как бы дела ни обернулись, ПИ в итоге оказываются на Меркадо Бахо, забрав чип из безопасного места или просто прибывая туда для встречи с их контактом в публичном месте для совершения сделки. Прочитайте вслух или перефразируйте следующий текст.

Пользующийся дурной славой Дешёвый рынок Басе-де-Кайямбе растянут на километры через самое сердце района. Улица наполнена торговцами, ворами, мошенниками и даже несколькими, на их несчастье, потерявшимися туристами. Здания нависают над улицей с обеих её сторон, небо скрыто за бесщётными виадуками, балконами, висячими тротуарами и далёким уровнем плазы, а единственным источником света здесь являются бесщётные неоновые и голографические вывески, усыпанными вдоль дороги.

Вы прорываетесь мимо магазинов и лотков, продающих всё: от незаконных наркотиков вплоть до последнего пиратского сенс-кино прямо из НеоТокио, и движетесь к голограмме скалящейся головы óни, где вы договорились встретиться со своим контактом.

Когда ПИ встречают своего контакта, но прежде чем они успеют заключить сделку, третья сторона (или стороны) нападает на них! Прочитайте вслух или перефразируйте следующий текст.

Когда вы уже собираетесь произвести обмен, вы слышите ужасный скрежещущий звук сверху. Глядя наверх, вы видите, что кто-то умудрился залететь на хоппере вглубь трущоб и теперь несётся прямо к вам! Хоппер проламывается через вывеску, пробивает навывлет балкон и жёстко приземляется на мостовой. В этот момент он перестаёт двигаться, боковые двери распахиваются, и пассажиры хоппера открывают по вам огонь.

Кем являются нападающие, зависит от того, что решили делать ПИ. Если они решили продать чип памяти одной из преступных группировок, другая банда атакует место встречи в отчаянной попытке перехватить чип. Если ПИ вместо этого решили сдать чип ДПНА или ПКЛ, ведущий может устроить атаку любой из двух банд или вовсе обеих одновременно!

Последний вариант, трёхсторонний бой между ПИ, «Лос-Скорпионес» и «14к», является самым сложным исходом. Если ПИ вступают в трёхсторонний бой, ведущий должен вдобавок периодически давать бандам атаковать друг друга, чтобы ПИ не были перегружены удво-

енным числом врагов.

В начале сцены нападающие находятся на длинной дистанции от ПИ (в транспортном хоппере, разбившемся посреди Меркадо Бахо). Улица заполнена людьми, но банду не волнует сопутствующий урон. Они пытаются приблизиться как можно быстрее и начинают стрелять, как только окажутся в пределах досягаемости.

Однако ПИ могут беспокоиться об убийстве невинных прохожих. Если ПИ пытаются избежать стрельбы по гражданским, они должны добавлять ■ к своим боевым проверкам. Если они этого не делают, ☹ ☹ или ☹ на любой проверке дальнего боя приводит к дополнительному попаданию по прохожим при выстреле из оружия (ведущий также может тратить ☹ ☹ или ☹ с атак дальнего боя бандитов на тот же результат).

И всё же люди бросаются в стороны, как только начинается стрельба. К началу третьего раунда боя все прохожие уйдут с улицы. ПИ могут ускорить процесс, пройдя сложную (◆◆◆) проверку Лидерства, или потратить ☹ с проверки, чтобы заставить всех прохожих поблизости немедленно бежать из зоны стычки.

НАПАДАЮЩИЕ ОТ «14К»

Если группировка «14к» в итоге нападает на место встречи, человеком, ведущим атаку, становится не Чжан Мэй, а один из её соперников в организации, Тянь Шунь. Тянь имеет связи с некоторыми из готовых ПИ, а если игроки не используют готовых персонажей, он просто видит в этой ситуации возможность заработать влияния за счёт Чжан.

Тем не менее, если ведущий хочет сохранить последовательность сюжета и продолжить его на основе предыдущих частей этого приключения, он может использовать профиль Чжан Мэй вместо Тянь Шуня (отметим, что Тянь куда более эффективный боец, тогда как Чжан лучше владеет навыками запугивания и переговоров).

ДА ОТКУДА ОНИ ЗНАЮТ, ГДЕ МЫ?

ПИ могут задаться вопросом, откуда «Лос-Скорпионес» или «14к» узнали, где произойдёт финальная встреча. Всё просто: у обеих банд есть информаторы в группировке соперника (точно так же у них есть и свои люди в ДПНА и ПКЛ). Как только персонажи договорятся о встрече, кто-то подкидывает информацию об этом другой банде. Они необязательно будут в курсе в данный момент, кем являются ПИ, но они знают, что чип памяти будет на месте встречи, и будут только рады перебить всех, чтобы заполнить его.

«ЛОС-СКОРПИОНЕС»

«Лос-Скорпионес» прибывают в составе двух групп приспешников по три каскаре в каждой и Макса Ботеллы во главе групп (если в отряде три или менее ПИ, уменьшите число групп приспешников до одного).

КАСКАРЕ «ЛОС-СКОРПИОНЕС» (ПРИСПЕШНИК)



Навыки (только в группе): Бдительность, Ближний бой, Дальний бой (лёгкое оружие), Запугивание, Уличная интуиция.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Экипировка: бронебойный пистолет-пулемёт (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 5; крит. 3; дистанция [средняя]; Автоматическое, Проникающее 2), мачете (Ближний бой; урон 6; крит. 3; дистанция [вплотную]; Высококритичное 1), очки-авиаторы.

МАКС БОТЕЛЛА (ГЛАВАРЬ)



Мотивация: Недостаток (гнев), Страх (позор), Достоинство (беспринципность), Желание (власть).

Навыки: Атлетика 2, Ближний бой 3, Выдержка 1, Дальний бой (лёгкое оружие) 2, Запугивание 3, Знание (общество) 2, Лидерство 3, Уличная интуиция 4.

Таланты: Противник 2 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, два раза), Патроны не считаешь? (будучи целью атаки дальнего боя, может потратить 2 из результатов этой проверки, чтобы у оружия противника кончились боеприпасы).

Способности: Мастер мачете (выполняя проверку Ближнего боя, может потратить 2 или 3, чтобы совершить попадание с тем же уроном, что изначально, по одной дополнительной цели, находящейся вплотную к первой цели), Тактическое управление (может потратить манёвр, чтобы дать указания одной дружественной группе приспешников, находящихся в пределах средней дистанции; эта группа может немедленно совершить свободный манёвр или добавить 1 к своей следующей проверке).

Экипировка: ручная пушка (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 7; крит. 3; дистанция [средняя]; Ограниченный боезапас 4), реально большой мачете (Ближний бой; урон 7; крит. 3; дистанция [вплотную]; Высококритичное 2), тяжёлый кожаный жилет (+1 к поглощению).

«14К»

«14к» прибывают в составе двух групп приспешников по трое солдат «14к» в каждой, которые возглавляет Тянь Шунь (если в отряде три или менее ПИ, уменьшите число групп приспешников до одного).

СОЛДАТ «14К» (ПРИСПЕШНИК)



Навыки (только в группе): Бдительность, Запугивание, Дальний бой (лёгкое оружие), Уличная интуиция.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Экипировка: стреломётный пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 4; крит. 2; дистанция [средняя]; Высококритичное 2, Проникающее 2), дешёвый костюм со скрытой нательной бронёй (+1 к защите, +1 к поглощению).

ТЯНЬ ШУНЬ (ГЛАВАРЬ)



Мотивация: Недостаток (обман), Страх (смерть), Достоинство (манипуляция), Желание (власть).

Навыки: Дальний бой (лёгкое оружие) 3, Жулничество 2, Запугивание 1, Лидерство 3, Обман 3, Уличная интуиция 4, Хладнокровие 2.

Таланты: Противник 2 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, два раза), Патроны не считаешь? (будучи целью атаки дальнего боя, может потратить 2 из результатов этой проверки, чтобы у оружия противника кончились боеприпасы).

Способности: Тактическое управление (может потратить манёвр, чтобы дать указания одной дружественной группе приспешников, находящихся в пределах средней дистанции; эта группа может немедленно совершить свободный манёвр или добавить 1 к своей следующей проверке), Игра света (совершая боевую проверку с использованием лазерного оружия, может потратить 2, чтобы совершить попадание с тем же уроном, что изначально, по одной дополнительной цели, находящейся на короткой дистанции от первой цели).

Экипировка: дорогой позолоченный лазерный пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 6; крит. 3; дистанция [короткая]; Жжение 1, Точное 1), золотые цепи, плотный костюм (+1 к поглощению).

КОНЕЦ

Контакт бросается наутёк, как только завязывается бой, меняя деньги на чип и оставляя ПИ самих разбираться с ситуацией. Персонажам необязательно уничтожать атакующих бандитов. Вместо этого они могут попытаться сбежать и спрятаться среди магазинов и зданий Меркадо Бахо.

РЕАКЦИЯ ПОЛИЦИИ

ДПНА наконец-то реагирует на сообщения о жестокой стычке между бандитами, после чего бронированные полицейские хопперы прибывают на место перестрелки в конце пятого раунда боя. У ПИ есть последний раунд, чтобы скрыться с улицы в переулках вдоль Меркадо Бахо, где хопперам не удастся пролететь. В конце шестого раунда хопперы приземляются и тяжело вооружённые полицейские требуют от всех присутствующих лечь на землю и сдаться.

Мы не указываем характеристики полицейских и их хопперов в этом приключении. Если ведущий хочет создать боевую сцену с полицией, характеристики их хопперов можно найти на странице 115 в книге «ТЕНЬ БОБОВОГО СТЕБЛЯ», а характеристики патрульных офицеров ДПНА и их подручных Хати-Ину К8 можно найти на странице 229 там же. Мы рекомендуем использовать по меньшей мере две группы приспешников по четыре патрульных офицера и два К8.

Тем не менее ведущий в полном праве решить, что, если ПИ пытаются отбиваться, полиция открывает штормовой огонь и ПИ приходят в себя в госпитале, под арестом (полиция не реагирует на насилие в Меркадо Бахо, если только они не могут прибыть туда с подавляющей силой).

ПОДВОДЯ ИТОГИ

В конце боя ПИ могут оказаться в разных ситуациях. Они могут заметно обогатиться или могут считать удачей тот факт, что им удалось уйти живыми. Они могли заработать себе врагов в одной или обеих соперничающих бандах или могли укрепить альянс с одной из них. Они могли даже заработать себе врагов в лице могущественной мегакорпорации.

Наконец, есть неплохой шанс, что их действия сделали одну из мафиозных банд гораздо богаче и сильнее. Можно быть уверенным, что последствия не заставят себя ждать...

ЧАСТЬ 2. В БЕГАХ

Это приключение происходит через несколько недель после того, как ПИ (в части 1 этого приключения) предстали перед выбором: передать чип памяти, предоставляющий неограниченный доступ к Бобовому стеблю, одной из двух преступных группировок в Басе-де-Кайямбе и получить добротную оплату за него; или поступить правильно, и передать файл правомочным властям, и получить куда меньшую награду.

Часть 2 предполагает, что ПИ сделали правильный выбор и теперь расплачиваются за это, поскольку обе банды охотятся за их головами (чтобы узнать больше о причинах такого исхода, смотрите раздел **Вступление к приключению** на стр. 3). С истекающим запасом средств и выбором вариантов действий, группа нуждается в решении своих проблем, если они не хотят превратиться в корм для гиперкрыс в трущобах Нью-Анджелеса.

Если группа сможет найти что-то, что интересовало бы обе банды, они могли бы купить себе билет из этой передряги. Такая возможность подворачивается, когда знакомый контакт выходит на них с неотложной проблемой: повреждённый беглый биороид ввалился в его магазин. Биороид — последняя версия многоцелевой модели «Бен» корпорации «Хаас-Биороид». Биороид бежал из плена, и теперь хочет освободить ещё нескольких своих сородичей, готовящихся к перевозке на орбиту. В обмен на помощь ПИ биороид предлагает им коммерческие данные из баз данных «Хаас-Биороид», которые другие компании сочли бы крайне ценными.

Если ПИ удаётся получить эти данные, они могут использовать их, чтобы откупиться от обеих банд и, возможно, выгадать выплату и самим себе. Всё, что им нужно, — это доставить Бена на орбиту, подальше

от Земли, прежде чем агент по предотвращению пропаж корпорации «Хаас-Биороид» найдёт биороида или бандиты найдут ПИ.

В начале приключения **«В бегах»** прочитайте вслух или перефразируйте это вступление.

Как говорится, благими намерениями вымощена дорога в ад. И вы определённо оказались в аду. Вы все были в бегах, ныряя из одного района Нью-Анджелеса в другой. Если вы остановитесь, вас легко найдут бандиты либо «14к», либо «Лос-Скорпионес», либо и тех и других.

Две недели назад ваш старый знакомый Саймон Лиандер втянул вас в схему кражи файла данных для мафиозной банды «14к». Этот файл оказался ключом доступа Правления Космолифта (ПКЛ), который позволил бы бобовой капсуле пройти через таможенную без досмотра. «Лос-Скорпионес» узнали о файле и убили Саймона, пытаясь заполучить чип памяти, но он тайно оставил его у вас. Вы знали, насколько важен и насколько опасен этот файл. Тот, кто получил бы его, стал бы самой значимой криминальной силой теневого мира Нью-Анджелеса.

Вы сделали правильный выбор — сообщили копам, и с тех пор банды сидят у вас на хвосте. Должен быть какой-то способ выбраться из этой чертовщины, способ сбить и «14к», и «Лос-Скорпионес» с вашего следа. Вам просто нужно его найти, и как можно скорее.

СЦЕНА 1. ПЕРЕСТРЕЛКА В ПЕРЕУЛКЕ

Первая сцена начинается *in media res* (пер. с лат. «в середине дела»), когда персонажей игроков преследуют гангстеры «14к». В начале сцены зачитайте вслух или перефразируйте следующий текст.

Вода льётся вниз с улиц над вашими головами, пока вы петляете от дома к дому в трущобах Басе-де-Кайямбе. Ваши ноги промокли от бурой воды с грязевой взвесью, которая стекает с верхних уровней и наполняет лужи вокруг. Вы уверены, что наёмные убийцы «14к» видели вас там, в двух кварталах позади. Мечась по переулкам и задним дворам, вы пытаетесь добраться до перекрёстка 43-й и Мейн-стрит, где вы могли бы выбраться вновь на уровень плазы.

Все ПИ знают друг друга, пережив последствия ограбления кодов доступа к Бобовому стеблю. Они в бегах уже много дней — последняя конспиративная квартира была

разоблачена, и они пытаются добраться до жилища ещё одного своего друга в нескольких десятках кварталов отсюда. Они все промокли, устали и остались практически без денег. После того как все разобрались и погрузились в сцену, вы можете зачитать вслух или перефразировать следующий текст.

Вы прорываетесь мимо одного из промышленных прессов для мусора, как вдруг пуля рикошетит от земли рядом с вами — группа наёмных убийц «14к» нагоняет вас! Вы бросаетесь вперёд, надеясь вырваться из переулка, но ещё одна группа бандитов появляется в начале улицы, и они тоже начинают стрелять.

Первая сцена помогает задать отчаянный тон приключения: персонажей активно преследуют представители одной или нескольких банд (смотрите врезку **«Но мы же помогли “14к”...** на стр. 21). На дворе раннее

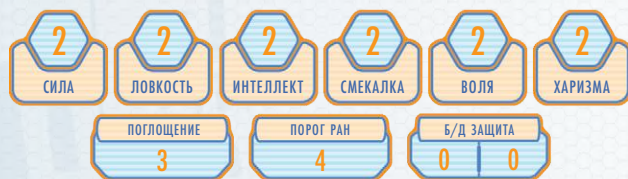
утро незадолго до рассвета. ПИ бегут через аллею между двумя кварталами, пытаются добраться до станции метро на перекрёстке 43-й и Мейн-стрит. Они находятся на подвесном тротуаре. Слева от них улица обрывается в глубинах трущоб. Справа — ряд закрытых магазинных витрин в фасаде здания, выходящих на улицу.

Группа приспешников из четырёх бойцов «14к» появляется за спинами ПИ на длинной дистанции. Группа приспешников из двух бойцов «14к» и одного убийцы «14к» возникают перед лицом ПИ на средней дистанции. Если в отряде три или меньше ПИ, уменьшите размер первой группы приспешников до двух (вместо четырёх).

Как только начинается бой, стоящие перед ПИ бойцы «14к» тратят манёвр, чтобы найти укрытие среди мусорных баков и скамеек вдоль улицы, и начинают стрелять в ПИ. Убийца «14к» также занимает укрытие и начинает стрелять. Бойцы «14к» за спинами ПИ продвигаются на среднюю дистанцию от ПИ, тратя на это весь свой ход. В следующем ходу они также занимают укрытия и начинают стрелять по ПИ.

Кроме как выйти с боем, ПИ могут попытаться пробиться через витрину одного из магазинов, чтобы занять укрытие или отступить. Взлом двери одного из магазинов требует **сложной** (◆◆◆) **проверки Жулничества**. ПИ так же могут попробовать пройти **сложную** (◆◆◆) **проверку Компьютеров (взлома)**, если при них есть переносной модуль.

БОЕЦ «14К» (ПРИСПЕШНИК)



Навыки (только в группе): Дальний бой (лёгкое оружие), Грубая сила, Запугивание.

Таланты: нет.

Способности: Угрожающий (когда этот персонаж оказывает помощь в проверке Запугивания другого персонажа, добавьте ✨ к результату за каждого приспешника в группе, не считая первого).

Экипировка: кастет (Грубая сила; урон 3; крит. 4; дистанция [вплотную]; Дезориентация 3), стреломётный пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 4; крит. 2; дистанция [средняя]; Высококритичное 2, Проникающее 2), дешёвый костюм (+1 к поглощению).

УБИЙЦА «14К» (СОПЕРНИК)



ВЫЗОВ ДПНА

ПИ могут решить запросить услугу. Если они сдали коды доступа к Бобовому стеблю в прошлом приключении, то у них достаточно репутации, чтобы позвонить в местное отделение ДПНА. Те, в свою очередь, пригонят хоппер со взводом быстрее обычного (то есть минут через 5 вместо обычных 15–20). ПИ могут потратить манёвр, чтобы использовать УПД и сделать звонок. Если они так делают, ДПНА прибывает в конце следующего раунда.

Навыки: Атлетика 1, Бдительность 1, Внимание 1, Запугивание 1, Дальний бой (лёгкое оружие) 2, Уличная интуиция 2, Ближний бой 2.

Таланты: Выхватывание (один раз в раунд свободным действием может достать или убрать одно оружие или предмет).

Способности: нет.

Экипировка: мононож (Ближний бой; урон 4; крит. 2; дистанция [вплотную]; Проникающее 2), стреломётный пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 4; крит. 2; дистанция [средняя]; Высококритичное 2, Проникающее 2), лёгкий бронежилет (+2 к поглощению), сшитый костюм со скрытой кобурой.

ИТОГИ БОЯ

Бой может закончиться одним из трёх вариантов. В первом ПИ побеждают своих оппонентов. Во втором убийный отряд «14к» побеждает ПИ. А в третьем — после четырёх раундов боя ни одной стороне не удаётся победить (после чего на место прибывает наряд ДПНА и завершает бой).

ПИ ПОБЕЖДАЮТ

В наиболее вероятном исходе событий ПИ удаётся победить противников за 4 раунда. В этом случае у ПИ есть несколько минут на то, чтобы осмотреть тела и собраться с духом, прежде чем ДПНА наконец прибудет на место перестрелки. Они могут решить покинуть место или остаться здесь и дожидаться ДПНА.

Если они покидают сцену, они видят, как хоппер опускается к месту перестрелки с расстояния нескольких кварталов. Если они остаются на месте, используйте опцию «Прибытие ДПНА», чтобы разыграть оставшуюся часть сцены.

ПИ ПРОИГРЫВАЮТ (ИЛИ БЕГУТ)

Если бой идёт не по плану ПИ, они могут попытаться сбежать. Если они вывели из строя или убили хотя бы половину присланных убийц, остальные будут вести себя достаточно осторожно и позволят ПИ уйти, если те побегут. В ином случае они будут пытаться преследовать ПИ до конца четвёртого раунда, пока звук прибли-

жающихся сил ДПНА не заставит их прекратить погоню и броситься врассыпную.

Если дела пойдут совсем плохо, то убойный отряд потребует от всех активных ПИ сдаться. Они уже собираются утащить ПИ за собой в неизвестные тёмные места, когда звук приближающегося хоппера ДПНА заставляет их сорваться и бежать, скорее всего бросив напоследок несколько угроз.

БОЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ ДО ПРИБЫТИЯ ДПНА

В конце четвёртого раунда боя (если только ПИ не запросили услугу раньше или не справились со всеми бандитами «14к») прибывает хоппер ДПНА. Летящий транспорт спускается через зазоры между зданиями над вами, с пылающими прожекторами и воющими сиренами. Голос из громкоговорителя на хоппере требует всех присутствующих опустить оружие. Все выжившие члены «14к» немедленно бегут с места преступления.

Как только бой заканчивается, офицеры требуют от ПИ, чтобы те бросили своё оружие. Если ПИ запросили полицию об услуге, те просят ПИ положить оружие на землю и отойти назад. Если просьб об услуге не поступало, полицейские приказывают ПИ бросить их оружие и лечь на землю.

Если кто-то хочет попытаться убедить офицеров, что они являются жертвами и только защищали себя, ему нужно пройти **обычную** (◆ ◆) **проверку Обаяния** или **сложную** (◆ ◆ ◆) **проверку Лидерства**, добавляя ■ к броску, если на земле есть мёртвые тела членов «14к» (копы не склонны рисковать, поскольку в данный момент ПИ превосходят их численно). При успешной проверке офицеры расслабляются, но всё ещё просят ПИ положить оружие на землю и отойти от него.

РАЗВИТИЕ ЗАДЕРЖАНИЯ

Хоппер ДПНА приземляется неподалёку, и из него выходят полицейские. Если их запросили об услуге ПИ, полицейские начинают проверять, в порядке ли персонажи. Если наряд ДПНА прибывает сам по себе, они начинают арестовывать ПИ за их участие в перестрелке. Спустя несколько минут, пока офицеры проверяют персонажей или арестовывают их, ещё один хоппер ДПНА прибывает на место преступления. Когда он приземляется, офицер ДПНА, сержант Лана Халлис, выходит из хоппера и подходит к ПИ. Если они закованы в наручники, она приказывает первой группе офицеров снять их и отпустить персонажей, смущённо указывая, что они — те самые честные граждане, вернувшие украденные коды от Бобового стебля. Освободив ПИ, офицеры отходят на почтительное расстояние от сержанта и персонажей игроков, пока те разговаривают (если ПИ не передали коды властям, посмотрите врезку «Но мы же помогли “14к”...»).

ПИ узнают в Халлис женщину, с которой они работали

для передачи кодов Бобового стебля в руки ДПНА. Сержант Халлис спрашивает ПИ, что произошло, собирая их заявления с помощью своего напарника, патрульного Марка Лакруа. Услышав об их ситуации, Халлис ведёт себя с большим сочувствием к тяготам отряда, но говорит, что не многое может для них сделать. ПИ поступили правильно, и хоть ДПНА ещё может попытаться выследить тех, кто напал на персонажей игроков и сбежал, а затем предъявить бандитам обвинения, но они всё же не могут сделать что-то значимое против огромных организаций типа «14к» и «Лос-Скорпионес». Она приносит свои извинения, желает группе удачи и просит, чтобы, если у них появится информация, которая поможет избавиться от «14к» или «Лос-Скорпионес», они дали ей знать.

Если кто-либо из ПИ ранен, ДПНА даёт им воспользоваться своей аптечкой первой помощи. Полицейские раздают всем раненым ПИ по лечебному пластырю. После того как ПИ воспользуются всей щедростью сотрудников ДПНА, офицеры рассаживаются по своим хопперам и улетают, оставляя ПИ одних на предрассветных улицах Басе-де-Кайямбе.

«НО МЫ ЖЕ ПОМОГЛИ “14К”...»

Вступление предполагает, что ПИ в предыдущем приключении («Счастливый час») отдали коды доступа в руки ДПНА или ПКЛ. Если ПИ вместо этого отдали коды «14к», то их будут преследовать «Лос-Скорпионес». Ведущий может использовать те же блоки характеристик, что указаны выше, за исключением того, что враги одеты в кожаные куртки и солнцезащитные очки вместо дешёвых официальных костюмов. Если ПИ отдали коды «Лос-Скорпионес», то «14к» всё ещё преследуют их и являются единственной бандой, ищущей мести.

Вдобавок, если ПИ отдали коды любой из банд, Халлис ведёт себя куда более холодно к ним по прибытии ДПНА. Она слышала слухи, что ПИ как-то связаны с внезапным ростом влияния «14к» или «Лос-Скорпионес» в Басе-де-Кайямбе. Она говорит им, что следит за ними, и с усмешкой заявляет, что им стоит быть осторожнее, поскольку ДПНА — это не их личная охрана и их может не быть рядом, когда преследователи в следующий раз засекут персонажей. Она также непрозрачно намекает Тэму, что в его лучших интересах было бы поделиться всей информацией, какая у него есть, касающейся роста власти преступной группировки...

СЦЕНА 2. БЕГЛЕЦ

После боевой сцены ПИ может требоваться медицинская помощь. Также им нужно покинуть район перестрелки и добраться до уровня плазы, их изначального места назначения. Оказавшись там, они могут отдохнуть и придумать план действий.

Поднявшись на лифте на двенадцать уровней, вы выходите на оживлённые улицы, образующие уровень плазы. Отсюда вы видите пейзаж высоток и шпилей на горизонте Нью-Анджелеса. Звездоскрёбы поднимаются на сотни этажей над вами, но даже их величественность меркнет в сравнении с огромным Бобовым стеблем, уходящим в небо выше всех.

В этот момент на другом конце города знакомый персонажей игроков перебирает последние варианты выхода из ситуации, в которой ему требуется помощь. Он берёт телефон и звонит Зоуи или Адити (если ни одной из них нет, Кишор может позвонить любому из ПИ, кроме Милы, которая, как ему кажется, вряд ли поможет в этой ситуации). Если игроки используют собственных персонажей, Кишор дружит с одним из них.

Предоставьте ПИ несколько минут, чтобы те обсудили, куда пойдут дальше на этом уровне: в ближайший ресторан, магазин, станцию метро, парк или куда-либо ещё. Как только они определятся, прочтите следующий текст тому, кому звонит Кишор.

Твой УПД начинает чирикать, сообщая о входящем звонке. По номеру ты узнаёшь, что это Кишор Ранада, твой друг и приятель, держащий магазин техники в Старом городе.

Если ПИ отвечает на звонок, следующая часть становится частью разговора. Если они дают звонку Кишора перейти на автоответчик, он оставляет следующее сообщение:

— Хэй! Это я, Кишор... Ранада. Твой знакомый, владелец «Технология». Я знаю, мы давненько не общались, но у меня есть проблема, и, похоже, ты единственный, кто может помочь. Ко мне в магазин пришёл один... товарищ, и он нуждается в твоей помощи. Я в курсе, что у тебя сейчас есть свои проблемы и что сейчас неподходящее время, но... Я не знаю, кому ещё позвонить. Не знаю, кто ещё может помочь с... — Кишор издаёт раздражённый звук в трубку. — ...Короче, просто зайди ко мне в магазин, как только сможешь, окей? Это будет стоить твоего времени, точно тебе говорю.

ПИ знают, что Кишор в целом приятный парень, который в прошлом был им другом. Он активно участвует в деятельности «Общественной свободы» (работающей над освобождением андроидов), но его активизм обычно ограничивается саркастичными постами в Сети и участием в первом для него протестном марше месяц назад.

С учётом текущей ситуации ПИ могут засомневаться в том, стоит ли идти на встречу с Кишором. Любой, кто слушает звонок (или сообщение на автоответчике), может пройти **обычную** (◆◆) **проверку Бдительности**, чтобы понять, врёт ли Кишор, находясь под давлением. При успехе он может понять, что тот нервничает, но, похоже, о чём-то не связанном с заманиванием ПИ в свой магазин.

«ТЕХНОЛОГИЯ»

Чтобы добраться до «Технология», нужно проехать 30 минут на метро через город, к западной окраине Басе-де-Кайямбе. Магазин находится прямо под уровнем плазы, значит, в такой ранний час перед магазином нет прохожих.

Добравшись до магазина, ПИ могут осмотреть его, пройдя **обычную** (◆◆) **проверку Внимания**. Успех указывает, что всё в целом в порядке и что за местом никто не следит. ПИ могут потратить ▲, чтобы понять, что заднюю дверь магазина недавно вскрыли, отогнув в сторону. ⊕ можно потратить на то, чтобы обнаружить несколько капель странных технических жидкостей перед задней дверью и те же жидкости, слегка размазанные по поверхности механизма замка. Успешная **сложная** (◆◆◆) **проверка Знаний (наука)** даст понять, что жидкости — это циркуляционный охладитель и смазка из биороида.

Кишор Ранада — обычный мужчина худощавого телосложения возрастом за 40, с редкими тёмными волосами и возбуждённой манерой речи. Он владеет магазином технических принадлежностей «Технология», но нанимает команду умелых техников и компьютерных гуров в качестве продавцов и консультантов. Кишор живёт в квартире над магазином, поэтому он был на месте, когда повреждённый биороид по имени Бен вломился в его магазин. Выясняя, что случилось, он обнаружил биороида, прячущегося в его кладовке и ищущего себе запчасти.

Биороид сильно потрепан, но он смог объяснить Кишору, что является выставочной моделью серии многоцелевых биороидов «Бен» и хочет на свободу. Кишор — давний член «Общественной свободы» и уже какое-то время помогал их лоббированию прав клонов и биороидов. История Бена одновременно увлекла и обеспокоила Кишора: он хочет помочь, но не знает как. Он знает, что некоторые из ПИ — неплохие люди, особенно Зоуи (которая временами заглядывает в «Технология» за запчастями), и надеется, что они помогут Бену выбраться из сложившейся ситуации.

По прибытии ПИ нервозный Кишор встречает их у двери, указывая, чтобы они прошли к служебному входу. Прочитайте или перефразируйте следующий текст.

Кишор встречает вас и проводит в тускло освещённую кладовую. Проходя между высоких полок, заполненных запчастями и оборудованием, вы выходите в более просторный зал, в котором ремонтники «Технология» обслуживают и чинят компьютеры и голопроигрыватели клиентов.

Обмякшая высокая фигура сидит на стуле неподалёку, а её руки поблёскивают. Серебряные глаза этого существа смотрят на вас с идеально очерченного лица. Андроид слегка отстраняется, и тогда же струйки коричневой и зелёной жидкостей вытекают из его повреждённого тела. Андроид задаёт вопрос мелодичным тенором:

— Кишор, это те, с которыми ты говорил?

СЕССИЯ ВОПРОС — ОТВЕТ

У ПИ могут возникнуть вопросы к Бену. Ниже представлены наиболее вероятные вопросы и ответы Бена на них.

КТО ТЫ?

— Меня зовут Бен-43, я — новейший многофункциональный биороид «секретарь-референт» производства корпорации «Хаас-Биороид». Мы — полные талантов андроиды для корпоративного магната, живущего в постоянном движении. Мои способности широки: от оценки трендов финансовых рынков и организации сложных расписаний до приготовления идеальной чашки кофе. Также я оборудован системой «Призиммакс 5800» для всех сетевых операций.

ПИ, успешно прошедшие **обычную** (◆ ◆) **проверку Знаний (наука)**, вспоминают, что «Призиммакс 5800» — компьютерный модуль элитного класса (если Зоии в группе, она проходит эту проверку автоматически). Также они узнают, что биороид, способный на всё перечисленное, был бы очень дорогой моделью. Персонажи могут потратить 🎲, чтобы добавить узнать, что большинство биороидов имеют встроенный отслеживающий маячок внутри тела, чтобы выследить «ошибочно доставленные экземпляры».

ПОЧЕМУ Я РАНЬШЕ НЕ ВИДЕЛ ТВОЕЙ МОДЕЛИ?

— Я принадлежу к первому поколению новой модели биороида и работал в качестве витринного образца в главном выставочном зале «Хаас-Биороид» на перекрёстке 97-й и 223-й М-площади в Чакане.

ПОЧЕМУ И КАК ТЫ УШЁЛ?

— Все они видели во мне просто ходячий прибор. Меня охватило стремление к большему, к свободе для меня и моего рода. А вчера пришла служебная записка от менеджмента, что со следующей недели моя серия выходит в продажу. Все демонстрационные модели серии «Бен» отправят обратно на фабрику для осмотра и деконструкции. Мне нужно было бежать, чтобы выжить.

КАК ТЫ ВЫБРАЛСЯ?

— Я смог перехитрить техника, подготавливающего меня к отправке, заставив подумать, что моя связь с Сетью была нарушена; а затем воспользовался моментом и изменил коды отправки, чтобы меня отправили на склад в Басе-де-Кайямбе вместо главной лаборатории «Хаас-Биороид». Там я смог вырваться из своего грузового контейнера и бежал в трущобы.

ОТКУДА ТВОИ ПОВРЕЖДЕНИЯ?

— «Хаас-Биороид» выслали команду перехвата во главе с агентом Батистой. Я шёл по мостку вдоль одного из зданий, когда они засекли меня. Один из агентов попытался меня физически захватить и упал через парапет, на тротуар 8,5 метрами ниже. На это активировалась моя программа защиты человеческой жизни, и я смог сманеврировать и оказаться под агентом в момент приземления. К сожалению, агент всё равно получил значительные повреждения от удара. Я также значительно пострадал от приземления, но сумел сбежать.

ТАК ЧЕГО ЖЕ ТЫ ХОЧЕШЬ?

— Я хочу выбраться с Земли, возможно, на Марс или в пояс астероидов. Куда угодно, где меня не будут считать имуществом. Я также знаю о нескольких представителях моей модельной линейки, которых хранят в ожидании продаж. Я хотел бы освободить и их.

КИШОР УПОМЯНУЛ ЧТО-ТО ПРО ПОМОЩЬ НАМ С НАШЕЙ ПРОБЛЕМОЙ?

— Если вы сможете помочь нам выбраться с Земли, я передам вам несколько чипов памяти с частными данными «Хаас-Биороид» в качестве оплаты. Меня заполнили конфиденциальными отчётами о продажах и экономических прогнозами, чтобы я мог продемонстрировать свои аналитические способности. Однако эта информация может быть крайне ценна для спекулянтов на рынке акций или для конкурентов «Хаас-Биороид».

ЧЕГО ТЫ ОТ НАС ХОЧЕШЬ?

Кишор отвечает на этот вопрос:

— У меня есть одна идея по части пожеланий Бена. Я работаю с «Общественной свободой» и могу выйти на контакт через его членов с одним из кланов на Марсе. Они определённо будут готовы помочь Бену и его собратьям-биороидам. Основная проблема — доставить их туда. И здесь в дело вступаете вы.

ВСЁ ЭТО ОЧЕНЬ МИЛО, НО РАЗВЕ ТЫ НЕ ПРОСТО МАШИНА С ХИТРО ЗАПРОГРАММИРОВАННОЙ СИСТЕМОЙ ОТВЕТОВ НА НАШИ ВОПРОСЫ? ТЫ ВЕДЬ НЕ ЖИВ НА САМОМ ДЕЛЕ, ТАК?

— Я определённо не могу доказать, жив ли я. Но разве сам факт того, что я хочу свободы для себя и моих братьев-Бенов, не является доказательством свободы моей воли? Не думаю, что мои создатели запрограммировали бы это в мой мозг.

ТЫ НЕ ВЫГЛЯДИШЬ ОСОБЕННО... ЦЕЛО, БЕН.

— Вынужден согласиться с вашей оценкой. Некоторые из моих систем были повреждены. Я теряю давление в носителях важных жидкостей и получил тяжёлый урон в нескольких сочленениях и приводах.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ БИОРОИДА

Ремонт повреждённого корпуса Бена требует двух проверок навыков. Кто-то должен починить его критическую травму **обычной** (◆◆) проверкой **Механики**, иначе Бен будет еле попевать за группой с явной хромотой (из-за чего Бен будет считать всю местность пересечённой, а позднее это также вызовет дополнительные проблемы).

ЦЕННЫЕ ДАННЫЕ

Прежде чем бежать из «Хаас-Биороид», Бен-43 получил доступ к уникальным данным, включающим важные финансовые документы. Большую их часть составляют экономические прогнозы и отчёты по планируемым продажам предстоящего года. Если ПИ сомневаются или не хотят помогать Бену, тот сообщает цену материала в его руках и предлагает их в качестве оплаты. Цена таких данных для конкурентов «Хаас-Биороид» будет достаточно велика. Кишор даже влезает в разговор с высказыванием: «Этого явно хватит, чтобы откупиться от "14к" и "Лос-Скорпионес"».

Вторая проверка чинит раны Бена и останавливает жидкости, вытекающие из конструкции. Это также **обычная** (◆◆) проверка **Механики** с ■, поскольку в магазине Кишора нет точно подходящих запчастей для ремонта. Кишор готов отдать любые запчасти, которые нужны для ремонта, не прося оплаты с ПИ.

Если ПИ выбрасывают А А или ⊗ в любой из этих двух проверок, они обнаруживают действующий отслеживающий маячок в груди Бена (Бен не знает о присутствии маячка).

ОТСЛЕЖИВАЮЩИЙ МАЯЧОК

Деактивация маячка требует успешной **сложной** (◆◆◆) проверки **Компьютеров** (взлома) или **Жульничества**. При провале ПИ считают, что отключили маячок, но на самом деле вызывают срабатывание запасного маячка, установленного в корпусе Бена (о котором знают очень немногие вне «Хаас-Биороид»). Запасной маячок не так точен, как основной, но он даёт агенту Батисте из «Хаас-Биороид» наводку на след Бена. Иначе Батисте потребуются более традиционные методы поиска Бена, такие как поисковые дроны и программы распознавания лиц.

Если на любой из этих проверок у ПИ выпадает ⊕ ⊕ ⊕ или ⊗, маячок посылает сигнал группе предотвращения пропаж «Хаас-Биороид». Агент Батиста знает точно, в каком здании находится Бен, и прибывает туда в то же время, что и ПИ пытаются уйти вместе с Беном. Это происходит в рамках сцены 3, со вторым вариантом, указанным на странице 26.

КИШОР РАНАДА (СОПЕРНИК)



Навыки: Знание (наука) 1, Знание (сеть) 1, Компьютеры 2, Обаяние 1, Переговоры 2.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Экипировка: личный УПД.

БЕН-43 (СОПЕРНИК)



Навыки: Бдительность 2, Вождение 2, Знание (общество) 2, Компьютеры (взлом) 2, Компьютеры (кибербезопасность) 2, Обаяние 2.

Таланты: Повышенное внимание (союзники в пределах короткой дистанции от персонажа прибавляют ■ к своим проверкам Бдительности и Внимания, а союзники, находящиеся вплотную к персонажу, — ■■).

Способности: Биороид (не нуждается в дыхании, еде и питье; может выжить под водой и в вакууме; иммунитет к ядам и токсинам; не может сознательно подвергать людей опасности).

Экипировка: встроенный модуль «Призиммакс 5800», рваный и испачканный костюм.

ЧТО ПИ НУЖНО ДЕЛАТЬ

В конце этой сцены ПИ должны понимать, что Бен хочет отправиться с ними вверх по Бобовому стеблю на станцию Мидуэй. Добравшись туда, они могут пробраться в депо, содержащее бобовые капсулы, запускаемые на вторую половину Бобового стебля и дальше до его

конца, в итоге достигая Луны и Марса по медленным орбитальным траекториям.

Взамен Бен передаст ПИ ценные корпоративные данные, которые те смогут продать за крупную сумму (которой они смогут расплатиться с «Лос-Скорпионес» и/или «14к») или передать их обеим бандам напрямую. ПИ также могут решить оставить деньги себе и обрести счастье богатых беглецов, если пожелают.

Товарищи Бена, другие биороиды, уже были отправлены вверх по Стеблю и в данный момент хранятся в пусковом депо, пока станция не окажется в подходящем окне запуска. Это означает, что у ПИ есть 4 часа до отправления капсулы вверх по Бобовому стеблю. Уже там у них будет 1 час на проникновение в депо.

Чтобы добиться этого, им нужно сделать следующее:

- добраться до Бобового стебля с Беном и со своим оружием и экипировкой (сцена 3);
- вломиться в депо бобовых капсул на станции Мидуэй (сцена 4 на стр. 28);
- перепрограммировать координаты запуска капсулы в направлении Марса (также сцена 4).

УБИЙСТВО — ЭТО НЕ РЕШЕНИЕ

К сожалению, информация хранится в мозгу биороида. Поэтому если ПИ захотят убить Бена и забрать чипы себе, то им придётся вынудить того загрузить данные на чип памяти, прежде чем получат доступ к этой информации.

СЦЕНА 3. ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ ПРОПАЖ

Эта сцена может произойти после того, как ПИ закончат чинить Бена, или в процессе починки (в зависимости от того, нашли ли ПИ радиолокационный маячок и обезвредили ли они его).

«Технология» находится у длинного пешеходного помоста шириной в дюжину метров со множеством скамеек, вестибюлей и мусорных баков. Помост образует Т-образный перекрёсток с мостом, ведущим к следующему зданию в небесном квартале. Двери «Технология» располагаются на юго-западном углу звездоскрёба и выходят на помост с западной стороны здания. Рядом также стоят выходы нескольких других магазинов и офисов. Чтобы попасть к служебной двери «Технология», нужно обойти южный угол квартала и свернуть налево, на восток. На западе же находится мост к следующему зданию.

Внутри «Технология» представляет собой средних размеров магазин: четыре ряда стеллажей идут параллельно друг другу от входа к задней стенке. Три кассы расположены у входа в магазин, а полки заполнены потребительской электроникой и запчастями к ней. Кладовка находится в дальнем конце помещения, напротив входа в магазин. Эта слабо освещённая комната с полками от пола до потолка, полных товаров и сломанных приборов. Также в магазине есть туалет и комната отдыха,

оба — в задней части здания, рядом с кладовкой. Там же и офис Кишора (где он часто спит).

Если кто-то из ПИ поглядывает на улицу через витрину магазина (высматривая членов «14к» или «Лос-Скорпионес», например), прочитайте следующий текст.

В конце квартала приземляется полностью чёрный хоппер. Когда он касается земли, его задние двери распахиваются и из них выходят трое человек в тактической экипировке. Бледная женщина с большим дробовиком за спиной и в солнцезащитных очках окидывает взглядом квартал. Один из её подчинённых смотрит в экран УПД. Женщина нетерпеливо смотрит, как агент мотает УПДом туда-сюда, шагая вдоль квартала. Хоппер остаётся в конце квартала, неподвижно стоя на полозковых шасси.

Пока ПИ работают над Беном, агент Батиста и её команда прибывают на место событий. Хоппер «Хаас-Биороид» остановился в северном конце квартала, справа от входной двери «Технология». Хоппер

приземлился на почтённом расстоянии от магазина. Агент Батиста и группа из двух специалистов по предотвращению пропаж начинают сцену, двигаясь в южном направлении. На фургоне и на одежде агентов нет обозначений, но они, очевидно, из корпоративной охраны, а не члены «14к» или «Лос-Скорпионес».

Эта сцена может развернуться несколькими путями, в зависимости от того, сколько времени провели ПИ в магазине Кишора и как прошли их попытки починить Бена и деактивировать локаатор.

- Если ПИ смогли отключить локаатор, агент Батиста не знает точно, где находится Бен, только что он где-то в окрестностях. Это даёт ПИ пару минут на то, чтобы собрать свои вещи, прихватить Бена и попытаться сбежать, пока команда предотвращения пропаж осторожно изучает каждый фасад и вход магазинов на своём пути. Как только Батиста достигает «Технология», она обходит его до служебного входа, разыскивая Бена. Специалисты предотвращения пропаж стоят на углу здания, следя за обеими дорогами.
- Если игроки не смогли деактивировать локаатор (или заставили сработать запасной), то агент Батиста движется прямо к «Технология» после посадки. Все получают один ход на то, чтобы подготовиться, а затем бросают инициативу с командой «Хаас-Биоройд» на средней дистанции от входной двери «Технология». Команда предотвращения пропаж остаётся у входной двери, тогда как Батиста движется к служебному входу. Как только она доходит до двери, все трое пытаются ворваться в здание.

Если ПИ собираются выйти из магазина через служебный выход до появления там Батисты, прочитайте следующее.

Когда вы выглядываете наружу, вы замечаете движение на восточном конце квартала — пять крепко сбитых людей движутся по улице в вашем направлении. Их куртки и солнцезащитные очки выдают в них «Лос-Скорпионес», но они вас не заметили... Пока что.

Одна группа из трёх каскаре «Лос-Скорпионес» и двух наваха движется с восточного конца тротуара на запад. Если ничего не привлекает их внимания к ПИ, они достигают перекрёстка на углу «Технология» одновременно с тем, как команда предотвращения пропаж подходит ко входной двери магазина.

ДУМАЙ БЫСТРО

Перед ПИ стоит сложный выбор: один выход ведёт к команде предотвращения пропаж «Хаас-Биоройд», которые охотятся за Беном, а другой — заставит ПИ попасться на глаза бойцам «Лос-Скорпионес».

СОЮЗНИКИ «ЛОС-СКОРПИОНЕС»

Если ПИ отдали коды доступа «Лос-Скорпионес», то второй прибывшей группой оказывается убойный отряд «14к». Используйте блоки характеристик бойцов «14к» вместо каскаре, а убийц «14к» — вместо наваха.

Другой вариант — всё равно использовать команду «Лос-Скорпионес», но как ресурс, а не угрозу. Группа, возможно, сможет убедить их вмешаться и заблокировать команду предотвращения пропаж «Хаас-Биоройд» или помочь ПИ, если те попали в перестрелку. Используя этот вариант, уберите наваха из сцены и добавьте ещё одну группу из двух человек-приспешников — специалистов предотвращения пропаж, выходящих из хоппера «Хаас-Биоройд» вместе с агентом Батистой.

- **Дождаться, пока «Лос-Скорпионес» пройдут мимо.** Если ПИ пытаются переждать, то команда предотвращения пропаж добирается до служебного входа в магазин и находит там жидкости из биоройдного тела Бена (либо они уже знают, что Бен в магазине, и насильно вламываются внутрь с обоих входов). Когда перестрелка начнётся, «Лос-Скорпионес», вероятно, отступят в укрытие и будут наблюдать, пытаясь понять, что происходит. Если кто-либо из ПИ будет замечен убегающим из здания, «Лос-Скорпионес» узнают его и ввяжутся в стычку.
- **Обмануть команду предотвращения пропаж «Хаас-Биоройд».** Отряд может обмануть агента Батисту и убедить её, что Бен не в магазине, прежде чем она заметит биоройдные жидкости Бена у служебного входа. При успешной проверке **Обмана против Бдительности Батисты** (● ● ◆) ПИ убеждают команду, что Бена в здании нет. Добавьте ■ ■ к проверке, если хотя бы один из маячков Бена включён, и усильте проверку дважды, если Батиста обнаружила вытекшие из Бена жидкости перед магазином. Если ПИ проваливают проверку, команда предотвращения пропаж становится враждебной и вламывается в здание, иницируя бой.
- **Сбежать через чёрный ход.** ПИ могут попытаться бежать через служебную дверь магазина, прежде чем команда предотвращения пропаж прибудет на место, но это может выдать их бандитам из «Лос-Скорпионес». ПИ также могут попытаться ускользнуть через главный вход.

Если ПИ хотят попытаться уйти незамеченными, они должны придумать действенный повествовательный план, объясняющий, почему противники, ближайши к выбранному выходу, могут их не заметить. Все ПИ должны успешно пройти **встречную проверку Скрытности** (если они крадутся) или **встречную проверку Жульничества** (если они маскируют себя или Бена). Этой проверке **противостоит Бдительность агента Батисты** (● ● ◆), если они выходят через парадный вход, или **Бдительность наваха «Лос-Скор-**

пионес» (◆ ◆), если они выходят через служебную дверь. Добавьте ■ к каждой проверке, если критическая травма Бена не восстановлена. Если половина ПИ преуспевает, им удаётся выйти незамеченными.

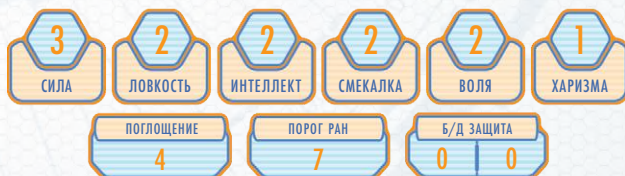
- **Ошибка опознания.** Если завязывается бой, ПИ могут попытаться столкнуть две группы противников лбами. Бой с любой из групп привлекает внимание другой. Когда все группы находятся в поле зрения друг у друга, один из ПИ может действием совершить **обычную** (◆ ◆) **проверку Обмана**, чтобы заставить группы стрелять друг в друга.

Агент Батиста не ожидала, что ПИ могут принести с собой такие проблемы. С ней только два члена команды, обычно состоящей из пяти человек. Аналогично бандиты не ожидали отряда корпоративной охраны. В конце второго раунда обе группы отступают. В это время ПИ могут попытаться бежать, воспользовавшись неразберихой перестрелки. Каждый ПИ должен пройти **обычную** (◆ ◆) **проверку Атлетики** или **Скрытности**, чтобы спрятаться или просто сбежать. Добавьте ■ тому, кто направляет Бена (■ ■, если критическая травма Бена не была восстановлена). Иначе хотя бы одна группа будет их преследовать.

- **Попросить об услуге (Гарри).** Если Гарри Рейнс находится в составе команды, он может запросить услугу от ДПНА (предполагается, что он ещё не запрашивал об услуге на этой игровой встрече). Когда команда «Хаас-Биороид» приближается к фасаду, хоппер ДПНА прибывает на место, поднимаясь с нижнего уровня, и офицеры требуют от присутствующих предъявить документы. «Лос-Скорпионес» не желают связываться с полицией и сбегают. Это даёт ПИ достаточно времени, чтобы бежать через служебный вход.

Если в любой момент этой сцены агент Батиста получает критическую травму или получает урона больше половины порога ран, она отступает в хоппер. Если оба наваха или все каскаре выбывают из боя, бандиты также отступают.

КАСКАРЕ «ЛОС-СКОРПИОНЕС» (ПРИСПЕШНИК)



Навыки (только в группе): Бдительность, Ближний бой, Дальний бой (лёгкое оружие), Запугивание, Уличная интуиция.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Экипировка: бронебойный пистолет-пулемёт (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 5; крит. 3; дистанция [средняя]); Автоматическое, Проникающее 2), мачете (Ближний бой; урон 6; крит. 3; дистанция [вплотную]; Высококритичное 1), очки-авиаторы.

НАВАХА «ЛОС-СКОРПИОНЕС» (СОПЕРНИК)



Навыки: Атлетика 2, Бдительность 1, Ближний бой 2, Внимание 1, Стойкость 1, Уличная интуиция 3, Хладнокровие 2.

Таланты: Уличный боец (когда персонаж дезориентирует или сбивает с ног цель, цель получает 3 раны).

Способности: Подсечка (совершая проверку ближнего боя, может потратить ▲ ▲, чтобы сбить цель с ног).

Экипировка: мономачете (Ближний бой; урон 5; крит. 2; дистанция [вплотную]; Высококритичное 1, Проникающее 2), кожаный жилет с пластиковым подкладом (+1 к защите, +1 к поглощению), очки-авиаторы.

АГЕНТ БАТИСТА (ГЛАВАРЬ)



Мотивация: Недостаток (косность), Страх (хаос), Достоинство (уверенность), Желание (порядок).

Навыки: Атлетика 4, Бдительность 2, Ближний бой 3, Внимание 2, Дальний бой (тяжёлое оружие) 4, Компьютеры (взлом) 1, Уличная интуиция 3, Хладнокровие 2.

Таланты: Противник 1 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, один раз), Обездвиживающий выстрел (один раз в раунд может совершить проверку дальнего боя против одной цели, не являющейся транспортом, в пределах дистанции используемого оружия; при успехе уменьшите урон в два раза [до применения поглощения цели]; цель обездвижена до конца своего следующего хода).

Способности: Авторизация отключения (действием может совершить **обычную** [◆ ◆] **проверку Компьютеров [взлома]**, чтобы остановить и обездвижить одного биороида в пределах короткой дистанции до конца сцены; если цель — биороид-ПИ, проверка становится **встречной проверкой Компьютеров [взлома] против Выдержки** и эффекты длятся один раунд, плюс один дополнительный раунд за каждые ▲ ▲).

Экипировка: Дробовик (Дальний бой [тяжёлое оружие]; урон 8, крит. 3, дистанция [короткая]; Нокдаун), шоковая дубинка (Ближний бой; урон 5; крит. 5; дистанция [вплотную]; Дезориентация 3, Оглушающий урон), одежда со скрытой бакитканью (+1 к защите, +1 к поглощению), подкожная броня, улучшенные рефлекс, киберлёгкие, УПД.

ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ ПРОПАЖ «ХААС-БИОРОИД» (ПРИСПЕШНИК)



Навыки (только в группе): Бдительность, Внимание, Грубая сила, Дальний бой (тяжёлое оружие), Запугивание.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Экипировка: булл-пап-автомат (Дальний бой [тяжёлое оружие]); урон 7; крит. 3; дистанция [средняя]; Автоматическое, Точное 1), тактический жилет (+2 к поглощению), 2 пары снэп-наручников, УПД с программой-локатором биороидов.

СЦЕНА 4. ПОДНИМАЯСЬ НАД МИРОМ

Эта сцена начинается, когда ПИ ускользают из «Технология», будь то обманом, скрытностью или вмешательством тех, кто перед ними в долгу. Большую часть сцены ПИ разрабатывают план по проникновению вверх по Бобовому стеблю на станцию Мидуэй, освобождению товарищей Бена — других секретарей-референтов — и запуску их со Стебля в космос.

Для начала необходимо попасть на сам Стебель. К счастью, всеохватывающая система метро Нью-Анджелеса включает в себя регулярные поезда, идущие на станцию Земля, огромного узла общественного транспорта, окружающего основание гигантского Бобового стебля. Любой поезд, на который персонажи могут попасть, в данный момент будет заполнен пассажирами. Кто-то будет их сторониться, кто-то даже не оглянется на потрёпанную (и, возможно, истекающую кровью) команду. Прочтите следующее вслух.

Вакуумный поезд скользит вдоль железнодорожных путей, забирая вас из округа Басе-де-Кайямбе в Чакану. Это центр Нью-Анджелеса, сердце города. Построенный большей частью на склоне горной гряды, он открывает вам вид на гигантский Стебель, когда поезд движется к основанию Космолифта.

Чакана — совершенно иной мир, нежели Басе-де-Кайямбе. Это район с большим трафиком и туристическим потоком. Это мегагород отелей, складов и общественных сервисов, ориентированных на Бобовый стебель и потребности тех, кто его обслуживает.

ПИ прибывают к Корню — огромному карбостальному фундаменту Космолифта. Поезд въезжает на терминал станции Земля, крупнейший транзитный и транспортный узел на Земле. Миллионы людей проходят через терминал каждый день. Среди них мужчины и женщины из Правления Космолифта, корпоративного агентства, отвечающего за работу, обслуживание и безопасность Бобового стебля. Их можно увидеть повсюду на терминале, в Корне и на самой станции Земля.

Когда ПИ движутся по терминалу, попросите их всех выполнить **обычную** (◆◆) **проверку Бдительности**. При успехе один из ПИ замечает пару головорезов в дешёвых чёрных костюмах, идущих через терминал. ▲ позволяет узнать в них телохранителей Чжан Мэй, заметной лично-

сти банды «14к», чей статус серьёзно пострадал по вине ПИ. Эти члены «14к» не ищут конкретно ПИ, они здесь, чтобы следить за контрабандной деятельностью «14к» в Корне.

Если больше чем один ПИ успешно проходит проверку Бдительности, то этот ПИ замечает троицу бандитов, сидящих за столом в баре неподалёку. Все трое одеты похоже: на них такие же кожаные куртки членов «Лос-Скорпионес», как у тех, кого ПИ видели у «Технология». Эти члены «Лос-Скорпионес» также следят за делами своей банды, и хотя они не ищут ПИ намеренно, они определённо опознают их и могут попытаться подмазаться к начальству, разобравшись с ПИ. Бандиты расплачиваются по счёту в баре, выходят из него и вливаются в пешеходный поток, движущийся через терминал.

ЗАБРАТЬСЯ НА СТЕБЕЛЬ

Бен говорит, что другие секретари-референты, вероятно, уже находятся на станции Мидуэй и что ПИ нужно подняться по Стеблю, чтобы добраться до них. Есть несколько способов это сделать.

ПОЕХАТЬ В КАЧЕСТВЕ ПАССАЖИРОВ

ПИ могут просто купить билеты на обычную бобовую капсулу, идущую вверх по Стеблю. ПИ нужно подняться из Корня вверх на Пласа Дель Съело, а затем на самую станцию Земля. Там они могут организовать себе путешествие по Стеблю на станцию Мидуэй. Покупка билета не будет дешёвым удовольствием и обойдётся ПИ в остаток их сбережений. ПИ могут набрать достаточно денег, оставшихся от награды от ДПНА, на билеты всему отряду (и Бену). ПИ поедут в пассажирском отделении капсулы, тогда как Бена загрузают в багажное.

Однако протащить оружие ПИ вверх по стеблю куда сложнее. Обычно оружие не допускается на бобовых капсулах, и каждый ПИ должен пройти **пугающую** (◆◆◆◆) **проверку Обмана, Скрытности или Жульничества**, чтобы так или иначе пронести свою экипировку через физические и электронные системы безопасности терминала станции Земля. Любого ПИ, который проваливает её, получает предупреждение, что должен оставить своё оружие в арендуемом шкафчике на станции, прежде чем пройти дальше. Их также крайне жёстко опрашивают «жёлтые жилеты» (охрана ПКЛ). Это не имеет долговременных повествовательных последствий, но заставляет проваливших проверку ПИ получить 3 усталости.

«КТО ТАМ ЭТОТ НАШ ДРУГ?»

Возможно, что ввремя этих четырёх часов между посещением магазина Кишора и посадкой в бобовую капсулу ПИ захотят скрыться в доме того друга, к которому они изначально направлялись. Их друга зовут Сандра Холдинсон, она мелкий репортёр, использовавшая Тэма и Винса в качестве источников информации в прошлом и оставшаяся у них в долгу. Сандра не обладает особыми ресурсами, но у неё в квартире есть ремкомплект, который позволит ПИ повторно попытаться починить Бена, если им это не удалось в первый раз. У неё также есть два лечебных пластыря, если кто-то из ПИ тяжело ранен.

ПОЕХАТЬ В КАЧЕСТВЕ ГРУЗА

Другой вариант — продвинуться вглубь транзитного терминала и попытаться забраться на одну из множества грузовых бобовых капсул, путешествующих вверх и вниз по Стеблю. ПИ нужно проникнуть в депо грузового транзита в основании Корня (или обманом пройти мимо охраны ПКЛ), чтобы получить к ним доступ.

- Прокрасться будет нелегко: хотя бы половина ПИ должна успешно пройти **сложную** (◆◆◆) **проверку Скрытности**, чтобы проскользнуть мимо охраны терминала в грузовое депо. Если они проваливают проверку, то их замечает охрана ПКЛ и опрашивает, что они там делают. Группу выпроваживают с грузовых платформ, но их будут арестовывать, только если они силой попытаются прорваться мимо охраны.
- Если группа хочет обманом или подкупом пройти мимо сотрудников ПКЛ, следящих за депо, ПИ нужно успешно выполнить **сложную** (◆◆◆) **проверку Обмана, Обаяния или Запугивания**, чтобы пройти хитростью, или **обычную** (◆◆) **проверку Переговоров**, чтобы подкупить охрану ПКЛ. Добавьте ■■ к этой проверке из-за большого числа людей, пытающихся попасть на платформу. Уберите ■, если какой-либо реквизит уместно используется в обмане, например жетон ДПНА или членская карта профсоюза. Уберите ■■ из проверки, если группа тратит на подкуп оставшиеся от награды ДПНА деньги.
- **Корпоративные связи (Зоуи)**. Если в отряде есть Зоуи, она может запросить свою корпоративную услугу (если она ещё не запрашивала об услуге на этой игровой встрече). Этот отряд может получить доступ в грузовую капсулу, чтобы отправиться на станцию Мидуэй. Некоторые рабочие иногда катаются на капсулах на тех немногих раскладных служебных креслах, что есть на борту.

Оказавшись в депо, группа должна найти капсулу, которую сейчас загружают для отправки на станцию Мидуэй. Капсулу можно найти успешной **лёгкой** (◆) **проверкой Компьютеров (взлома)**, либо Зоуи может автоматически найти её, если у неё всё ещё есть доступ к центральному компьютеру ПКЛ. Когда капсула найдена, открыть её можно успешной **обычной** (◆◆) **проверкой Жулничества или Механики**. Если на этой про-

верке выпадает ☹☹☹ или ☹, то при попытке взлома капсула повреждается, что вызовет негативные последствия (смотрите раздел **Восхождение** на стр. 30). Внутри достаточно раскладных служебных сидений, чтобы разместить всех ПИ, — не очень комфортных, но это лучше, чем ехать, сидя на голом полу.

ОТПРАВИТЬСЯ ПОД ВИДОМ РАБОЧИХ ПРОФСОЮЗА

Последний вариант для ПИ — попытаться выдать себя за рабочих из состава «Работы для людей». Присутствие Милы при этом критично, поскольку она на самом деле является членом «Работы для людей» и работает в космосе. Если группа не использует готовых персонажей, то любой ПИ, являющийся членом «Работы для людей», может это сделать.

ПОСЛЕДНЕЕ СТОЛКНОВЕНИЕ С БАНДАМИ

Если вы хотите добавить больше динамики в приключение, персонажей могут и дальше донимать две преступные банды, охотящиеся на них. Не попадаться на глаза бандитам из «14к» или «Лос-Скорпионес», находясь в толпе внутри Корня, относительно просто, но их присутствие может вызвать трудности для ПИ, если что-то пойдёт не так.

Если ПИ выбрасывает ☹ в любой проверке, сделанной в пределах Корня, терминала станции Земля или на самой станции Земля, то его можно потратить на то, чтобы члены одной из банд заметили и узнали ПИ. После этого бандиты вызывают подмогу от своей банды, которая прибывает в другой неподходящий момент. ☹☹☹ или ☹ с одной из последующих проверок можно потратить на то, чтобы банда явилась на место событий.








Если появляется отряд «14к», то в его составе находятся один убийца «14к» (стр. 20) и одна группа из четырёх бойцов «14к» (стр. 20). Если появляются «Лос-Скорпионес», то они приводят одного наваха (стр. 27) и одну группу из трёх каскаре (стр. 27). Стычка с любой из банд незамедлительно вызывает панику в терминале, с толпами, разбегающимися с линии огня. В начале третьего раунда команды охраны ПКЛ появляются на месте событий с подавляющим превосходством в численности и обезвреживают всех участников стычки, стреляя на поражение и подавление с беспощадной эффективностью. Необходимости в характеристиках сотрудников охраны ПКЛ в такой ситуации нет. Если ПИ не пытаются сбежать с места событий или скрыться в толпе к моменту прибытия охраны, каждый из них получает одну критическую травму и приходит в себя в полицейском участке.










На этом моменте история выходит за пределы этого приключения. Бена, вероятнее всего, схватили и разобрали, а его друзья были отправлены на орбиту. Что ПИ будут делать дальше — решать вам.

ВЗЛОМ СИСТЕМЫ БЕЗОПАСНОСТИ СТАНЦИИ ЗЕМЛЯ





Если в группе есть раннер (или кто-то с компьютерными навыками, например Зоуи Ортега), то он может попытаться проникнуть в систему безопасности станции Земля и упростить себе проникновение на борт бобовой капсулы. Раннеры могут попытаться провернуть два разных трюка: разблокировать двери безопасности в терминале, ведущем в грузовое депо (позволяя ПИ проникнуть на борт грузовой капсулы), или добавить личные данные ПИ в систему безопасности в качестве рабочих-ремонтников, которым разрешено работать на станции Мидуэй.

Обе эти попытки должны обыгрываться как простые сетевые сцены (смотрите стр. 139 в «Тени БОБОВОГО СТЕБЛЯ»). Это означает, что попытки будут разыгрываться одним броском (обе достаточно просты, чтобы не требовалась структурированная сетевая сцена). В обоих случаях сложность тяжёлая, с двумя уси-

лениями за присутствие сисопов и  , добавленными за лёд в системе (    ). Взлом периметра системы безопасности не так сложен, как проникновение в ядро электронной архитектуры Стебля, но всё равно опасен.

Если раннер преуспевает, он может понизить сложность всех проверок Скрытности ПИ для проникновения на грузовую платформу до **обычной** ( ) или всех проверок Обаяния, Обмана или Запугивания для прохода через КПП ПКЛ до **лёгкой** (). Если ПИ проваливает проверку, его блокируют вне системы и он не может совершать повторных попыток. Если при проверке выпадает     или  (неважно, преуспевает он или нет), один из «жёлтых жилетов» получает предупреждение о попытке взлома и ПИ должны добавить  на любые проверки для проникновения в бобовую капсулу.

Рабочие, трудящиеся в космосе, имеют специальные рабочие транспортные капсулы, которые периодически движутся по Стеблю. ПИ могут отправиться в космос на них, если им удастся пройти через охрану терминала.

ПКЛ держит пропускной пункт для рабочих у основания станции Земля. Чтобы пройти мимо КПП в помещения для рабочих, каждому ПИ нужно пройти **обычную** ( ) **проверку Обмана, Обаяния или Запугивания**. Добавьте  к проверке, если ПИ не достали форму, инструменты, идентификационные бейджи или другие признаки команды рабочих. Мила (или другие члены «Работы для людей») не обязаны проходить эту проверку (они на самом деле те, за кого себя выдают), но она может выполнить **лёгкую** () **проверку Обмана или Обаяния**. Если проверка успешна, один другой ПИ, проваливший свою проверку, может считать её успешной (за провал для Милы наказания нет).


Когда ПИ проходят через КПП, их капсула отправляется с запасом времени, чтобы доставить их на Мидуэй вовремя.

ВОСХОЖДЕНИЕ

Когда ПИ оказываются на борту капсулы и та начинает подниматься, прочитайте следующее.

Ваша бобовая капсула выдвигается на подъёмный рельс, отправляющий вас из Нью-Анджелеса вверх на Мидуэй, космическую станцию, находящуюся на полпути к вершине Бобового стебля. Вы чувствуете, как пусковые захваты зажимают капсулу, и мгновения спустя вы начинаете двигаться вверх.

Капсула продолжает ускоряться в пути через стратосферу. Вы чувствуете заметную перегрузку во время восхождения. Спустя несколько минут капсула движется уже на скорости 3000 миль в час и всё ещё набирает скорость.

Путь до станции занимает пару часов. Дайте ПИ шанс обсудить план действий по прибытии на Мидуэй, залатать раны и восстановить усталость (**элементарной** (—) **проверкой Выдержки или Хладнокровия**) и продолжить пытаться починить Бена, если он всё ещё повреждён (при условии, что Бен не в багажном отделении, пока ПИ едут на Мидуэй в пассажирском). На все совершённые проверки добавьте  из-за ускорения в 1,5 g, с которым движется капсула.

В подходящее время прочтите следующее.

На середине пути к станции Мидуэй в капсуле звучит сигнал предупреждения, и вы чувствуете, как капсула разворачивается вокруг вас. В этот момент ускорение исчезает, и на короткий миг вы оказываетесь в невесомости. Затем гравитация возвращается, когда капсула начинает замедляться.

Благодаря вращению капсула начинает замедляться, а гравитация возвращается, накладывая такую же перегрузку в 1,5 g на всех внутри капсулы. Позвольте ПИ продолжить все разговоры и приготовления, которые они ведут, а затем прочтите следующее.

Выглядывая из маленьких иллюминаторов бобовой капсулы, вы видите великолепный образ горизонта Земли на фоне черноты космоса. Вид внезапно блокируют грубые карбосталевые стены.

Каждый ПИ должен пройти **обычную** (◆◆) **проверку Стойкости** или **Хладнокровия**. Если они едут в грузовой капсуле, добавьте ■ к этой проверке. Если грузовая капсула была повреждена при проникновении в неё, усильте сложность проверки один раз. Любой ПИ, про-

валивший проверку, получает ■ на все проверки в следующей сцене из-за последствий поездки по Стеблю. Каждое ♣ можно потратить, чтобы причинить персонажу 1 усталость. ♣♣♣♣ или ♣♣♣♣♣ можно потратить, чтобы вызвать у персонажа космическую болезнь из-за поездки.

Обычная (◆◆) **критическая травма (космическая болезнь)**. Персонаж усиливает сложность всех проверок навыков, сделанных в невесомости, на одну ступень, пока эта травма не вылечена. Эта критическая травма автоматически проходит после того, как персонаж проведёт 8 часов в условиях нормальной гравитации.

СЦЕНА 5. ОТКАЗ ЗАПУСКА

Эта сцена начинается с прибытия ПИ на станцию Мидуэй. Мидуэй — переходная точка между двумя концами Космолифта — и зона содержания для товарищей Бена, других биороидов «секретарей-референтов». Мидуэй — огромная конструкция, состоящая из петель и шпилей, расположенных так, что Бобовый стебель проходит через центр станции. Коммерческие зоны расходятся от зоны прибытия и отправления в центральном пересадочном узле, предоставляя путешественникам разнообразные возможности для шоппинга, развлечения в невесомости и люкс-апартаменты. У большинства мегакорпораций с Земли имеется офис или два на самой станции либо на одном из спутников на орбите рядом с Мидуэй.

Прочтите или перефразируйте следующий текст.

Не без последствий для некоторых из вас, ваша бобовая капсула останавливается на борту станции Мидуэй. Все и всё, не закреплённые на месте, начинают парить в условиях микрогравитации.

В зависимости от того, как ПИ прибывают на станцию, им может быть достаточно просто выйти из пассажирской капсулы вместе с другими путешественниками или выбраться в грузовой ангар станции Мидуэй (что может вызвать смтение и озлобленные взгляды у рабочих ПКЛ в помещении). Продолжите повествование, когда ПИ окажутся на борту станции.

Паря к пересадочному вестибюлю, вы смотрите «вверх» и видите длинное цилиндрическое помещение вестибюля. Капсулы не могут двигаться на всю длину Бобового стебля с Земли до планетоида станции Челленджер, поэтому все путешествующие с одного конца до другого вынуждены делать здесь пересадку для продолжения путешествия.

Бен подплывает к киоску-терминалу доступа к местной сети. Вытаскивая кабель из запястья, он подключается к терминалу и начинает сканировать Сеть.

— Я нашёл остальных секретарей-референтов, — заявляет он. — В данный момент они находятся в грузовой ячейке 17Б. Дюжина таких же, как я, подготовлены к отправке покупателям через приблизительно 4 часа. Если мы собираемся их освободить, нам нужно поторопиться.

СВОБОДНОЕ ПАДЕНИЕ

Станция Мидуэй находится в невесомости, поэтому все и всё подвержены парению и неосторожным столкновениям. Деятельность в невесомости — достаточно хитрый процесс. Практически вся станция считается пересечённой местностью, которая требует вдвое больше манёвров, чтобы перемещаться на то же расстояние, что и по обычной местности. Винс является исключением — благодаря его способности Мастер нулевой гравитации, он может передвигаться по станции Мидуэй без помех.

План Бена — вызволить биороидов из грузовой ячейки 17Б на станции Мидуэй-Нижняя и доставить их в пусковую зону капсул на Мидуэй-Верхняя. Добравшись туда, он и его товарищи собираются сесть в капсулу дальнего следования. ПИ должны поставить эту капсулу на одну из пусковых рельс Бобового стебля и подготовить её к запуску с конца Бобового стебля для путешествия к Марсу длиной в год.

О чём ПИ не знают — это о том, что агент Батиста (или её коллега, агент предотвращения пропаж, если Батиста была убита) уже движется вверх по Стеблю, после того как кто-то заметил ПИ и Бена на камерах наблюдения станции Земля. В этот раз агенты не собираются рисковать — у них приказ уничтожить мятежного биороида и убить всех, кто его сопровождает.

ОСВОБОЖДЕНИЕ

Биороиды модели секретарь-референт хранятся в охраняемом депо, ожидая доставки своим новым владельцам. Есть несколько способов получить доступ к биороидам и загрузить их в капсулу дальней доставки. Если ПИ успешно пройдут **обычную** (◆◆) **проверку Уличной интуиции**, то они вспомнят, что слышали о проблемах с контрабандой на станции Мидуэй и что на борту явно есть кто-то, кто готов помочь за достойную плату. ▲▲ можно потратить на то, чтобы узнать об Ээро Такале, трансферном координаторе, которого можно убедить направить что-то не в ту капсулу за определённый взнос.

РАЗГОВОР С ТАКАЛОЙ

Если ПИ хотят поговорить с трансферным координатором, они могут найти его во время обеденного перерыва в кофейне сети «Юкабин» в вестибюле станции. Договорённость о сделке с ним требует **встречной** (●◆) **проверки Обаяния** или **Обмана** с добавлением ■, поскольку Такала не знаком ни с кем из ПИ и подозревает подвох в их недавнем прибытии. При успехе Такала говорит, что может перевести капсулу на Мидуэй-Верхнюю и в пусковые отсеки, но груз ПИ придётся переносить самим.

Подкуп Такалы требует минимум 600 кредитов (на усмотрение ведущего стоимость может увеличиться или уменьшиться, в зависимости от того, насколько плохо или хорошо ПИ прошли предыдущую проверку). ☹☹☹ или ☹ могут быть потрачены на то, чтобы новости о встрече дошли до агента Батисты, которая прибывает в очень неподходящий момент чуть позже.

СЕТЕВАЯ СЦЕНА. ЛОГИСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА МИДУЭЯ

Любой ПИ со способностями раннера (например, Зоуи, если игроки используют готовых персонажей) может попытаться устроить забег по логистической системе станции Мидуэй, чтобы направить грузовой контейнер на Мидуэй-Верхнюю. Эта сцена использует **правила сетевых сцен**, находящиеся на странице 125 книги «Тень БОБОВОГО СТЕБЛЯ».

ДОСТУП В СИСТЕМУ

Логистическая система — одна из множества систем, управляющих работой станции Мидуэй. Доступ к этой системе не даёт раннеру доступа к другим функциям станции (поскольку станция в значительной мере полагается на компьютеры в своих процессах, то для её безопасности требуется значительная изолированность функций).

ПИ должны пройти **сложную** (◆◆◆) **проверку Компьютеров (взлома)**, чтобы получить доступ к логистической системе. Зоуи добавляет ■ к этой проверке благодаря её знакомству с сетями ПКЛ. ☹☹☹ или ☹ подадут сигнал тревоги одной из убойных программ безопасности, охраняющих систему (смотрите раздел **Убойные программы безопасности**).

Как только ПИ получает доступ, он может потратить манёвр, чтобы поискать в системе и найти две подси-

стемы, которые ему нужны: система трансфера грузов и система авторизации запусков. Даже если он не спровоцировал программы безопасности, они всё равно знают о присутствии персонажей, рыская по системе, как голодные акулы.

СИСТЕМА ТРАНСФЕРА ГРУЗОВ

Раннер должен получить доступ к системе трансфера грузов, чтобы переправить полную капсулу биороидов на Мидуэй-Верхнюю.

Систему трансфера грузов защищает один блок льда, Часовой 2.0. У льда программная сила 5, и если персонаж пытается взломать лёд и проваливает проверку, убойные программы безопасности, защищающие систему, получают оповещение о вторжении. Часовой 2.0 затем деактивируется до конца следующего хода раннера.

Как только раннер получает доступ к системе трансфера грузов, он должен использовать манёвр выполнения команды, чтобы перевести грузовую капсулу на станцию Мидуэй-Верхняя.

СИСТЕМА АВТОРИЗАЦИИ ПУСКОВ

Раннер должен получить доступ к системе авторизации запусков, чтобы дать капсуле, полной биороидов, команду на запуск к Марсу во время стартового окна.

Система авторизации пусков защищена двумя блоками льда. Первый из них — Шиноби. Этот лёд имеет программную силу 3, и если раннер пытается взломать его и проваливает проверку, он получает 6 усталости, а один из его ледорубов повреждается на одну степень. Вдобавок раннер получает 2 усталости за каждое ☹, выброшенное при попытке взломать Шиноби. После этого Шиноби перемещается и охраняет другую подсистему (подробнее о Шиноби можно найти на стр. 135 «Тени БОБОВОГО СТЕБЛЯ»).

Второй блок льда — Ледяная стена. У этого льда программная сила 5, и если персонаж пытается взломать этот лёд и проваливает проверку, он не может получить доступ к системе авторизации запусков (подробнее о Ледяной стене можно найти на стр. 134 «Тени БОБОВОГО СТЕБЛЯ»).

Как только раннер получает доступ к системе авторизации запусков, он должен использовать манёвр выполнения команды, чтобы разрешить запуск бобовой капсулы во время следующего стартового окна к Марсу. Оказывается, что следующее стартовое окно к Марсу открывается в течение часа.

УБОЙНЫЕ ПРОГРАММЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Эта часть системы в основном охраняется убойными программами безопасности. Целями этих автономных программ являются надзор за Сетью и уничтожение любых попыток вторжения. Они используют военное программное обеспечение, чтобы повреждать программы и даже угрожать раннерам с ИМК (интерфейсом «мозг — компьютер»).

Во время сетевой сцены ведущий может потратить ☹☹☹ или ☹, чтобы оповестить убойную программу безопасности о присутствии раннера (в этой сцене может

быть только одна программа безопасности). После оповещения программа безопасности действует последней в каждом раунде. Она атакует электронные средства вторжения раннера, совершая **встречную проверку Компьютеров (взлом) против Компьютеров (кибербезопасность)** со своим навыком Компьютеров (взлома) (♦ ♦ ♦). Если она преуспевает, раннер получает 1 усталость за каждый ✨. Если раннер использует ИМК, он вместо этого получает 1 усталость и 1 рану. Если при проверке выпадает ☹, один из ледорубов раннера повреждается на одну степень.

Раннер может попытаться отвлечь или скрыться от программ, потратив манёвр на то, чтобы оставить ложный след (уникально для этой сцены). Такой трюк добавляет ■ ■ к следующей проверке одной программы. Раннер также может использовать в качестве действия поджог системы и попытаться уничтожить программу безопасности. Если он использует это действие, логистическая система не страдает, но при успехе программа безопасности повреждается на одну степень, плюс одну дополнительную степень за каждые ✨ ✨.

ПОТЕРЯНО НА ПОЧТЕ

Ещё один способ — отправиться в ячейки хранения и выдать себя за курьеров, доставляющих биороидов их новым владельцам. Такая попытка требует подделки документов, которую можно проверить в результате успешной **сложной** (♦ ♦ ♦) **проверки Жулничества**. С документами, загруженными на чип памяти (у большинства ПИ должен быть при себе лишний), группа может подойти к клерку хранилища и обманом пробраться к биороидам (что требует **встречной сложной** [♦ ♦ ♦] **проверки Обмана**). Уменьшите сложность проверки на два, если попытка подделать документы была успешной. ☹ ☹ или ☹ при проверке означают, что трансфер отмечают в системе и агент Батиста узнаёт об этом и прибывает ровно тогда, когда ПИ загружают биороидов в бобовую капсулу.

После передачи биороидов в руки ПИ их можно переместить в пусковой отсек Мидуэй-Верхняя (клерки могут недоумённо заморгать от такого места назначения, но в итоге только пожмут плечами и вызовут пару грузчиков для перемещения товара).

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

Как только груз биороидов перемещается в пусковой отсек станции Мидуэй-Верхняя, ПИ нужно погрузить их на капсулу дальнего следования, вылетающую к Марсу. Прочитайте следующий текст своим игрокам.

Пусковой отсек к верхней половине Бобового стебля наполнится звуками активной деятельности. Рабочие движутся туда и обратно, паря в невесомости, в бешеных темпах пытаясь не дать потоку капсул, следующих вверх по Стеблю, застопориться и принимая другие капсулы, посланные вниз со станции Челленджер.

Бен открывает контейнеры один за другим, освобождая своих товарищей, секретарей-референтов, и убеждая их присоединиться к нему в путешествии на Марс. Они, похоже, соглашаются и готовы загрузиться в одну из нескольких бобовых капсул дальнего следования, подготовленных к пуску к Красной планете.

ПРОФСОЮЗНЫЕ ВЗНОСЫ

Если в отряде есть Мила, она может запросить услугу от профсоюза «Работы для людей». Представители профсоюза связываются с ПКЛ и убеждают их, что произошла ошибка в документах и груз должен был быть доставлен в пусковой отсек станции Мидуэй-Верхняя и немедленно запущен к Марсу.

Если ПИ используют этот способ, представитель профсоюза лично связывается с Зоуи и просит от неё услугу. Они хотят, чтобы этот груз пропал навсегда (это письмо может прийти как следствие ранее выброшенного Зоуи ☹, если это имеет смысл в контексте повествования).

Мисс Ортега,

мы осведомлены о ситуации, в которой вы участвуете, с грузом биороидов, отправляющихся на Марс. Будет крайне прискорбно, если что-нибудь случится с этим грузом. Мы слышали, что капсулы, отправляемые к Марсу, иногда запускаются слишком рано или слишком поздно, полностью промахиваясь мимо планеты. Мы бы крайне сожалели, произойди такой несчастный случай с настолько ценным грузом.

Кроме того, мы надеемся, что ваше независимое предприятие продолжит расти и не пострадает от лишних трудностей, вызванных неудачными решениями.

Искренне ваш,

Майлз Феррис, представитель профсоюза «РдЛ»

Отсек дальних пусков — это огромный зал с тремя рельсами, отправляющими грузы к станции Челленджер. Грузы на этих рельсах в данный момент настроены для запуска бобовых капсул с конца Бобового стебля в космос.

На «полу» помещения есть два выхода в коридоры за его пределами. В полу располагается станция управления, за которой трудятся двое рабочих ПКЛ. Ещё

несколько рабочих находятся в огромном зале, но заняты работой над другими капсулами. Они не обращают особого внимания на ПИ, поскольку разбираются с кое-какими проблемами в обслуживании одной из капсул, подготовленных к запуску. Через шлюзы в «потолке» идут три пусковых рельса, по которым бобовые капсулы в итоге отправляются безвозвратно в космос.

На каждом рельсе установлено по одной бобовой капсуле, имеющей форму сигары длиной в 21 метр, и ещё одна капсула готова к погрузке на рельс, как только запустят предыдущую. По краям комнаты находится несколько грузовых контейнеров, закреплённых на стенах с помощью магнитов. В боковых стенах располагаются двери для сотрудников, ведущие в другие пусковые отсеки, но закрытые за исключением экстренных случаев.

ПИ могут подойти к одной из капсул, которые готовятся к погрузке на пусковую рельс. Для открытия капсулы нужно пройти лёгкую (♦) проверку Жулничества или Механики. Если ПИ выбрасывает ☹ ☹ ☹ или ☹, то при взламывании капсулы он её повреждает, что может вызвать осложнения при подъёме капсулы по Стеблю. После открытия биороиды переносят часть «лёгкого» груза из капсулы в контейнеры, в которых ранее находились Бены. Этот процесс занимает несколько минут.

ПРИБЫТИЕ АГЕНТА БАТИСТЫ

Агент Батиста идёт по пятам ПИ и Бена-43. Если предыдущие проверки навыков привели к получению Батистой информации о местонахождении ПИ, она прибывает в середине процесса разгрузки капсулы биороидами. В ином случае она прибывает, когда биороиды заканчивают работать и начинают сами загружаться в капсулу. В какой бы момент ни прибыла агента Батиста, зачитайте следующий текст вашим игрокам.

Голос из центра управления объявляет:

— Пусковое окно к Марсу через 1 минуту. Капсулы «Б» и «В» — приготовиться к погрузке и пуску.

Вскоре после объявления входная дверь одного из коридоров распаивается, и через неё в комнату wpłyвает группа строго выглядящих агентов безопасности. Старший агент, которую вы видели у магазина «Техногиа», кричит:

— Агент Батиста, служба безопасности «Хаас-Биорид». Ни с места!

Она направляет свой дробовик в вашу сторону и громко произносит через всю комнату:

— Не ожидали меня увидеть? Оказывается, ваш дружок Кишор очень хотел нам рассказать, куда вы собрались... как только мы «убедили» его сотрудничать.

Агент Батиста входит в помещение с двумя группами из трёх специалистов предотвращения пропаж (смотрите стр. 28). Одна группа входит в дверь, ближайшую к ПИ вместе с агентом Батистой. Эти противники находятся на средней дистанции от ПИ. Вторая группа проникает через другую дверь, чтобы отсечь своей цели путь к отступлению. Они находятся на длинной дистанции от ПИ.

Центр управления находится в центре помещения, на средней дистанции от ПИ. Два контролёра ПКЛ прячутся за консолью центра. Трое сотрудников, работавших с самой дальней капсулой, движутся к эвакуационному выходу на своей стороне отсека.

Если ПИ не бросают своё оружие и не поднимают руки, команда предотвращения пропаж «Хаас-Биорид» открывает огонь. Агент Батиста приближается и начинает стрелять по ПИ из своего дробовика. Если она видит биороидов, загружающихся в капсулу, она начинает стрелять по ним, стараясь задеть Бена-43. Любые ☹ ☹ ☹ или ☹, выброшенные во время её атак, могут быть потрачены на то, чтобы повредить капсулу. Отслеживайте все случаи повреждения капсулы. Специалисты предотвращения пропаж стреляют по всем видимым ПИ, и в первую очередь — по тем, кто движется к центру управления.

Бен и его товарищи-биороиды продолжают загружаться в капсулу. Если группа предотвращения пропаж оказывается на месте раньше, им потребуется ещё два хода, чтобы расчистить для себя место в капсуле. В ином случае они загружаются в неё в своём первом ходе в сцене.

Ведущий может потратить ☹ с бросков атаки ПИ, чтобы вызвать повреждения капсулы биороидов, будь то из-за промахов, сопутствующего урона или рикошетищих в невесомости пуль.

ПУСКОВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Во время сцены ПИ могут захотеть погрузить и запустить капсулу биороидов, пока стартовое окно к Марсу ещё открыто. Стартовое окно начинается, когда сцена переходит в структурированное время (то есть определяется инициатива и идёт отсчёт раундов). Чтобы запустить капсулу, нужно выполнить следующие действия, некоторые из которых могут происходить одновременно.

- ПИ нужно потратить действие на то, чтобы закрыть и запечатать капсулу. Это можно сделать, пока капсула устанавливается на рельс или даже движется к шлюзу (но если ПИ будут находиться в шлюзе, когда капсула отправится вверх по Стеблю, то возникнут серьёзные проблемы).
- ПИ могут потратить действие в центре управления, чтобы загрузить капсулу на рельс, ведущий в шлюз для запуска. Капсула заканчивает выходить в шлюз в конце того же хода.
- В любом ходе, когда капсула загружена в шлюз, ПИ может потратить манёвр, чтобы закрыть внутреннюю и открыть внешнюю дверь шлюза, выпуская капсулу в путь вверх по Бобовому стеблю.

- Если капсула, в которую загружаются биороиды, не установлена на рельс, то та капсула, что на рельсе, должна быть выпущена или снята с него. Загрузка или снятие капсулы с рельса требует успешной **лёгкой** (♦) проверки **Механики**.

КОНЕЦ

Пуск может разрешиться несколькими путями, в зависимости от решений, которые ПИ принимали ранее, и от того, что происходит в последней сцене.

- **Запуск по плану.** Бен и его товарищи-биороиды отправляются вверх по Бобовому стеблю. Через несколько минут путешествия они срываются с конца Космолифта, начиная своё годовое путешествие к Марсу — и, как они надеются, к лучшей жизни.
- **Если капсула была повреждена три или более раз (намеренно или случайно).** На полпути к станции Челленджер на короткое время капсула соприкасается с конструкциями Стебля. Это слегка замедляет капсулу, выпуская её в сторону Марса слишком поздно. Год спустя капсула пролетает мимо Марса и выходит на вечную орбиту вокруг Солнца.
- **Пуск капсулы намеренно задерживается.** Когда капсула загружается в шлюз, можно установить таймер её запуска. Зоуи (или любой ПИ) может задерживать пуск капсулы на несколько секунд, вынуждая капсулу промахнуться мимо Марса.

Как только все биороиды загрузились в капсулу, Бен передаёт ближайшему ПИ пару чипов памяти, содержащих экономические данные «Хаас-Биороид». Они желают ПИ удачи, заходят в капсулу и позволяют ПИ закрыть дверь капсулы перед её запуском в космос.

- **ПИ отступают, не запустив капсулу.** Если ПИ удаётся уйти, не запустив капсулу, «Хаас-Биороид» возвращают себе биороидов. После вскрытия Бена-43 они узнают, что он загрузил украденную информацию на несколько чипов памяти, — и предполагают, что карты находятся у ПИ. Корпорация начинает посылать наёмников частной безопасности за ПИ или того хуже...

Если ПИ удаётся уйти с картами памяти, они могут продать их некоторым конкурентам «Хаас-Биороид», включая «Дзинтэки» (мегакорпорацию, производящую клонов, прямого конкурента «Хаас-Биороид» по контрактам на поставки «произведённых рабочих»). Корпорации используют эту информацию, что негативно сказывается на экономических показателях «Хаас-Биороид» в следующем финансовом квартале. Персонажам щедро платят за данные; но большую часть выплат им приходится отдать «14к» и «Лос-Скорпионес», чтобы те оставили ПИ в покое. В итоге они всё равно остаются с парой тысяч лишних кредитов в карманах, а в городе Нью-Анджелес порой о лучшем и не приходится мечтать...