



ХРОНИКИ БУРИ: ВО ИМЯ БЛАГОДЕТЕЛЯ

«Во имя Благодетеля» — приключение для Дневника авантюриста в жанре космического вестерна и триллера, разработанное под авторскую игровую вселенную «Край мира». Подробнее о ней вы можете узнать чуть ниже, в этом же приключении, а также в связанной аванюре «Критическая ошибка». Приключение рассчитано на 3-5 персонажей с тремя повышениями.

Авторы: Александр Стрепетиллов,
Данил Зайнуллин

Иллюстрация: Наталья Шадрина

Ключевые слова: традиция,
кони, руны, таинство

Внимание! Из-за нехватки времени и формата приключения часть сцены и последствий описаны в сжатом виде. Они будут приведены немного позже, вместе с ТТХ противников, персонажей, транспорта и экипировки.

Аннотация: Никто бы не подумал, что неприятности с транспортировкой ресурсов из одного терраформера в другой могут обер-

нуться чем-то подобным. Герои становятся вынужденными гостями в небольшом обособленном поселении. Персонажам игроков предстоит столкнуться с правилами и традициями этого общества, познакомиться с Регуляторами, а также сразиться за собственную свободу, и, если героям крупно повезёт, разгадать тайну Благодетеля — негласного правителя этого места.

Правила мира: Критические провалы,, проверки обстоятельств².

Персонажи: колонисты, солдаты, сталкеры и прочие горожане. Персонажи должны обладать минимальными навыками Ремонта и Вождения. Вы также можете взять готовых персонажей из нашего приключения.

Игровые особенности: для погружения в мир Тарайи мы написали дополнительные правила, которые будут приведены в тексте приключения. Здесь вы найдёте несколько новых игровых опций, начиная от правил по экипировке и транспорту и заканчивая нестандартными проверками обстоятельств достижениями кампании.

² Новое правило игрового мира, подробнее смотрите далее

Информация по игровому миру

О мире: Тарайя – недружелюбная планета, пережившая техногенную войну, после которой оказалась отрезана от внешнего мира. Орбитальная битва почти перечеркнула весь полувековой труд по колонизации. Обломки десятков кораблей покрыли поверхность Тарайи. К песчаным бурям, радиации и хищникам прибавились беззаконие и разбой, благодаря буквально лежащему под ногами оружию. Но колонисты не теряют надежды и за четыре года изоляции после той орбитальной битвы научились как-то выживать, сбившись в поселения вокруг гигантских терраформирующих заводов.

О поселениях: Из-за суровой окружающей среды планеты люди вынуждены прятаться за стенами терраформеров – главных поселений на планете. Они являются опорными пунктами всей колонизации Тарайи, поскольку способны выполнять важную функцию – изменять погодные условия. Сеть из десятков таких городов опутывала многие регионы планеты, и только их согласованная работа могла преобразить Тарайю. Роль координатора играла орбитальная станция со своими спутниками, и после её уничтожения терраформеры стали не способны глобально изменить планету. Однако поселения остались, и теперь они представляют из себя подобие городов с десятками тысяч людей. Как бы там ни было, терраформеры всё ещё обладают огромными запасами энергии, перерабатывающими биоблоками, контролем над погодой в радиусе нескольких миль и даже постоянным притоком населения за счёт то и дело открывающихся стазис-камер с колонистами нового поколения.

Кроме того, на местах крушения также появлялись небольшие поселения. Медицинские и военные ресурсы кораблей играли на руку бывшим солдатам, которые изначально там же и ютились. Со временем вместе с ними стали жить и сталкеры – бывшие колонисты, обычно беженцы или искатели различного скарба.

К сожалению, такие посёлки ныне отличаются повышенной воинственностью, чему в немалой мере способствует наличие хорошего оружия.

О транспорте: между населёнными пунктами достаточно большие расстояния голой пустоши, поэтому крайне опасно путешествовать совсем без транспорта. Чаще всего для этого используется лендер и куда реже – Магнитно-световой путь (МСП).

Лендер – четырёхколёсное транспортное средство, оснащённое радаром, бронированным эхо-стеклом, системой поглощения вибрации и стабилизаторами. Этот транспорт получил широкое распространение среди колонистов благодаря своей надёжности и доступности. Раньше он использовался для относительно коротких путешествий, но сейчас, в связи с выходом из строя части монорельсовых дорог, способен доставить пассажиров даже до другого терраформера.

Поезд – поезда всегда были эффективным средством транспортировки по заранее проложенным путям. Эти поезда используют Магнитно-световой путь (МСП). Технология пути позволяет вагону находиться примерно на расстоянии метра от монорельсовой дороги с любой стороны – сверкающей трубы, пролегающей над горами, скалами и каньонами. Сами же вагоны полностью герметичны и имеют автоматические двери. К сожалению, после появления банд, путешествия на МСП стали опасны, в том числе и из-за неисправностей на линиях. Лишь несколько веток всё ещё как-то работает.

Завязка

Счастью жителей терраформера *Иствар* не было предела, когда к ним вышли на связь другие колонисты. Посредством связи через единственный спутник они рассказали о родном терраформере *Тарканд*, находящемся за сотни миль от Иствара, и попросили помощи. Истварцы решили воспользовались поездом МСП, снарядив людей и снабдив их необходимым ресурсами помощи. В это число входили медикаменты, техника и красное дерево в экоконтейре в качестве знака мира. Одна-

ко спустя несколько дней из Тарканда стали приходиться тревожные сообщения о том, что груз доставлен не был. Все их попытки прочесать местность не принесли результатов, поэтому таркандцы вновь обращаются за помощью в Иствар. Порядочный помощник мастера-инженера Технического отдела Клинт Гарсон вновь собирает своих знакомых, чтобы отыскать пропажу в пустыне и вернуть её нуждающимся. Для этого он берёт оснащённый сенсорным блоком лендер и отправляется в путь.

Хроники бури: «Во имя Благодетеля» является вторым приключением в мире Тарайи. Вместе с «Критической ошибкой» они входят в сюжетную кампанию «Хроники бури». Однако вы можете легко можете провести это приключение независимо от основной кампании.

Место крушения

Обжигающее солнце беспощадно палит с небес. Пустошь уже давно превратилась в однообразное жёлтое марево. Поднимающиеся вихри песка норовят проникнуть под форму под маску. Рёв мотора уже стал привычной музыкой пустыни. Единственное, что позволяет сохранять понимание того, что вы на правильном пути — Магнитно-световой путь, который извилистой мерцающей змеёй пролегает в полусотне метров справа от вас. Жара и тряска окончательно измотали вас, и кажется, что уходят последние силы.

Путь: Прошло шесть часов с тех пор, как герои покинули Иствар. Они следуют по пути поезда в надежде отыскать любые следы, но пока всё безуспешно. Усталость, погода и скалистый рельеф дают о себе знать: каждый персонаж должен совершить проверку Выносливости (с бонусом от экипировки) или же получить уровень усталости на пару часов. Но вскоре, несмотря на неприятности фортуна всё же вспоминает о героях, и спустя несколько минут в поле зрения они замечают место

крушения вагончика.

Пульс магнитно-светового пути словно гаснет в этом месте: направление зарядов будто упирается в некую стену. Сам вагончик слетел с рельс прямо в скалу, потрещав в результате взаимодействия с трубой. Место крушения находится за рядом валунов и камней, и, судя по всему, до него не добраться на лендере.

Исследование: Авария и в самом деле представляет собой жуткое зрелище: по ту сторону вала в большом радиусе видны обломки металлических пластин вперемежку с эхо-стеклом. Покорёженные раскрытые двери словно приглашают войти внутрь. На месте нет ни тел (живых либо мёртвых), ни нужного груза. Видимо, сама трагедия произошла от силы день или два назад.

Чтобы внимательно осмотреться и изучить состояние вагончика, персонажи должны совершить две проверки обстоятельств (смотри врезку): Тщательный осмотр и Технический анализ.

Проверки обстоятельств

Проверка обстоятельств — новая игровая опция в Дневнике авантюриста, позволяющая всего за один бросок кубика ответить не только на вопрос «получилось ли у персонажа действие?», но и на «с каким успехом?» и «каковы последствия?».

В каждой проверке обстоятельств указывается ключевой навык, а также список преимуществ и затруднений, которые могут произойти в данных обстоятельствах. Когда игрок совершит проверку, подсчитайте успехи и подъёмы и обратитесь к таблице, чтобы сообщить необходимые детали и возможные неприятности, которые выбирает Ведущий. Если же в преимуществе есть требование, то оно должно быть выполнено именно у персонажа, совершающего проверку обстоятельств. Кроме того, такую проверку можно совершать обычно только 1 раз, но в редких случаях можно позволить повторную проверку с -2 для другого персонажа.

ХРОНИКИ БУРИ: ВО ИМЯ БЛАГОДЕТЕЛЯ

Таблица обстоятельств:

Критический провал — происходят все три затруднения.

Провал — выберите два затруднения.

Успех — выберите одно затруднение и одно преимущество.

Подъём — выберите два преимущества.

Два подъёма — сообщите все три преимущества.

Для примера внимательно рассмотрите проверки обстоятельств, представленные ниже.

Тщательный осмотр (Внимание)

Вы осматриваете место крушения, чтобы найти любые следы или детали, которые могут привлечь ваше внимание. Вы заглядываете в каждый контейнер и переворачиваете каждый камень.

Длительность: 15 минут.

Преимущества:

— двери вагонетки были словно разрезаны каким-то инструментом снаружи.

— (требуется Выслеживание d6+) за скалами можно различить странные следы какой-то моноколёсной техники.

— кто-то вывел две охранные турели из строя несколькими выстрелами из кинетического оружия.

Затруднения:

— поиски по этой жаре заняли в четыре раза больше времени, чем казалось по началу (уровень усталости).

— герою чертовски больно досталось, например, от упавшей балки (2d8 урона).

— червь-пустынник напал наперсонажа, когда тот изучал следы на песке.

Технический анализ (Ремонт)

Вы изучаете технические детали вагонетки со всей скрупулёзностью инженера, применяя Сенсорный блок вашего лендера. Закончив осмотр внешних деталей и конструкций, вы переходите к компьютерному интерфейсу.

Длительность: 15 минут.

Преимущества:

— кто-то извлёк из вагонетки все ценные технологические устройства.

— Сенсорный блок показывает следы применения антигравитационной технологии, которую обычно применяют для транспорта.

— расшифровав записи «чёрного ящика», персонаж понимает, что вагонетку погубило некое поле, в котором просто отключается взаимодействие с МСП.

Затруднения:

— герой затратил два чипа на доступ к устройствам.

— персонаж задел источник питания (2d8 урона).

— произошла перегрузка Сенсорного блока (теперь для его починки нужны запчасти и несколько часов).

После изучения деталей у героев не должно остаться сомнений в том, что здесь кто-то побывал после аварии, забрав с собой ценные ресурсы и, возможно, людей. За скалами могут остаться любые следы или дороги, которыми могли воспользоваться налётчики. Если у них и был какой-то транспорт, в котором уместились всё награбленное, то он наверняка двинулся в ту сторону.

Как бы там ни было, путешествие — отличный повод для того, чтобы рассказать Интерлюдю.

Поиски

Скалы, разбросанные то тут то там, словно специально стараются окружить единственную дорогу. Образованный каньон выглядит довольно жутко — из-за не вовремя забарахлившего радара невозможно предсказать, что будет за тем или иным поворотом. Местное солнце, склонившись к горизонту, то и дело стало пропадать за силуэтами скал...

Следы на песке: скальные лабиринты и пустоши — ещё то неприятное местечко, которое не терпит слабости духа. Только настоящий мастер своего дела обнаружит хоть что-то стоящее в этой пустыне. Персонажи могут совершить проверку обстоятельств Найти что-нибудь, чтобы обнаружить хоть какие-

ХРОНИКИ БУРИ: ВО ИМЯ БЛАГОДЕТЕЛЯ

то следы пребывания бандитов и попытаться выйти на них самих.

Найти что-нибудь (Выслеживание)

Вы выглядываете в песчаные дюны, чтобы найти любые следы налётчиков. Ваш жизненный опыт в пустыне словно подсказывает вам то, как действовали бы бандиты и где бы они остановились.

Длительность: 20 минут.

Преимущества:

- укрытие между скал: судя по следам колёс именно здесь была стоянка с день назад.
- (требуется Внимание d6+) высокий уступ: совсем далеко можно различить едва заметный силуэт рухнувшего корабля.
- песчаный карьер: видны совсем новые следы антигравов, оставленные меньше часа назад.

Затруднения:

- герой неверно соориентировал водителя, поэтому лендер попал в небольшую аварию (повреждение у лендера, ещё +10 минут длительности).
- персонажей сильно подбросило и ударило об корпус транспорта (2d6 урона всей группе).
- у лендера повредились колёса из-за скалистой местности (-6 к Максимальной скорости транспорта).

Изучая скалы и пески, герои не сразу могут догадаться, что теперь и сами стали объектом пристального внимания с чьей-то стороны. Разве что следы в карьере могут натолкнуть их на такую мысль. Как бы там ни было, игра в поиски приобретает новые оттенки.

Предвестник

Посреди возникшей паузы разговора, когда слышен только рёв мотора, вы внезапно замечаете небольшой предмет, стремительно летящий к вам откуда-то сверху. Что-то щёлкает в ваших головах, и вместе с тем возникает и мгновенная мысль: «граната!».

Персонажи должны сделать проверку Ловкости, чтобы избежать взрыва². Когда дым развеется, то на одном из ближайших холмов можно будет различить силуэт некоего человека в чёрном на фоне садящегося солнца. Герои, отошедшие от взрыва, едва ли успеют его даже рассмотреть — нападающий быстро скроется на подъехавшем транспорте, чём-то вроде мотоцикла.

Его цель — разозлить и спровоцировать персонажей игроков. По замыслу нападающего, они должны двинуться за ним вслед, когда он сядет на свой гравицикл — редкая технология, аналог «железных коней» на Тарайе — и, ведя огонь по героям и их лендеру, начнёт отступать все дальше в пустошь. Налётчик сделает почти что угодно, чтобы герои отправились за ним, поскольку его задача — привести игроков в засаду.

Клубы песка и пыли взметаются вверх, когда вы придаёте ускорения лендеру. Серебристо-грязный гравицикл уносится вперёд, ловко маневрируя через уступы. Сквозь поднимающуюся завесу трудно разглядеть даже силуэт водителя, однако вы точно подмечаете обманчивое впечатление — он одет в серебристо-белое, под стать своему гравициклу. Ваши сомнения полностью исчезают, когда он тянется к оружию и начинает стрелять по вам.

Когда персонажи отправляются за ним, объявите правила Погони (5 раундов) из Дневника авантюриста. Поскольку пассажиры не делают проверку маневрирования, они ходят по карте водителя. При этом столбы пыли дают штраф -2 на проверки Стрельбы и Метания. Кроме того, не забудьте посчитать соотношения Максимальной скорости транспортов. Для налётчика используйте характеристики Регулятора (Дикая карта) и гравицикла, приведённые в приложении.

Если герои были очень удачливы, то они смогут даже расправиться с нападающим до конца погони (отметьте этот факт на полях — он вам пригодится далее). В таком случае,

² Большой шаблон, урон 3d6+2, обладает свойством Тяжёлое оружие. Подробнее смотрите в новой экипировке.

сообщите игрокам, что налётчик двигался в сторону рухнувшего корабля, виднеющегося на горизонте (персонажи могли его видеть с высокого уступа).

К концу пятого раунда (или после убийства Регулятора) Погоня завершится весьма необычным образом: лендер персонажей резко начнёт тормозить, теряя управления. Водитель должен сделать успешную проверку Вождения со штрафом -4 за скорость, иначе транспортное средство врежется в скалу. Для определения урона кидайте в два раза меньше кубиков, поскольку лендер обладает весьма крепкой защитой.

Это был поистинне чудовищный взрыв. Незвестная поломка лендера едва не унесла ваши жизни. Дым валит из-под капота, а звук искорёженного металла по-прежнему режит уши. Мало того, что поломка миновала вашу цель, так он ещё решил остановиться в полусотне метров от вас, не переставая наблюдать за вами.

По проишествию нескольких минут вы становитесь свидетелями странной картины. Со стороны далёкого корабля, который словно и не приблизился за всё время пути, приближается отряд из шести пилотов на гравициклов — точь-в-точь как у вашего гостя. Чем ближе они к вам, тем пугающе сильно каждый из отряда «байкеров» похож на налётчика: бело-серебристая униформа с капюшоном, большая маска тёмного цвета на всё лицо, а также большие очки песчаного цвета. Портрет завершает дыхательная маска причудливой формы.

Эти люди выглядят опасными противниками. Они вооружены винтовками и пистолетами, а их гравициклы имеют собственное оружие. Часть налётчиков остаётся на расстоянии, а другие, спрыгнув на землю, направляются к персонажам игроков...

Секреты Последнего оплота...

...или что происходит на самом деле (информация для Ведущего). Завязка сыграна, почти все актёры появились на сцене, пришла пора переходить к действию. В этой части приключения мы отойдём от концепции последовательных сцен, которые обычно описываем друг за другом. Поскольку количество сюжетных поворотов и финальных развязок потенциально довольно велико, то мы дадим вам указания и инструкции, а вы сами, взяв на себя определённый груз ответственности, поставите кино.

Общеизвестная информация: Последний оплот — самопровозглашённое небольшое поселение в тысячу человек, расположившегося вокруг рухнувшего фрегата. Такие поселения — не редкость на этой планете, но Последний оплот сильно отличается. Например, здесь можно встретить все 4 происхождения: колонистов, солдат, стазис-камерников и мистиков, хотя такие небольшие поселения — прерогатива военных.

Жители помнят то время, когда все они были разрозненными маленькими группами странников, которые выживали в пустыне как могли. Поскольку отыскать любое другое поселение, не зная дороги, было практически невозможно, люди несколько месяцев бродили в поисках хоть какого-то спасения. Вы можете представить себе их счастье, когда появились они — дюжина байкеров в серебристо-белых плащах, поднимающих пыль на своих гравициклах. Привезя припасы, они собрали людей по округе и рассказали о себе. С их слов, раньше они были просто бандой, которая промышляла убийством всяких тварей, выживая таким образом. Однако вскоре они поняли, что на планете больше нет никого и решили собрать всех, кто есть, чтобы обустроить поселение, получившее название Последний оплот.

Регуляторы (так они себя прозвали — хранители порядка и мира последнего поселения) привели людей к рухнувшему кораблю, который является источником био- и энергоресурсов. Они поговорили с хозяевами лин-

кора, капитаном *Азаром* и его людьми. И все вместе согласились строить новый мир. Медикаменты, пища, техника, укрытие и даже оружие — все это стало настоящим сокровищем для новых жителей. Теперь они искренне благодарят Регуляторов за новый мир и защиту от хищников, принимая их за спасителей, а капитана *Азара* — за *Благодетеля*. Они по-прежнему считают, что на *Тарайе* больше не осталось никого живых — ведь радиация если не уничтожила всю жизнь, то превратила в мутантов. Однако в *Последнем оплоте* порой появляются новые лица — люди, которые выжили и были спасены. Согласно сложившейся **традиции**, в честь таких выживших устраивается небольшой *Праздник встречи*, где люди становятся частью поселения. Персонажей игроков будет ждать такая же встреча.

Истина: Что за история про добрых самаритян это была бы без самого настоящего **таинства**? Правда скрыта за пятью замками, и каждый из них раскрывает свой аспект этой истории.

Первое. Регуляторы, имеющие безупречную репутацию спасителей среди, не так чисты на душу (не говоря уже о сомнениях, есть ли она у них вообще). Они никогда не показывают своих лиц, никто не видел, чтобы они когда-то ели или спали. Кроме того, не совсем ясно, как они общаются между собой — если письменность в виде крючковатых **рун** ещё можно объяснить, то с вербальной частью сложнее. Видимого передатчика у них вроде нет, но они способны понимать друг друга на большом расстоянии, а также отдавать команды своим гравциклам.

Разгадка может быть частично решена персонажами. Позвольте образованному герою сделать проверку Интеллекта на их письменность. При успехе он распознает искусственный язык, являющийся калькой символов обычного языка. Кроме того, если герои используют Сенсорный блок, то он покажет нарушение человеческого «фона». Ответ прост: киборги.

Второе. В *Последнем оплоте* порой частенько появляются новые ресурсы, в том числе техника, оружие и т.д. Обычно на рас-

спросы жителей Регуляторы отвечают, что в своих поездках они находят их среди песков и скал. Удивительно, что порой встречаются даже съестные припасы. Кроме того, регуляторы находят и спасшихся людей, которых привозят в *Последний оплот*.

Правда в том, что Регуляторы являются падальщиками. В корабле есть генератор особого поля, которое генерирует волны в радиусе нескольких десятков миль. Разные машины принимают излучение на разной досягаемости, но суть одна и та же — большинство технологичных устройств просто отключаются. Разумеется, что Регуляторы огородили себя и поселение, воспользовавшись особыми чипами (позвольте персонажу технику найти и изучить такой), которые создают препятствие для волн излучателя. Байкеры находят сбитый транспорт — МСП, лендер или грузовик, а затем обчищают его, отвозя ресурсы в поселение (развитие этой темы смотрите в сцене «*Праздник встречи*»). Если же Регуляторы находят выживших, то делают предложение, от которого невозможно отказаться: или мирная жизнь в посёлке или смерть на месте. Именно такой выбор и будет стоять перед персонажами во время последующего диалога. Особо отличившихся людей забирают, что завербовать в Регуляторы, разрывая все его старые отношения.

Третье. Несмотря на то, что официально считается, что капитан *Азар* — бессменный лидер всего поселения, а Регуляторы — его личные исполнители порядка, на самом деле ситуация выглядит несколько иначе. Лик *Азара* появляется раз в неделю на большом экране, чтобы поприветствовать жителей, дать им напутствие в работе и поблагодарить стойкость и мужество. Порой капитан выходит на связь, чтобы сообщить важные новости, а также объявить *Праздник встречи*. На экране лицо *Азара* выглядит как обычный человек, но у него странные глаза холодного синего цвета и слегка «электронный» голос, котоырь списывают на технику.

Позвольте героям сделать проверку Ремонта, чтобы убедиться, что экран не искажает чистоту голоса и понять, что это — на-

стоящий голос капитана. А проверка Лечения подскажет, что такого оттенка глаз не существует в природе. Правда в том, что настоящий капитан Азар был убит ещё при первой встречи с Регуляторами, отказавшись от условий, поскольку отказался от их условий. И теперь Регуляторы сменяют друг друга каждую неделю на месте капитана Азара, снимая маски. Лица, которые видят жители — это идентичные лица Регуляторов (можете рискнуть и позволить наблюдательному персонажу сделать проверку Внимания с -4 при наличии фото- или видеоматериалов «разных» капитанов, чтобы убедиться в том, что лица несколько не совпадают из-за шрамов). Людям нужна видимость того, что ими правит именно живой человек. В случае чего, Регуляторы могут рискнуть и проявить Азара перед всем поселением.

Четвёртое. Порой в Последнем оплоте находятся те, кто хочет сорвать неблагоприятные маски с лиц Регуляторов, ведь любой здравомыслящий человек заподрит неладное, особенно из новоприбывших. Однако почти никто не смог приступить к действиями, поскольку мёртвое тело человека (или даже группы сопричастных) находили вскоре после того, как мысль в голове окончательно созреет.

Если герои будут много обсуждать или думать лишнего, то подобная участь может постигнуть и их (Регуляторы используют все средства, чтобы убрать персонажей вместе с опасностью разоблачения). Ведь каждый мистик в городе является доносчиком. Мистики сканируют ослабленный разум людей, ведь еженедельная инъекция от от радиации является ничем иным, как разбавленным препаратом, который ослабляет разум для эффектов Пустоты. Позвольте героям сделать проверку Лечения, чтобы убедиться в том, что препарат не является лекарством (а при хорошем броске и наличии оборудования — понять, что это на самом деле).

Пятое и последнее. То, ради чего всё начиналось. Разумеется, что за всем этим стоит как минимум ещё одна тайна. Главный аспект, причина всего произошедшего, ведь миро-

любивые киборги, действующие как бандиты из лучших побуждений для людей выглядят довольно странно...

В Последнем оплоте есть человек по имени *Альфред Рейнольдс*. Он живёт в нём с того момента, как Регуляторы собрали людей около рухнувшего фрегата. Альфред заведует мастерской гравциклов, а также помогает другим людям по техническим вопросам. По официальной версии, он был на фрегате среди команды старого капитана. А затем, когда пришли Регуляторы, примкнул к колонистам и начал работать. Обычно это смуглый и невысокий человек в защитных очках и рабочей одежде, и персонажи игроков могут даже поговорить с ним, дабы что-то узнать.

На самом деле, Альфред был в числе первых Регуляторов, которые пришли к фрегату и привели за собой людей. Он сам является киборгом, но не исполнительным, а управляющим и разумным (и следит за остальными регуляторами). Рейнольдс прикончил Азара, поскольку тот отказался принимать участие в создании видимости того, что поселение — последнее на планете. Грабёж транспорта и неусыпный контроль над людьми также расходились с моральными устоями капитана.

Альфред Рейнольдс — представитель, агент и наблюдатель компании «Новый век», которая связана с изучением артефактов Предтечей. В «Новом веке» известно, что Тарайя входит в число родных планет пришельцев. И нынешняя цель Рейнольдса, как и самой организации — изучить планету Тарайю в модели Последнего оплота. Характер, поведение и психология обречённых людей могут стать ключом к настоящей экспедиции и экспансии.

Если персонажи игроков доберутся до тайны Альфреда (в этом им могут помочь улики из запретных помещений фрегата, где якобы лежит Азар), то превыше всего будет стоять чистота эксперимента. Альфред готов остановить их любой ценой, однако если уже ничего нельзя исправить, то он воспользуется улучшенной моделью гравцикла, чтобы как можно скорее покинуть Последний оплот и скрыться.

Руководство к действию: следующие несколько сцен разделяют дни игрового времени, и не факт, что некоторые из них вообще произойдут. Предполагается, что персонажи не только захотят вернуть ресурсы и выяснить, что произошло с людьми, но и узнать больше о Регуляторах и Благодетеле.

Сжатые сцены в Последнем оплоте (в процессе)

Предложение: сюжетная ветка остановилась на том, что персонажи игроков были окружены Регуляторами. Они предложат стать членами поселения Последнего оплота, мотивируя это тем, что у героев нет выбора. Находясь практически под конвоем, персонажам рассказывают они перед ними — идеальная община, и те должны держать рот за замком перед жителями, поскольку считается, что на планете больше нет выживших. Если персонажи не согласны, то вероятнее всего, что их убьют. Однако, если они отдадут свои припасы, оружие и технику, то их могут отпустить.

Если герои согласятся с условиями, то Регуляторы скажут, что произошло после аварии с вагоном. О выживших они скажут кратко — «он попытался бунтовать».

Праздник встречи: проходит несколько дней после того, как персонажи обосновались здесь. В честь их прибытий в Последнем оплоте устраивают небольшое празднество, на котором Регуляторы раздают жителям медикаменты, технику и прочие ресурсы, которые перевозил вагончик. На главной площади будет стоять то самое деревце, которые должно было возвещать знак мира. Для обитателей Последнего оплота это означает перемены к лучшему и шаг в новую жизнь.

На празднике героям предложат испытание на право стать Регулятором — сражение с роботами на полигоне. Если же герои смогли в погоне одолеть одного из них, то у героев просто не будет выбора. В середине испытания у группы будет небольшая сцена-флешбек, в которой они могут вспомнить, что

узнавали об испытании — это поможет им «правильно» проиграть, ведь среди важных воспоминаний — слухи о настоящем происхождении Регуляторов. Ведь вряд ли кто-то из героев согласится быть механизированной марионеткой.

Противостояние: Если персонажи стали что-то выяснять или решили бороться в открытую, то поселение может стать нештучным полем боя. Регуляторы будут пытаться максимально эффективно и бесшумно разобрататься с героями. Или же их могут объявить угрозой миру Последнего оплота, и тогда за персонажами начнётся настоящая охота (и благо, если те успели завести настоящих друзей по ходу — или же такая сцена тоже может быть флешбеком).

Битва начнётся в поселении, где к услугам персонажей будет склад техники и оружия, а закончится на фрегате. Здесь персонажи узнают правду о капитане Азаре и получают улики для идентификации Альфреда, который, к тому времени, вероятно ускользнёт, если бой будет не в его пользу.

Последствия: если же всё пройдёт именно по такому плану, то у героям нужно будет решить множество проблем. Например, что делать с местными жителями и как ответить на их вопросы.

Если же герои просто ускользнули из лап Регуляторов, да ещё прихватив с собой те самые ресурсы (и даже верных людей), то они ещё могут вернуться, и даже не одни.