

ВУЛКАНСКОЕ СЛИЯНИЕ РАЗУМОВ

Если персонаж-вулканец инициирует слияние разума с садовником, ему нужно будет выполнить **Задачу** со *сложностью* 3. Как уже говорилось, такое поведение приведёт к *столкновению*. Герой может провести слияние разумов только если будет защищён. Для выполнения этой **Задачи** используйте **Качество** и **Знание**, которые лучше всего описывают подход, цель и намерения игрока.

Считайте садовника невольным участником и потратьте 2 жетона *Угрозы*, чтобы создать *Преимущество*. Садовник пустит в почву прочные корни, которые соединятся с корневой системой разумных деревьев. Садовник будет выполнять **Встречную задачу** на *Физподготовку* + *Безопасность* со *сложностью* 2, а деревья окажут ему *Помощь*, бросив 1d20 на проверку *Физподготовки* + *Безопасности* с такой же *сложностью*. При успешном выполнении **Встречной задачи** слияние разумов прекратится, а *столкновение* продолжится до естественного завершения.

Успешное слияние разумов свяжет сознание вулканца с лесом. Персонаж-вулканец узнает о разумных деревьях, почувствует сильную боль и одиночество. В пункте «Семенная капсула» описано послание, которое деревья передадут через слияние разумов.

Игрок может потратить жетон *Импульса*, чтобы установить более глубокий телепатический обмен. В этом случае вулканец узнает о гибели солнечной системы леса, Первом древе и о долгом путешествии деревьев в поисках нового дома, о котором говорили их древние мифы (см. «Мир, который остался позади»).

Появившиеся во время слияния разумов *Осложнения* приведут к дезориентации и возможной потере *Хода*, ситуация станет враждебной.

ПИ, конечно же, невиновны, и они, несомненно, скажут об этом. Это **Задача** на убеждение со *сложностью* 5. Разумные деревья недоверчивы, и на то есть веские причины. Они умирают от рук неизвестного, чуждого им злоумышленника. Их подозрение увеличивает *сложность* на 2. Со *сложностью* более 5 **Задача** становится невыполнимой. Разумные деревья требуют, чтобы ПИ предоставили Первому древу доказательство своей невинности.

В этот момент герои получают сообщение со своего звездолёта. **Системы** на борту геодезического купола начинают функционировать. Купол поднял щиты, предотвращая использование транспортеров.

Снова говорит ПИ, управляемый разумными деревьями:

«Этот Интерфейс последует за вами и будет наблюдать».

Герой, называемый Интерфейсом, и лес постепенно становятся единым целым.

Со временем эта связь будет усиливаться. Существует вероятность того, что она может стать постоянной, если только ПИ не найдут способ прервать соединение без необратимого повреждения нервной системы героя (см. «Судьба Интерфейса»).

Игрок должен узнать об этой опасности до того, как его ПИ войдёт в семенную капсулу. Некоторые игроки по достоинству оценят сюжетный потенциал, который даёт такое состояние. Но всё же ведущие должны узнать предпочтения своих игроков и при необходимости использовать вспомогательного ПИ.

РАЗУМНОЕ ДЕРЕВО [ЗНАЧИМЫЙ ВП]

ЧЕРТЫ: Растительный образ жизни, Неверчивый, Непоколебимая вера.

ЦЕННОСТИ:

- ▶ Сохранить лес.
- ▶ Найти и обустроить Дом, обещанный в Великом цикле.
- ▶ Мы умрём, но не позволим другим вонзить в нас топор.
- ▶ Есть лучший мир, где всё живое существует в гармонии.

КАЧЕСТВА

САМОКОНТРОЛЬ 10

ФИЗПОДГОТОВКА 08

ХАРИЗМА 08

РЕШИТЕЛЬНОСТЬ 10

ПОНИМАНИЕ 10

ЗДРАВОМЫСЛИЕ 10

ЗНАНИЯ

КОМАНДОВАНИЕ 03

БЕЗОПАСНОСТЬ 02

НАУКА 03

НАВИГАЦИЯ 02

ИНЖЕНЕРИЯ 03

МЕДИЦИНА 01

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: Растительные технологии, Фотосинтез.

СТРЕСС: 10.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 4.

ОРУЖИЕ:

- ▶ Удар ветки (Рукопашная атака, 4▲ Сбивающее с ног, Размер 1P).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ▶ **Песня леса.** Разумные деревья общаются с помощью переносящихся по воздуху химических соединений, которые не растительные формы жизни воспринимают как музыку. Двойная порция химикатов, выпущенных разумным деревом, может причинить боль не растительным существам. Двойная порция наносит 6 баллов *Несмертельного урона*. Если при броске выпадают *Эффекты*, персонажи падают, как при *Сбивающем с ног воздействии*.

- ▶ **Невероятное понимание 2.** Разумное дерево получает 2 автоматических успеха при выполнении *Задачи* на *Понимание* (в дополнение к успехам, полученным при броске).

- ▶ **Угрожающий 6.** Садовники — часть деревьев, а деревья — часть леса. Они едины, что делает разумные деревья грозными противниками. Они начинают каждую сцену с 10 жетонами *Угрозы*, которые могут тратить только на собственное усиление и поддержку. Эти жетоны не берутся из обычного запаса *Угрозы*.

- ▶ **Горькие химикаты.** При выполнении *Задачи* на *Безопасность*, разумное дерево может потратить 1 жетон *Угрозы*, чтобы выпустить в воздух химические соединения, наносящие 3▲ *Несмертельного урона*.



ЛЕС РАЗДОРА

АКТ 2. САДОВНИКИ

СЦЕНА 1. СРЕДИ ДЕРЕВЬЕВ И КАМНЕЙ

Интерфейс приводит ПИ в самое сердце леса и находящиеся там руины. Садовники следуют на небольшом, но всё же достаточном для атаки расстоянии.

Если ПИ не могут общаться с разумными деревьями с помощью вулканского слияния разумов или преобразования в семенной капсуле, садовники все равно поведут их к руинам. Цель садовников — представить ПИ перед судом Первого дерева (см. столкновение «Решение Первого дерева»).

В центре геодезического купола биоэлектрическое поле сильнее всего, а воздух кажется наэлектризованным. Лес здесь здоровый, и у него нет видимых признаков заражения древесными вредителями.

Анализ местности — это **Задача на Здравомыслие + Науку со сложностью 2**. При успехе игроки узнают следующее:

- ▶ Биоэлектрическое поле высокого напряжения наполнило местность отрицательными ионами, в результате чего в воздухе образовался озон. Эти отрицательные ионы безвредны.
- ▶ Считываемые сенсорами признаки жизни похожи на мимолётные шумы или помехи.

ЯХАН КСУ

Яхан Ксу родом из астероидного поля на окраине нашей Галактики. Они могут существовать как в космическом вакууме, так и в большинстве атмосфер. Несколько поколений назад нейродегенеративное заболевание поставило их расу на грань исчезновения. Те, у кого ещё не проявились симптомы болезни, сбежали из колонии и начали колесить по просторам космоса в поисках нового дома. Но они по-прежнему несли болезнь и вскоре начали умирать. На их счастье, после первых нескольких смертей Яхан Ксу нашли геодезический купол. Это судно медленно дрейфовало, повреждённое при прохождении через Большой Барьер. Пробурившись через корни, Яхан Ксу попали на корабль и вскоре обнаружили, что сок деревьев замедляет развитие болезни. Их новая колония на куполе начала процветать, увеличившись вдвое. Сок спас их от вымирания, но за это пришлось заплатить, и теперь Яхан Ксу зависимы от жидкости и её опиодоподобных эффектов. Но сбор сока — это смертельный приговор для леса. И в конце концов, если лес погибнет, то что станет с Яхан Ксу?

За жетоны Импульса игроки могут использовать правило «Получить информацию», узнавая 1 факт за каждый потраченный жетон:

- ▶ Отрицательные ионы каким-то образом защищают деревья в пределах биоэлектрического поля.
- ▶ Сенсорные помехи — это существа, которые живут в сверхускоренном темпе. При обычном течении времени эти инопланетяне не видны для приборов и невооружённого глаза, их существование выдаёт только насекомоподобное жужжание. Воздействие отрицательных ионов замедляет их и делает существ видимыми. Пока их тела приспособляются к обычному течению времени, они то появляются, то исчезают.

БЕЗБИЛЕТНИКИ

Несколько садовников начинают топтать землю внутри биоэлектрического поля. Снизу доносится целый хор щелчков. Садовники давят насекомых, возможно, вредных для леса паразитов. Эти существа 7 см в длину, у них 4 верхних конечности, несколько ног и дугообразный экзоскелет с двумя прижатыми к спине антеннами размером почти с их тело. Под сетчатými крестообразными глазами сосущими движениями двигаются круглые рты с парами острых зубов.

Несмотря на свой внешний вид, эти безбилетники разумные существа. Они говорят на сложном языке, используя щелчки в качестве фонов. И когда садовники будут готовы убить последних созданий, универсальный переводчик выдаст: «Помогите мне».

То, что сделают персонажи, обнаружив Яхан Ксу, повлияет на их встречу с Первым деревом. ПИ могут сказать Интерфейсу, что необходимо пощадить жизнь насекомых, чтобы они могли доказать свою невиновность. Это **Задача на убеждение со сложностью 3**. При неудаче воспользуйтесь правилом «Цена успеха», создав **Осложнение**, увеличивающее на 1 сложность **Задачи** на убеждение во время «Решения Первого дерева».

Исследование Яхан Ксу медицинским трикодером — это **Задача на Здравомыслие + Медицину со сложностью 2**:

При успехе игроки узнают следующее:

- ▶ Пришельцы поглощают сок деревьев, у них признаки зависимости и абстинентного синдрома.

- У них также нейродегенеративное заболевание.

За жетоны *Импульса* игроки могут использовать правило «Получить информацию», узнавая 1 факт за каждый потраченный жетон:

- Сок дерева действует на Яхан Ксу как опиоид, но также замедляет развитие нейродегенеративного заболевания. Без сока инопланетяне умрут.

Чтобы узнать больше о болезни и зависимости, а также найти возможное лечение, ПИ потребуются возможности их лазарета и медицинских лабораторий. Однако на данном этапе приключения они не могут использовать транспортер из-за щитов купола, из-за чего надо как можно скорее провести переговоры как с Яхан Ксу, так и с Первым деревом.

Тем временем игроки могут решить убедить Яхан Ксу прекратить употреблять древесный сок. Врач из экипажа может возразить против таких действий без доступа в лазарет. Абстинентный синдром опасен, он способен привести к смерти. Если игроки решат воплотить этот план, это будет сложно, но возможно. Яхан Ксу знают, что деревья умирают из-за них, и без леса они погибнут. Но на их суждения влияет зависимость, которая с точки зрения правил является *Осложнением* и увеличивает *сложность* на 1 при любом *Социальном конфликте*. Безбилетников нужно убедить, что ПИ могут найти лекарство и облегчить страдания от абстинентного синдрома. Это *Задача на убеждение со сложностью 4*.

ЯХАН КСУ [ОБЫЧНЫЙ ВП]

ЧЕРТЫ: *Насекомообразная форма жизни, Зависимость.*

КАЧЕСТВА

САМОКОНТРОЛЬ 07 ФИЗПОДГОТОВКА 09 ХАРИЗМА 08
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ 09 ПОНИМАНИЕ 08 ЗДРАВОМЫСЛИЕ 07

ЗНАНИЯ

КОМАНДОВАНИЕ 02 БЕЗОПАСНОСТЬ 02 НАУКА 00
НАВИГАЦИЯ 01 ИНЖЕНЕРИЯ 01 МЕДИЦИНА 00

СТРЕСС: 11. **СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ:** 1.

ОРУЖИЕ:

- Укус (*Рукопашная атака, 2▲ Тяжёлое воздействие*).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Сверхускорение.** В своём обычном состоянии Яхан Ксу невидимы для тех, кто двигается при нормальном те-

чении времени. При этом их не могут засечь приборы. Отрицательные ионы замедляют их до нормального темпа.

Если *Задача на убеждение* выполнена успешно, Яхан Ксу перестанут собирать древесный сок, что создаёт *Преимущество для ПИ* при их взаимодействии с лесом. Это *Преимущество* преодолевает скептицизм разумных деревьев и позволяет ПИ выполнить *Задачу на убеждение*, чтобы доказать свою невиновность. Если Яхан Ксу перестанут поглощать сок, у них возникнет абстинентный синдром в *Сцене 2*.

ПИ могут попытаться изобрести способ заполнить геодезический купол отрицательными ионами. Им придётся собрать устройство на скорую руку с помощью только стандартного снаряжения. Это *Задача на Решительность + Инженерию со сложностью 4*. При успехе безбилетники начнут существовать в нормальном темпе, Яхан Ксу будут видны и сенсоры смогут их обнаружить. Как только они станут видимыми, садовники начнут убивать безбилетных пассажиров, если ПИ не смогут убедить разумные деревья в обратном. Один из способов остановить бойню — предложить перенести всю колонию на свой корабль (см. «Решение Первого дерева»). Колония состоит из сотен Яхан Ксу, поэтому ПИ придётся превратить грузовой отсек во временное убежище.

РУИНЫ

Руины окутаны густой листвой и почти полностью скрыты под пологом леса. Массивный клубок корней и лиан покрывает каменную кладку. Деревья врастают в трещины и разрастаются вокруг конструкции.

В центральном дворе старинного храма растёт огромное Первое дерево высотой 116 метров. Оно намного превосходит собратьев, а его гигантский ствол достигает 12 метров в диаметре. Анализ ДНК трикодером подтверждает, что это отдельное растение возрастом примерно 10 000 лет. Но даже не это самое интересное в нём. На его стволе гуманоидное лицо и пальцы одной руки,двигающиеся и пытающиеся что-то схватить. По коре расплываются тёмные волнистые линии, похожие на волосы.

Когда появляются ПИ, Первое дерево выходит из спячки. Глаза на стволе открываются и мигают, но рот так и не двигается. Музыка леса меняется. Интерфейс наклоняет голову набок, прислушиваясь к мелодии.

СТОЛКНОВЕНИЕ. РЕШЕНИЕ ПЕРВОГО ДРЕВА

Теперь ПИ должны попытаться убедить Первое дерево в своей невиновности. Это возможно, только если они создали *Преимущество* (как описано ранее) или предприняли какие-то другие действия для преодоления скеп-