

Константин Шепелин

# Обратно СКВОЗЬ ГОРИЗОНТ

Верстка: Дмитрий «Jumangee» Репин

Версия: 1.1

*Книги-игры и интерактивные рассказы*

<https://quest-book.ru>

2024

## Вступление

Эта книга-игра вдохновлена механикой настольной игры «Ольтре», за что я безмерно благодарен её авторам, Антуану Бозе и Джону Грюмфу

За помощь в вычитке и тестировании благодарю товарища elChem.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ  
ОБРАЗЕЦ

## § 0

Ты открываешь глаза внутри стеклянного саркофага. Первое, что ты видишь — клубы ледяного пара и раскрытую крышку усыпальницы, восстающую к золоченому потолку.

— С пробуждением, милорд, — звучит над ухом голос Филигранного Глашатая. — У меня прискорбные новости — мы потерпели крушение две тысячи килочасов назад. Разбуженные сервы взбунтовались и отказались чинить Источник Святости. Сейчас мы дрейфуем по Морям Скверны, не имея возможности совершить прыжок к Терре.

— Какого гарма ты не разбудил меня раньше? — спрашиваешь ты.

— В моих гроссбухах сказано: рыцарей дозволено будить лишь в ситуации класса "Ахтунг". До нынешнего дня уровень опасности был ниже. Но недавно один из Благочестивых Щитов погас и метрика опасности достигла нужной отметки.

Ты чертыхаешься, ругая на чем свет стоит составителей инструкций для Филигранных Глашатаев, и поднимаешься из саркофага. Коридоры рыцарского замка безмолвны — ряды усыпальниц заперты, спящие в них воины ждут своего часа. Стены украшены гобеленами, прославляющими подвиги Ордена Железных Псов: полет к Мертвым Звёздам, битва с Легионом Нерождённых, победа над Кремниевыми Богами...

— Милорд, — продолжает свою речь Филигранный Глашатай. — Вам нужно позаботиться о восстановлении Источника Святости. Если галеон не совершит

прыжок в ближайшее время, Скверна заполнит корабль. Её миазмы уже проникли в отсеки.

Для выполнения возложенной на вас миссии вам потребуются метрика и схема отсеков (оба документа представлены в Приложениях). Также вам понадобятся:

- » писчие принадлежности
- » маркер для обозначения времени в метрике
- » маркер для обозначения вашего положения на схеме отсеков
- » несколько генераторов случайных чисел (пять генераторов значений от 1 до 6 (мы будем называть их d6) и один генератор значений от 1 до 20(d20)).

✪ Давайте подготовимся к свершению вашего подвига. Разместите маркер местоположения в Кают-компании — туда ведет единственный уцелевший выход из замка. Маркер времени разместите на нулевой ячейке шкалы времени в листе метрике.

Каждый раз, пройдя по шкале времени до конца, вернитесь на нулевую ячейку. Это будет означать конец текущего круга времени и начало следующего. Когда это произойдёт, зачеркните левое число в окне истории (это окно расположено под шкалой времени) Прочитайте параграф, соответствующий зачеркнутому числу и только потом перейдите на параграф действия, которое вы совершали.

Мои узлы памяти повредила Скверна. Поэтому, по правде сказать, я выбирал исполнителя почти наобум. Мне нужно уточнить данные о вас.

Пожалуйста, заполните свой лист метрики. Укажите ваше имя и профиль.

Я знаю, вы не привыкли вести лист метрики вручную. Но за то время, что мы дрейфует в Морях Скверны, многие Филигранные Прислужники под моим началом вышли из строя и вам придётся помочь мне. Я введу вас в курс дела.

У тебя на плече вспыхивает маленькая обскура и в её луче появляется изображение свитка с метрикой.

— Обратите внимания на верхнюю ячейку справа. Профиль подготовки рыцаря определяет ваши навыки и уникальные возможности, — продолжает рассказ Филигранный Глашатай. — Если вы пытаетесь спасти корабль первый раз, я рекомендую не вникать в сложности регалий и указать профиль "лидер". Всего же для выбора доступны четыре профиля:

- » лидер
- » разведчик
- » инженер
- » книжник

Выберите профиль и запишите его в лист метрики.

Обратите внимание на колонку под титулом. Там записаны ваши **навыки**, сведенные к четырём усредненным значениям:

- » боевая подготовка
- » навигация
- » инженерное дело
- » осведомленность

Перепишите значения навыков, соответствующие вашему профилю, из таблицы ниже. Так же отметьте доступную вам особую способность в списке под ячейкой профиля.

Профиль	Навыки
» Лидер	Боевая подготовка: 2 Навигация: 2 Инженерное дело: 2 Осведомленность: 1
» Разведчик	Боевая подготовка: 2 Навигация: 2 Инженерное дело: 1 Осведомленность: 2
» Инженер	Боевая подготовка: 2 Навигация: 1 Инженерное дело: 2 Осведомленность: 2
» Книжник	Боевая подготовка: 1 Навигация: 2 Инженерное дело: 2 Осведомленность: 2

Теперь вам нужно пройти этап адаптации после криосна. Я напомню вам как пользоваться вашей броней и мы проведём небольшую тренировку.

Каждый раз, когда вы совершаете действие, вам нужно перейти по ссылке на параграф (они отмечены символом §). Если рядом с переходом сказано **время +1**, передвиньте маркер на шкале времени.

Рядом с ячейкой, где остановился маркер, может быть указан номер параграфа. В этом случае сначала загляните на этот параграф, а затем только перейдите к параграфу действия.

**Правило непредсказуемости:** выбирая чем заняться, НЕ совершайте однотипные действия несколько раз подряд. Дыхание Скверны уже повсюду. В первую очередь оно поражает тех, кто склонен к однообразию и монотонности.

Я приведу несколько примеров, как не стоит действовать:

» Переместившись между отсеками галеона, не совершайте сразу же еще одно перемещение. Отвлечитесь на отдых или иные заботы.

» Оказавшись в отсеке, не исследуйте его несколько раз подряд. Отвлечитесь на помощь жителям отсека или сами попросите их помощи.

Важно строго соблюдать **правило непредсказуемости**. Из него могут быть исключения, но в таких случаях я предупрежу вас отдельно.

А теперь перейдем к тренировочному заданию: осмотритесь в замке и найдите что-нибудь полезное, что пригодится для выполнения вашей миссии.

 **Доступные действия:**

↩ Обыскать замок — см. §81 (время +1)

Схема отсеков звездного галсона "Жизор"



