

*Быстрее,
они уходят!*



Текст Константина Михайлова

Иллюстрации Марии Кильчевской

БЫСТРЕЕ, ОНИ УХОДЯТ!

Транспорт 24 века

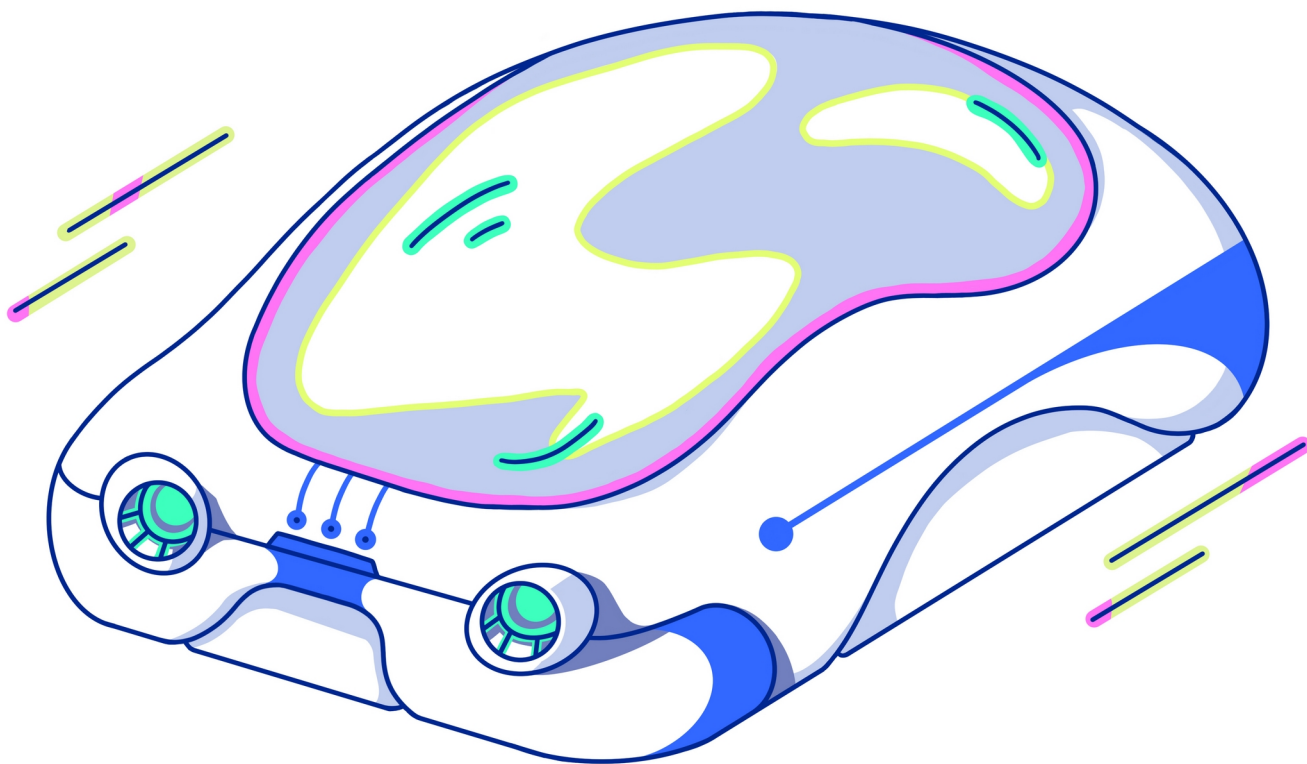
для словесной ролевой игры «Раскрытый космос»

Остросюжетный детектив не может обойтись без погони. А в нашей игре она может случиться не только на поверхности планеты, но и в открытом космосе.

Так что пришла пора рассказать немного о том, на чем летают, ездят и плавают люди 24 века — и что это значит для вашего расследования.

НА ЛЮБОЙ ПЛАНЕТЕ

— Что это тело делает здесь, инспектор? Ну, тут как раз никакой загадки нет: его притащил сюда движущийся тротуар. Вопрос в том, откуда.



Летающее такси WAC Олдрин

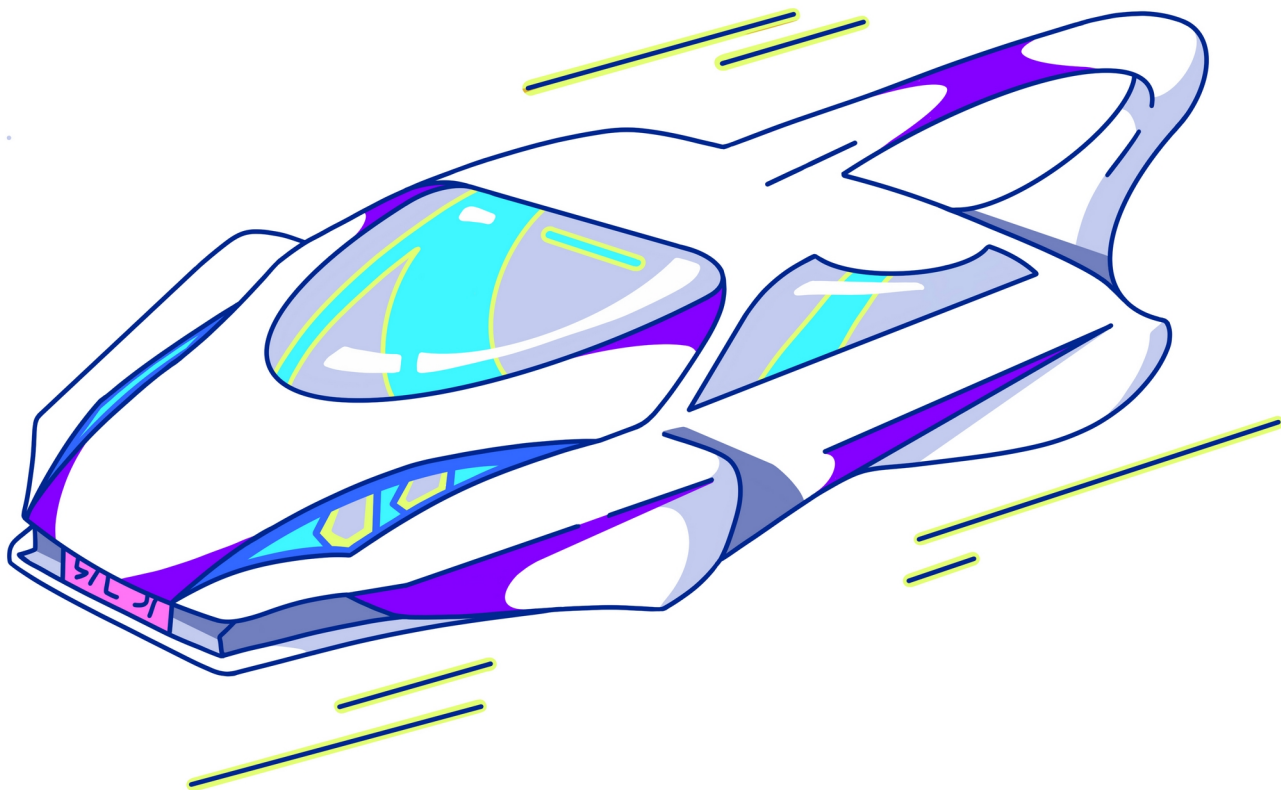
Флаймобили

Самый частый вид транспорта в Республике, летающий аналог личного автомобиля.

99% флаймобилей – самоуправляемые устройства, летающие по конкретным маршрутам. На Земле, Айзеке и Ватсоне люди просто не имеют права братья за руль, да и руля никакого в кабине нет.

На других планетах руль можно выдвинуть, чтобы взяться за него. Но стоит учитывать две вещи. Во-первых, зону: сплошь и рядом самостоятельное пилотирование разрешено только за пределами крупных поселений. А во-вторых, здравый смысл: если вы не профессиональный пилот, скорее всего, флаймобиль и сеть, к которой он подключен, справятся с управлением лучше, чем вы.

Разумеется, существуют сотни моделей «флаев» – от семейных минивэнов до грузовиков, всех мыслимых цветов и форм. К несчастью, большинство свидетелей очень плохо запоминает такие вещи, и если вам говорят, что видели «небольшой синий флай», искать надо – как пить дать! – здоровенный зеленый универсал.



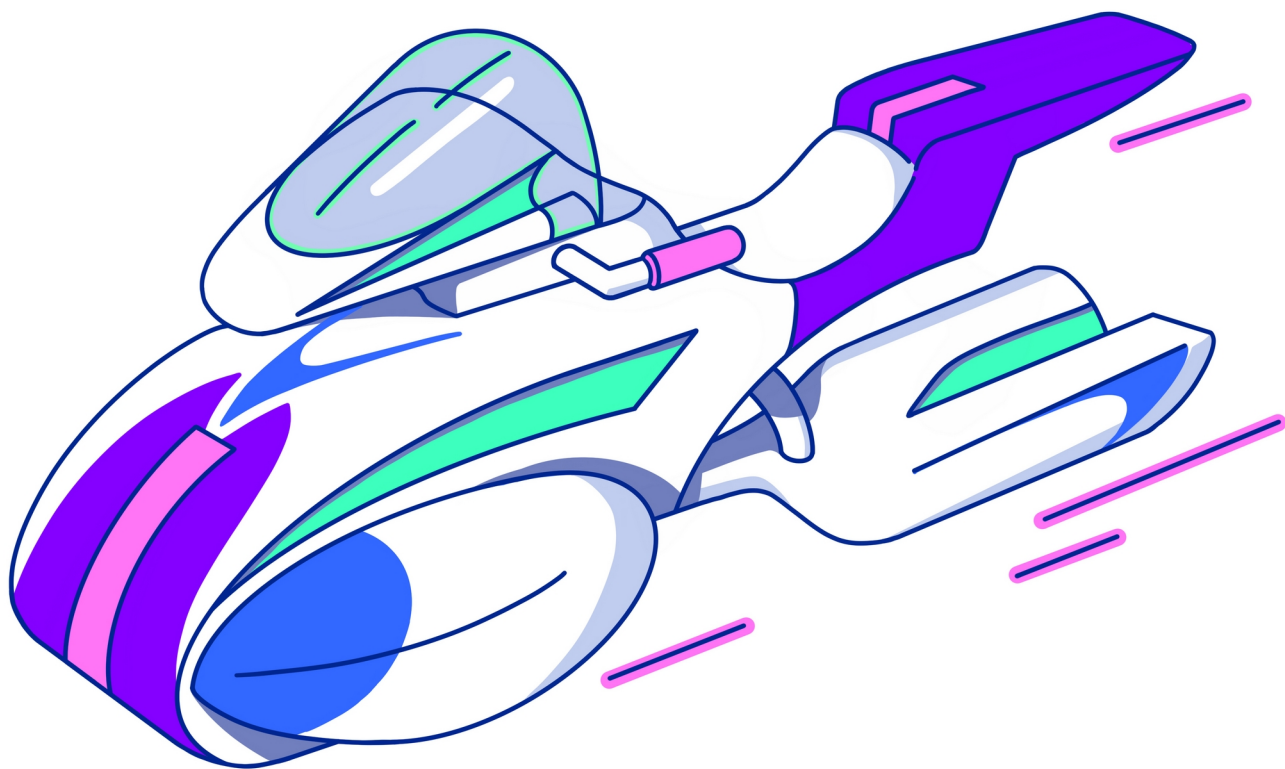
Спортфлай Douglas A42

Необычные флаи

Неприлично дорогие флаймобили, с опознанием которых обычно не возникает проблем. Лимузины, спортфлаи и, конечно, настоящие спортивные флаймобили. Вторые от третьих отличить проще простого – как в наши дни спорткар и болид.

Спортфлай – это, в общем, обычный флаймобиль, только немного побыстрее, обычно двухместный, часто с откидным верхом. Соревнования на таких, конечно, устраивают, но гораздо чаще спортфлай – признак статуса. Все спортфлаи могут управляться водителем, но на ряде планет это запрещено; все они могут летать на любой разрешенной для флаймобилей высоте.

Гоночный флай между тем вообще не флаймобиль: это совершенно особое устройство, выглядящее иначе [причем каждая модель уникальна] и предназначенная только для гонок; как правило, подниматься он может только на полсотни метров над поверхностью. Зато быстрее в пределах планетарных орбит не летает ничего.



Гравибайк Charley BMM

Гравибайки

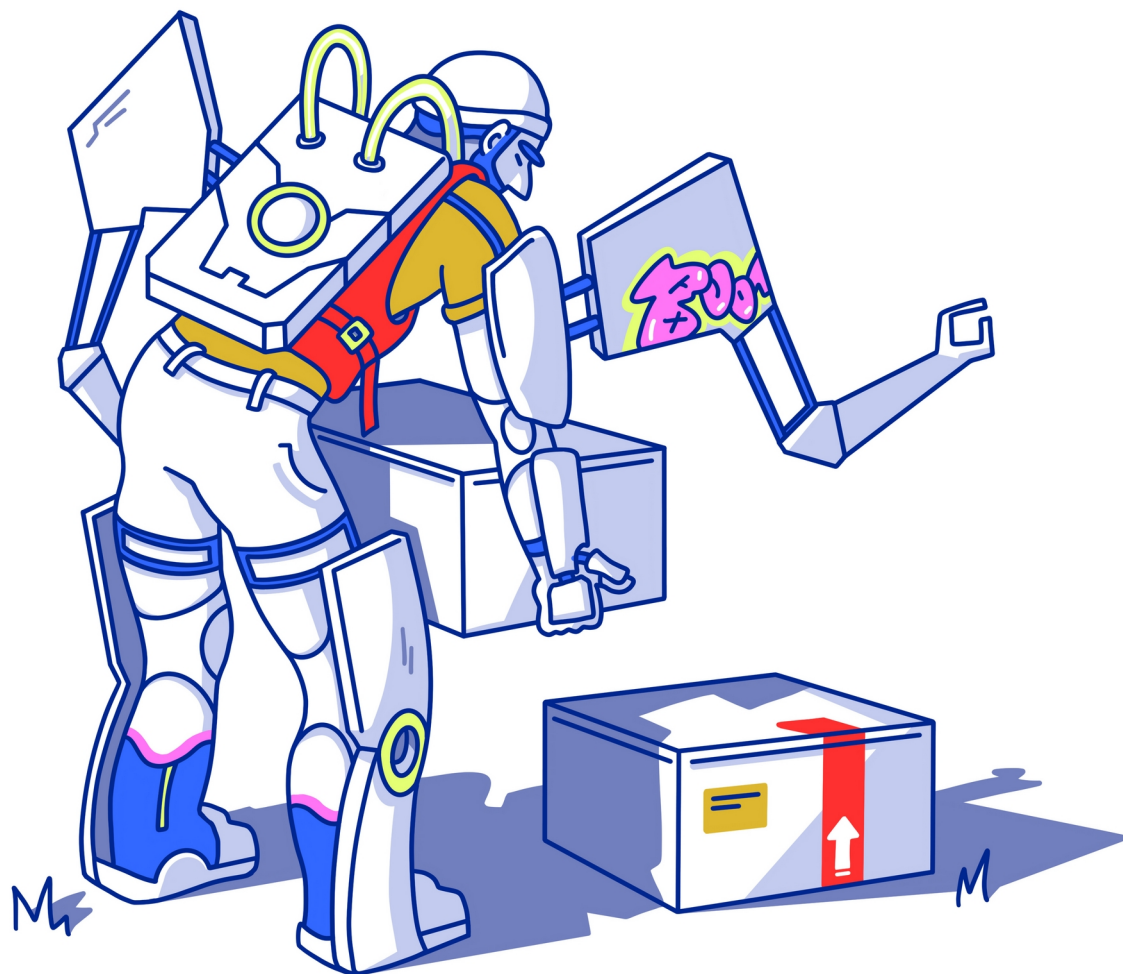
Летающий аналог мотоцикла.

В отличие от флаймобилей, всегда предполагают возможность ручного управления – и поэтому запрещены на Земле, Айзеке и Скарлете, а на многих других планетах могут использоваться только в малоосвоенных регионах.

С другой стороны, на Марсе это самый популярный вид личного транспорта: парковочное место дороговато. Но в освоенных зонах управление, конечно, надо передавать компьютеру.

Гравибайки немного быстрее обычных флайкаров, существенно маневреннее и гораздо компактнее. Но правила строго запрещают ездить на них даже вдвоем (хотя физически на некоторых моделях это возможно).





Экзоскелет Shan Niao Junyi-6

Экзо

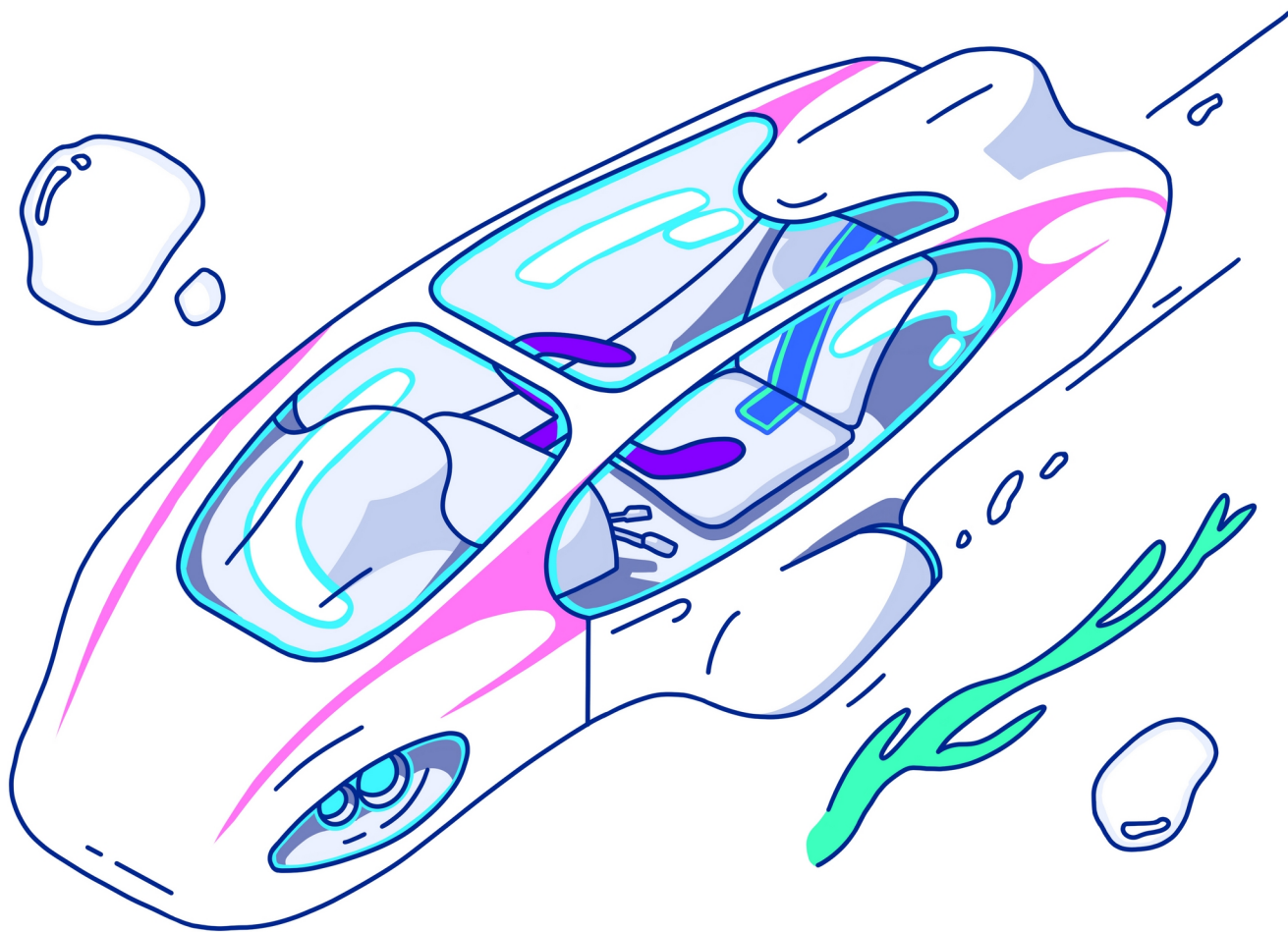
Экзоскелеты – не совсем транспорт, но нечто близкое к нему. Механические костюмы, существенно увеличивающие силу, выносливость и устойчивость человека. Правда, в смысле ловкости они здорово мешают. Быстрее бежать по прямой получится. Быстро развернуться – не очень.

Обычно экзо ассоциируют с военными (действительно, скафандры космонавтов устроены по схожему принципу) и тяжелыми рабочими профессиями (что иногда верно, хотя действительно тяжелую работу чаще выполняют роботы).

На практике экзо используют очень многие. Пожилые люди, которым тяжело ходить, носят облегченные версии скелетов, чтобы не терять подвижности. Жители планет с низкой гравитацией – церерцы, а иногда и марсиане – чтобы перемещаться по планетам с нормальной силой тяжести и тем более на Бэнкэе (там церерцу без экзо долго ходить будет почти невозможно).

ПЛАНЕТАРНЫЕ РЕДКОСТИ

— Да, сэр, я не догнал их, хотя был на ксенотитанисе. Они, кстати, шли на лыжах. Но я бы справился, сэр. Да, справился бы, я уверен. Если бы, например, ксенотитанис не остановился рассмотреть интересный мох на полпути.



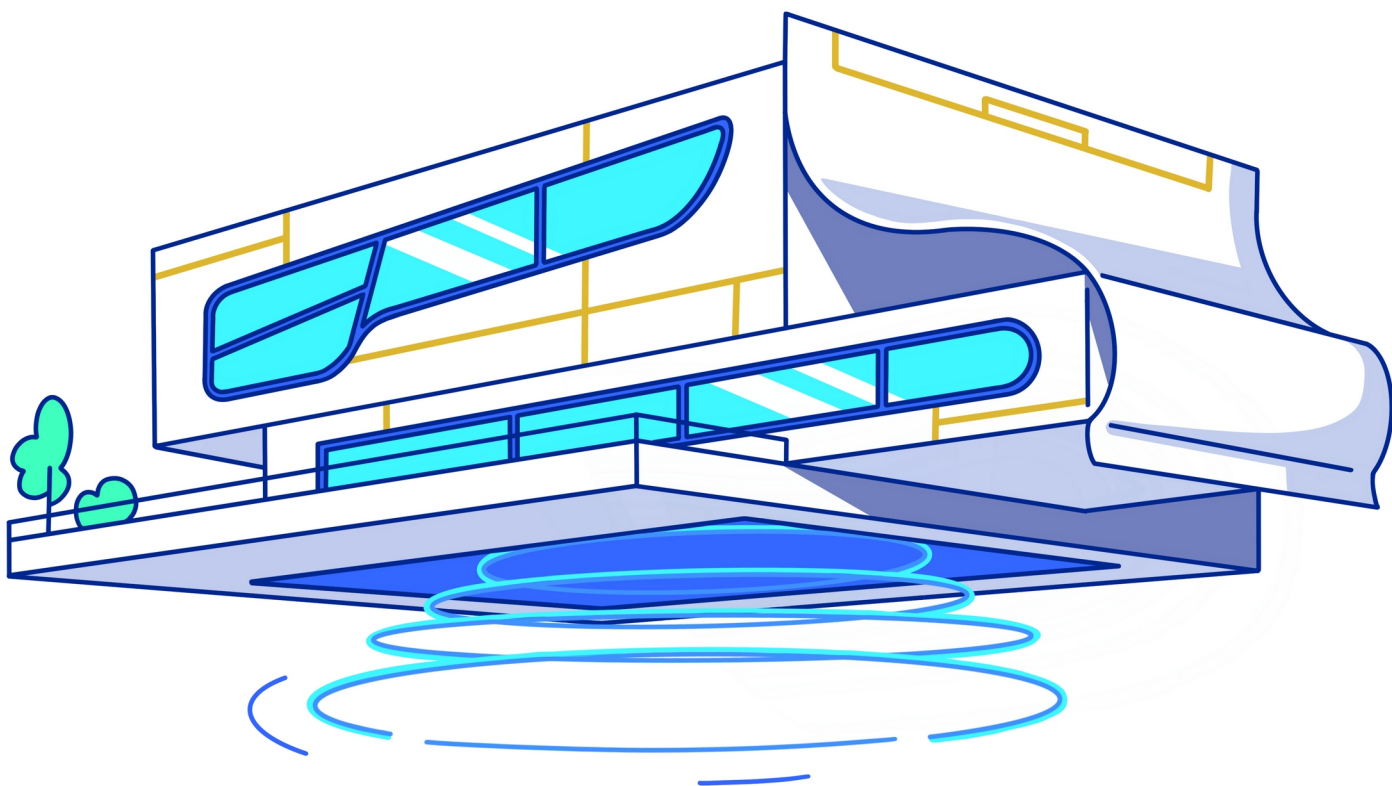
Субцикл Akiko Makaira

Субциклы

Подводный скутер, компактное одноместное устройство для быстрого перемещения на глубине до сотни метров.

В принципе может встретиться на любой планете кроме, разумеется, Марса, где нет водоемов крупнее небольших сезонных рек. Но везде, кроме Мишибижуа, субциклы будут транспортом для исследователей, туристов или спасателей. А вот на Миши это ежедневное транспортное средство для сотен миллионов людей.

Да, далеко на нем не поедешь – с максимальной скоростью 200 км/ч на другую сторону планеты добираться выйдет долго. Но в пределах города и окрестностей выходит очень удобно. Субциклы обычно одно- или двухместные, но бывают модели и покрупнее.



Летающий дом доктора Маккея, небогатого айзекианца

Летающие дома

Да, почему бы нет: некоторые дома умеют сняться с места и перелететь в другую точку.

Опять-таки, в принципе такие есть почти на любой планете. Но часто они встречаются далеко не везде. На Дарвине, чтобы спастись от извержений и землетрясений. На Каньюбане, конечно, чтобы подняться в воздух в случае мазуку – там почти все дома такие.

И на Айзеке: никакой необходимости в этом нет, но айзекианцы любят перебраться вместе с домом на побережье или в горы, на лыжный курорт или в живописные полупустыни. Только не забудьте заранее забронировать себе место! Лучшие курортные площадки разбирают за полгода.



Ксенотитанис Пятнашка из службы спасения Дарвина

Ксенотитанисы

Трехметровые нелетающие птицы с большими клювом и коротким хвостом, напоминающие помесь страуса и дронта.

Вообще-то родом они с Дарвина, но по приказанию ве-зера Чермака были перевезены, модифицированы и приспособлены к жизни на Напнигите. Только на этих двух планетах они и встречаются, если не считать экспериментальных исследовательских станций.

Ксенотитанисы неплохо бегают, и на них можно ездить верхом. Защитники природы будут, правда, этим недовольны. И вы, если нет привычки, тоже: потряхивает.



Ездовой жук Скаут, ранчо Фордов, Интаахо

Жуки

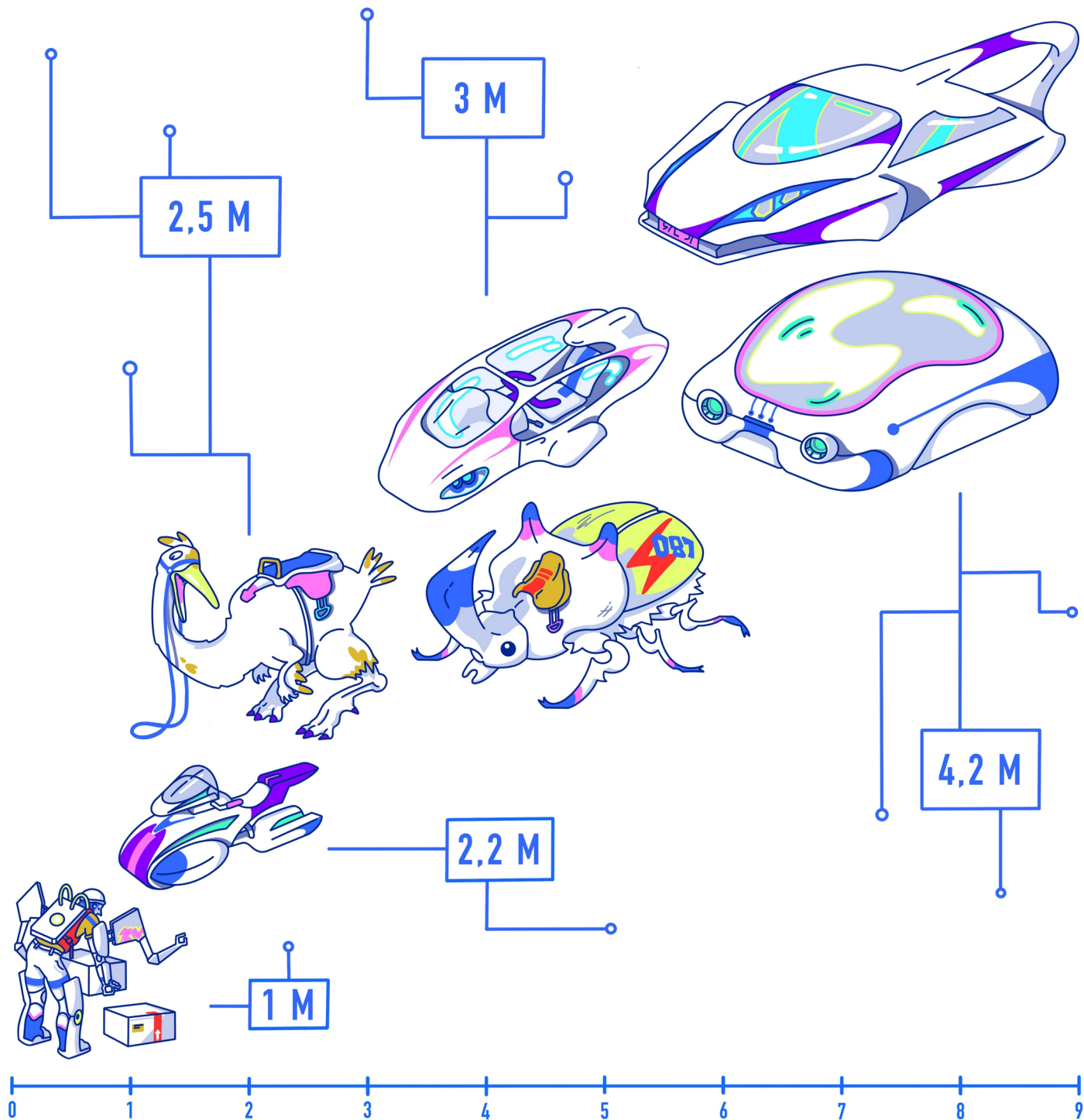
На Интаахо многие ездят на жуках. Их там таких ездовых даже два вида, один летающий, другой – нет, зато быстро бегают.

Скорость, конечно, пониже, чем у флаймобиля, но и животные вокруг не пугаются: у некоторых местных обитателей на технику реакция агрессивная. Кроме того, для исследователя, особенно в джунглях, часто важно не лететь над деревьями, а изучать поверхность. И вот тут жук незаменим: он легко пройдет там, где не проедет даже самый маневренный гравибайк.

На других планетах на жуках ездят редко, а на некоторых это даже строго запрещено – как, скажем, на Кеноби, где в принципе нельзя использовать никаких животных в таких целях.

ПОГОНЯ И СЛЕЖКА В АТМОСФЕРЕ

– Для скорости я взломала полицейские переговоры – простите, босс! Наш парень уходит на север по сорок шестому уровню магистрали 15. А там решительно ничего интересного, кроме космопорта!



В расследовании вашим героям нередко придется следить за флаймобилем или субциклом подозреваемого. Конечно, иногда это могут сделать за вас и дроны. Но бывает, что куда незаметнее будет поехать следом на собственном транспорте. Кроме того, иногда приходится и догонять убегающего – или сматывать удочки самим.

Общие правила погони – ровно такие же, как и у всех таких задач в нашей игре. Вам придется сделать бросок кубика, прибавить к нему некоторые модификаторы и понять, удалось ли вам добиться своей задачи.

Если и ваш герой, и его оппонент – пешеходы и полагаются только на свои ноги или движущиеся тротуары, каких множество на всех планетах, все просто. Чтобы незаметно держаться на одинаковом расстоянии от ничего не подозревающего противника, понадобится выбросить на шестигранном кубике 3 очка или больше. Чтобы догнать его или сбежать от него – 4 очка или больше.

С транспортом и специальными навыками все становится сложнее – он прибавляет модификаторы и герою, и его оппоненту. На открытой местности догнать или проследить человека на флаймобиле и прочем транспорте

можно, только имея что-то аналогичное. В большом городе при некоторой удаче можно обойтись общественным транспортом, движущимися тротуарами и так далее — это остается на усмотрение ведущего.

Экзоскелет; навык Пилот (1); навык Детектив (1) при слежке; хорошее знание местности, скажем, если ваш герой вырос в этих местах или служил тут шерифом	+1
---	-----------

Ксенотитанис; Жук; какие-то другие ездовые животные; летающий дом; навык Пилот (2); навык Детектив (2) при слежке; вовремя подвернувшийся общественный транспорт	+2
--	-----------

Стандартный флаймобиль; субцикл	+4
---------------------------------	-----------

Гравибайк; спортфлай	+5
----------------------	-----------

Гоночный флай; внутрисистемный шаттл в пределах мегаполиса	+6
--	-----------

Если речь идет о не очень важном для сюжета эпизоде, одного броска будет вполне достаточно. Если он окажется неудачным – вы сами при помощи ведущего расскажете, что пошло не так.

Если слежка или погоня – момент ключевой, ведущий может попросить вас сделать не один бросок, а три. При этом каждый раз обстоятельства будут меняться: оппонент вашего героя будет менять транспорт («черт, он пересел на гравибайк, который заранее спрятал!») или какие-то внешние обстоятельства будут затруднять преследование («попробовали бы вы преследовать кого-то на уличном карнавале в честь открытия Калипсо!»). И не забывайте, что опытный человек – журналист, политик, преступник, детектив, кинозвезда – может и заметить слежку, что, конечно, затруднит для вас дело.

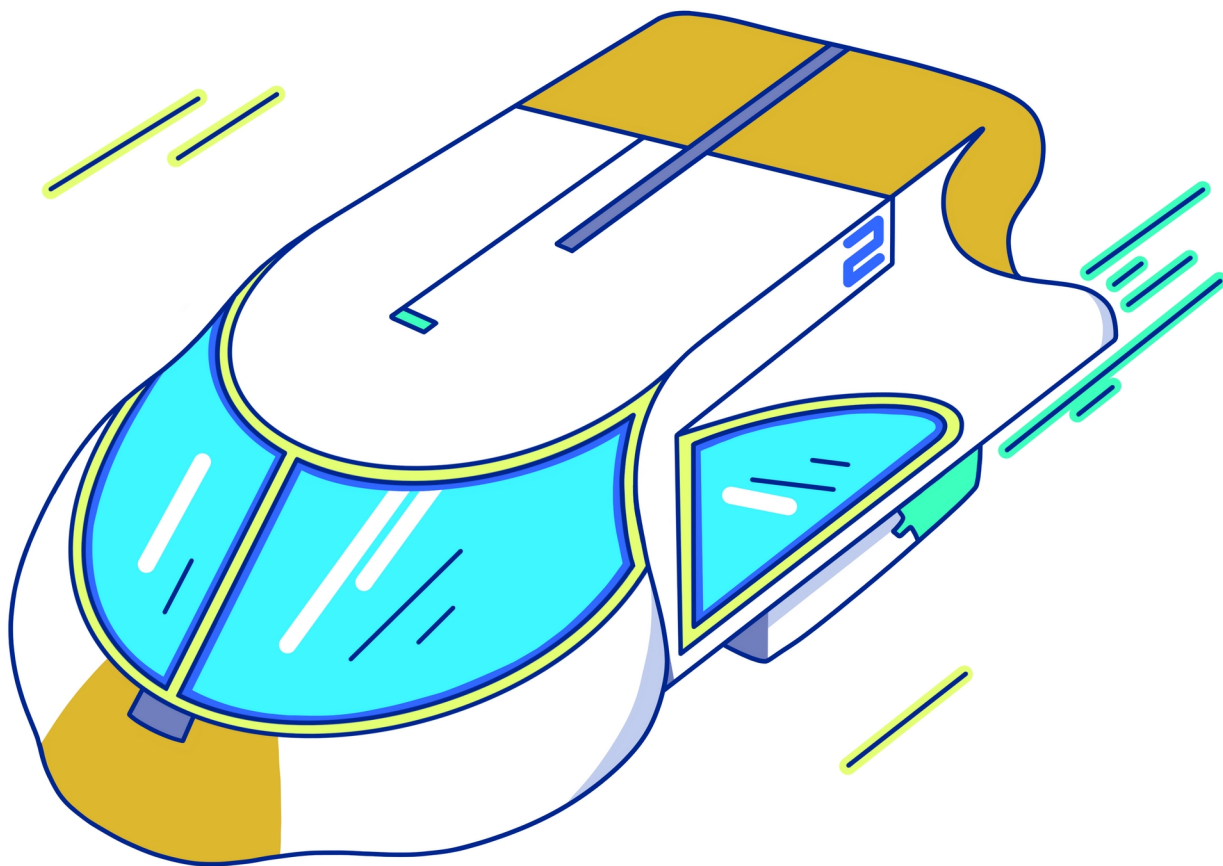
В ОТКРЫТОМ КОСМОСЕ

— Так, стоп. А с чего мы вообще взяли, что он непременно улетел на своей яхте? Есть тысяча способов дернуть с Цереры: билет на лайнер, шаттл до Марса, грузовоз. Черт, да с его связями он мог достать хоть корвет Первого флота.

Каждый день через пространство Республики летят миллионы кораблей – от небольших шаттлов до огромных лайнеров и супертанкеров. У детектива и его друзей тоже есть своя космическая яхта, служащая им домом и центром их расследований.

В нашей игре вашим героям придется летать с планеты на планеты, расследовать преступления в космосе и проводить долгие часы на своей яхте. Так что знать кое-что об этом стоит не только пилотам.

В Республике давным-давно принято делить все космические суда на шесть больших типов. Эта классификация появляется и в новостях, и в сериалах, так что даже ваш герой никогда не служил во Флоте, с этой идеей он знаком.



Внутрисистемный шаттл, какой может быть на яхте детектива

1 класс. Внутрисистемные суда

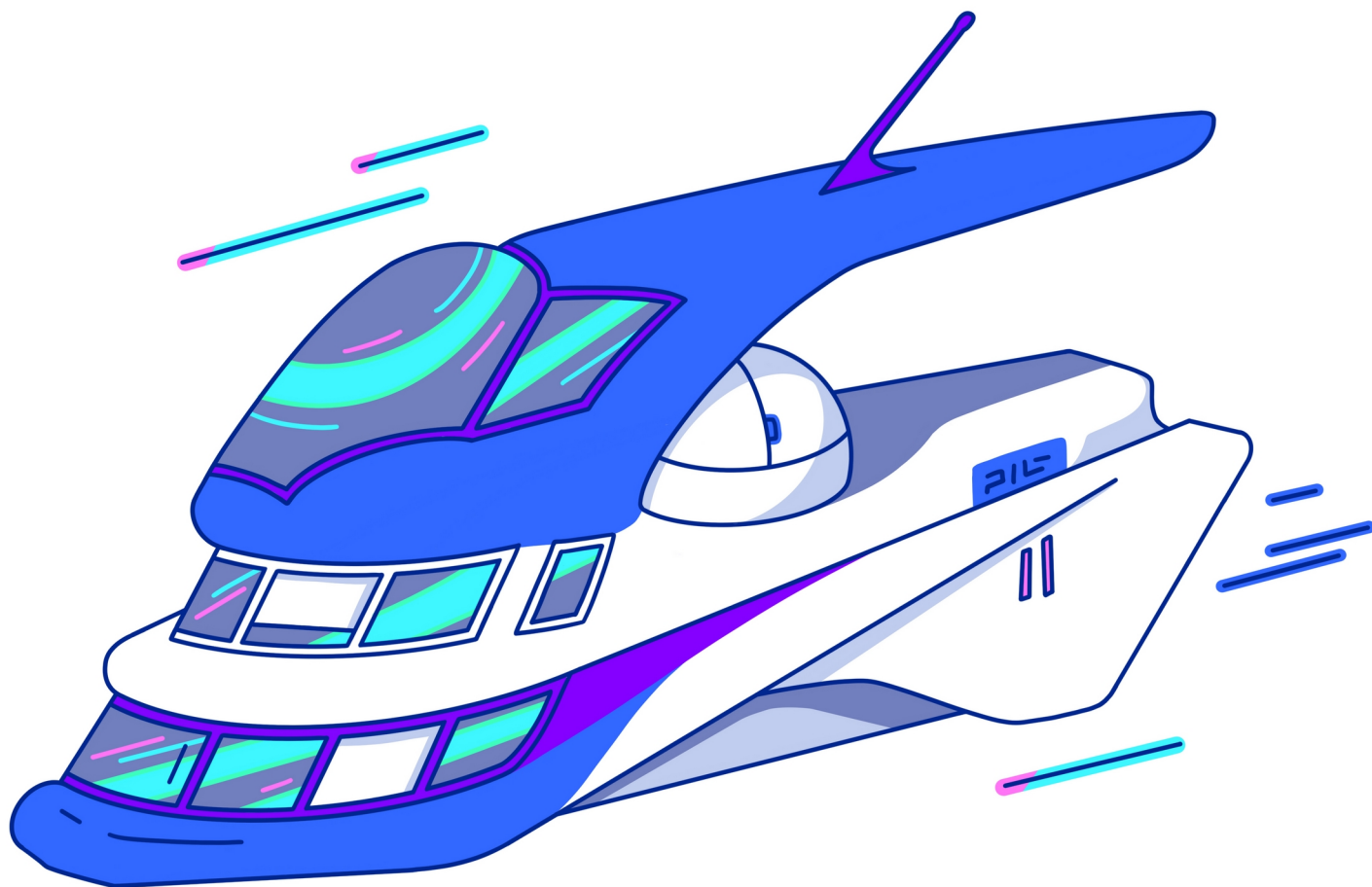
Крошечные корабли размером побольше флаймобиля, но не больше современного небольшого самолета.

В большинстве случаев не предполагают пилота и управляются компьютером, но пилот может перехватить управление при желании. Обычно вмещают не больше десятка пассажиров, не несут никакого вооружения и не годятся для путешествия за пределами одной звездной системы.

Примеры: Шаттлы для спуска и подъема на орбиту и путешествий между удаленными точками одной планеты. (Минимум один такой шаттл есть и на вашей яхте!)

Истребители и десантные шаттлы космического флота.

Исследовательские аппараты для изучения новых планет.



Личная яхта состоятельного путешественника

2 класс. Легкие суда

Корабли длиной примерно до 75 метров, позволяющие взять на борт пару десятков человек и груз. Могут быть вооружены и вполне приспособлены даже для самых дальних экспедиций, но, как правило, не очень хорошо защищены. Ваша яхта – как раз такая.

Большинство судов в Республике летают по четко проложенным маршрутам и даже при перемещении между системами управляются компьютером. Но встречаются и корабли, приспособленные под пилотов-профессионалов, и как правило, это как раз легкие суда.

Примеры: Маленькие пассажирские корабли, например, корабли регулярного сообщения между планетами одной системы (особенно много их в Солнечной системе и на спутниках Холмса).

Личные яхты, включая яхту детектива.

Небольшие грузовики легальных перевозчиков или контрабандистов.

Небольшие военные патрульные суда.

3 класс. Средние суда

Некрупные, длиной до 200 метров, пассажирские или военные суда с командой в два-три десятка человек, предназначенные для путешествий между звездными системами. В большинстве случаев управляются компьютерами. Это самый разнообразный тип судов и чаще всего встречающийся, если не считать внутрисистемных шаттлов.

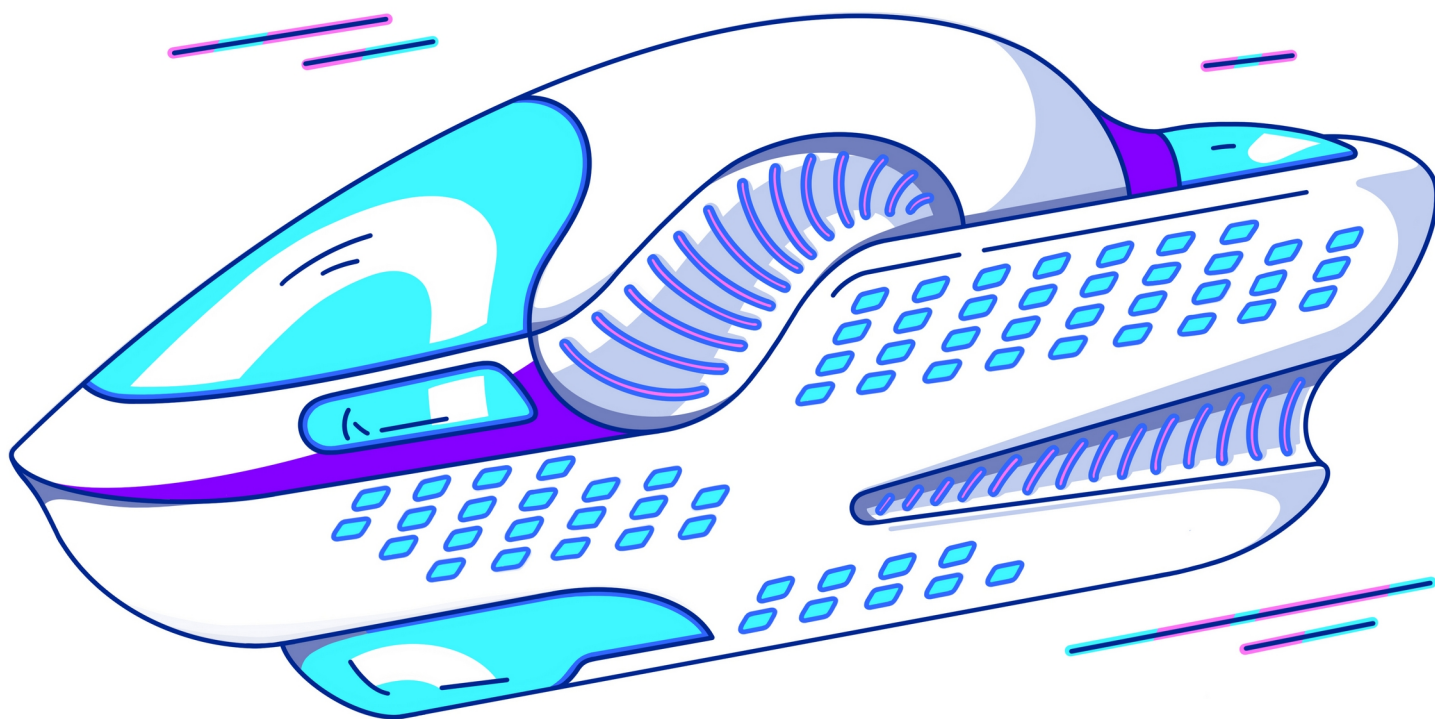
Примеры: Стандартные баржи-грузовозы.

Обычные межсистемные корабли, не самый удобный, но частый способ добраться в соседнюю систему.

Исследовательские корабли для изучения дальнего космоса.

Корветы космического флота, самый частый тип военного корабля Республики.

К этому же типу относятся многие небольшие орбитальные станции.



Лайнер суперлюксового класса «Хосокава Грация»

4 класс. Тяжелые суда

Сотни человек команды и пассажиров, большая грузоподъемность, длина до 600 метров, в случае военного корабля – серьезное вооружение. Большинство людей никогда не видело корабля крупнее этого типа. Как правило, тяжелые суда не приземляются на поверхность планет и даже собираются сразу на орбите. Орбите Бэнкэя в 90% случаев.

Примеры: То, что видели все, – космические лайнеры, огромные пассажирские суда, самый удобный способ попасть с планеты на планету (особенно если лететь не третьим классом).

Грузовозы для перевозки минералов.

Линкоры, самые тяжелые военные суда, сколько-то часто используемые Республикой, и мобильные космопорты, нечто вроде авианосцев.

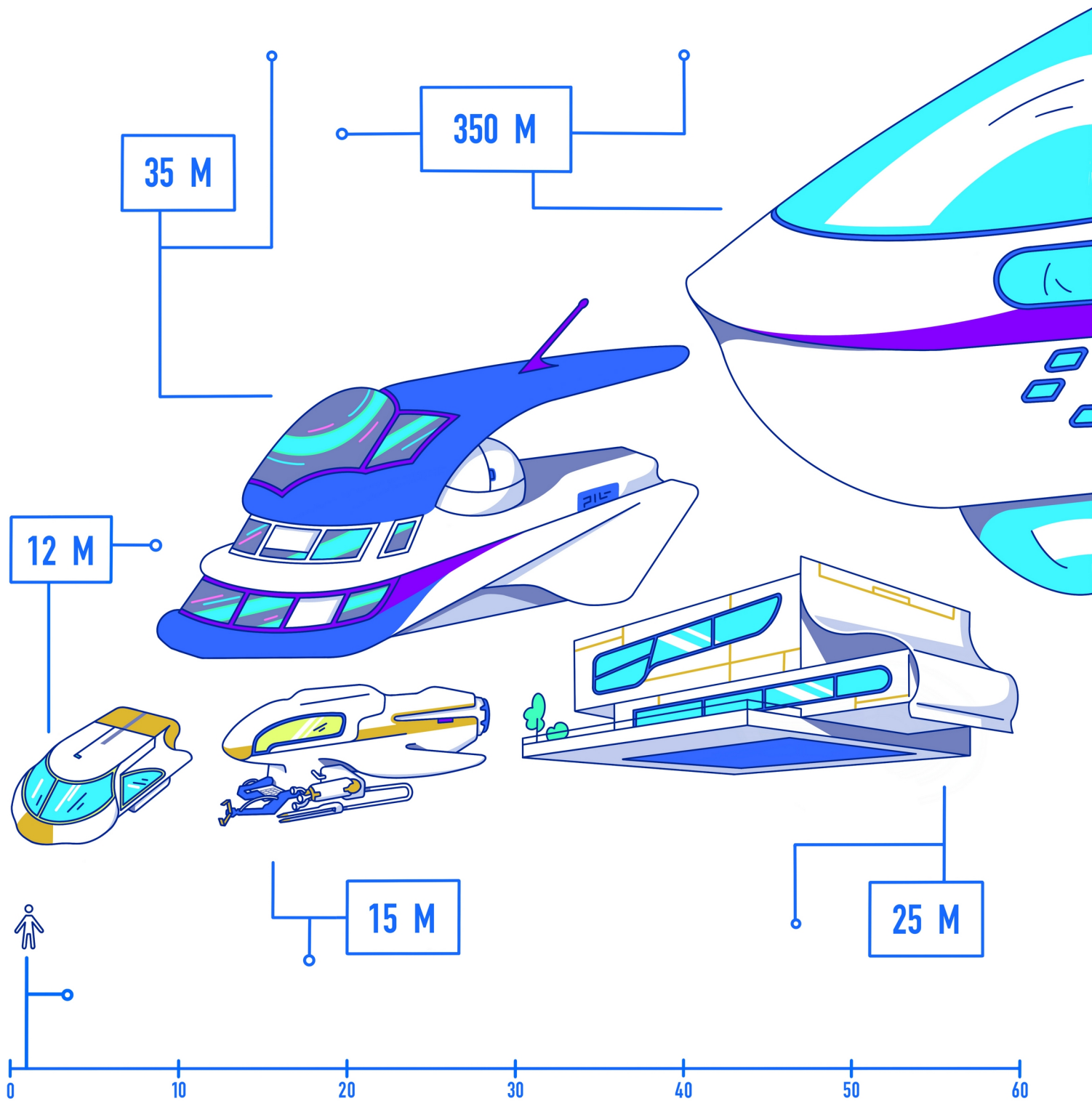
5 класс. Сверхтяжелые суда

Массивные корабли до 2 тысяч метров длиной и космические станции, способные к перемещению (на самом деле перемещаются они редко). Станции такие видели все, корабли – только опытные путешественники.

Примеры: Большинство кораблей этого класса – газовые супертанкеры.

Помимо них встречаются еще корабли-ковчеги для перевозки флоры и фауны на осваиваемые планеты (сейчас их пять на всю Республику) и два дредноута, сверхмощных боевых корабля, которые, к счастью, ни разу еще ни в кого не стреляли.

Станций такого размера очень много, самая известная – «Камону» на геостационарной орбите Земли.



Как называют корабли?

В принципе – как угодно. Официальные службы Республики не регистрируют только оскорбительно звучащее или чрезвычайно сложное для произношения название. В остальном все выдумывают кто во что горазд.

Традиции есть только у военного флота Республики: корабли и станции 5 класса называют в честь вымышленных миров (дредноут «Арда»), тяжелые суда 4 класса – в честь вымышленных стран (штурмовой линкор «Лавикандия»). Средние суда 3 класса получают имена в честь вымышленных городов (исследовательский корвет «Готэм»), легкие суда 2 класса – в честь героев художественных произведений и мифов (патрульный катер «Ланселот»).

Шаттлы 1 класса обычно привязаны к более крупным кораблям и различаются по номерам или цветам (скажем, на линкоре «Лавикандия» шаттлы будут называться «Л-оранжевый» или «Л-зеленый»). В шутку космопехи и пилоты часто дают им прозвища по литературным героям-животным или роботам (шаттл «Тотошка»).

Ваша яхта — частное судно, и вы сами решаете, как она будет называться. Ничто не мешает вам использовать тот же принцип, то есть взять имя персонажа из какой-то книги или фильма, но и любое другое название подойдет ничуть не хуже.

Как выглядят корабли?

Как вы уже поняли из иллюстраций, мы предлагаем вам быть в этом отношении не слишком серьезными. Большинство кораблей Республики стоит представлять в духе современной фантастики. А вот что касается яхты детектива, то тут вы совершенно вольны в своем воображении. Почему бы ей не выглядеть как огромная курительная трубка или рояль? Аэродинамика не так важна для яхты, которая может никогда не садиться на поверхность планеты. Главное, чтобы корабль говорил что-то важное о великом сыщике и его друзьях.

ПОГОНЯ В КОСМОСЕ

— Не то чтобы я боюсь, что мы не выследим пиратов. Пиратов мы, конечно, найдем. И вот это, собственно, пугает сильнее.

Не то чтобы в космосе вы действительно могли кого-то преследовать: оставьте это патрульным судам дипполиции и Республиканскому флоту. На яхте детектива едва ли может быть какое-то серьезное оружие, и даже если оно есть, пускать его в ход вам категорически запрещено. А вот необходимость сбежать от кого-то или проследить за ним вполне может возникнуть.

Сразу — две важных оговороки. Во-первых, космические корабли летают во много раз быстрее даже самых быстрых гоночных флаев. Это значит, что если вы даже на самом просто шаттле преследуете кого-то, кто мчится над ровными как стол равнинами Интаахо на флаймобиле, вы догоните его гарантированно. Но, к сожалению, большинство планет предполагают штуку, которая называется ландшафт. Это горькая новость для пилота космического корабля, потому что даже шаттлы не очень приспособлены для тонких маневров в атмосфере, а уж яхта справится с этим только в руках опытного Пилота [2].

Во-вторых, даже если ваш космический корабль может спускаться в атмосферу (это вполне возможно для многих яхт), на большинстве планет делать это можно только в зонах космопортов. В пределах городской черты или хоро-

шо освоенных регионов единственное, что может быть разрешено, – это шаттл, и, к сожалению, в городе он летает не существенно быстрее обычного спортфлая.

Зато в открытом космосе преследования и слежка вполне возможны. Учитывайте только, что для всего этого, разумеется, совсем не нужно находиться в зоне прямой видимости, да и космос для этого слишком велик: корабли могут засечь друг друга за сотни тысяч, а с хорошими радарами – и за миллионы километров. Сверхмощные радары могут засекать цели и на сотнях миллионов, но стоят далеко не на каждом корабле.

Для того, чтобы вести слежку или успешно сбежать в космосе, ваш герой должен быть по меньшей мере Пилотом [1] или его туберианским Навигатором [1]. В остальном правила похожи на обычную слежку или бегство: понадобится один или, в случае сюжетно важного эпизода, три броска кубика. И, конечно же, есть некоторые модификаторы, которые могут вам помочь.

Оппонент – большой лайнер; баржа; внутрисистемный шаттл	-1
--	----

Такая же яхта, как и корабль детектива; линкор или корвет	0
--	---

Оппонент – Пилот {1}; исследовательский корабль; корабль пиратов; патрульный корабль дипполиции или флота	1
---	---

Оппонент – Пилот {2}; истребитель; корабль контрабандистов	2
---	---

НЕТ ПРЕДЕЛА СОВЕРШЕНСТВУ

– Это у Холмса из инструментов были только лупа и трубка.
А у нашего шефа весь корабль завален полезными устройствами. К чему это я? Держи руки при себе, вот к чему.

Нельзя достроить космический корабль до конца — в него нужно будет вносить те или иные улучшения. Какие? Это можете решить вы.

Что представляет из себя ваша яхта в, так скажем, комплектации по умолчанию? Это изящный и достаточно быстрый космический корабль, в котором с комфортом могут разместиться человек десять, а кроме того, еще останется место для столовой, кухни, рубки, трюма, медицинского отсека, кабинета и гостиной. А может, и не только для них.

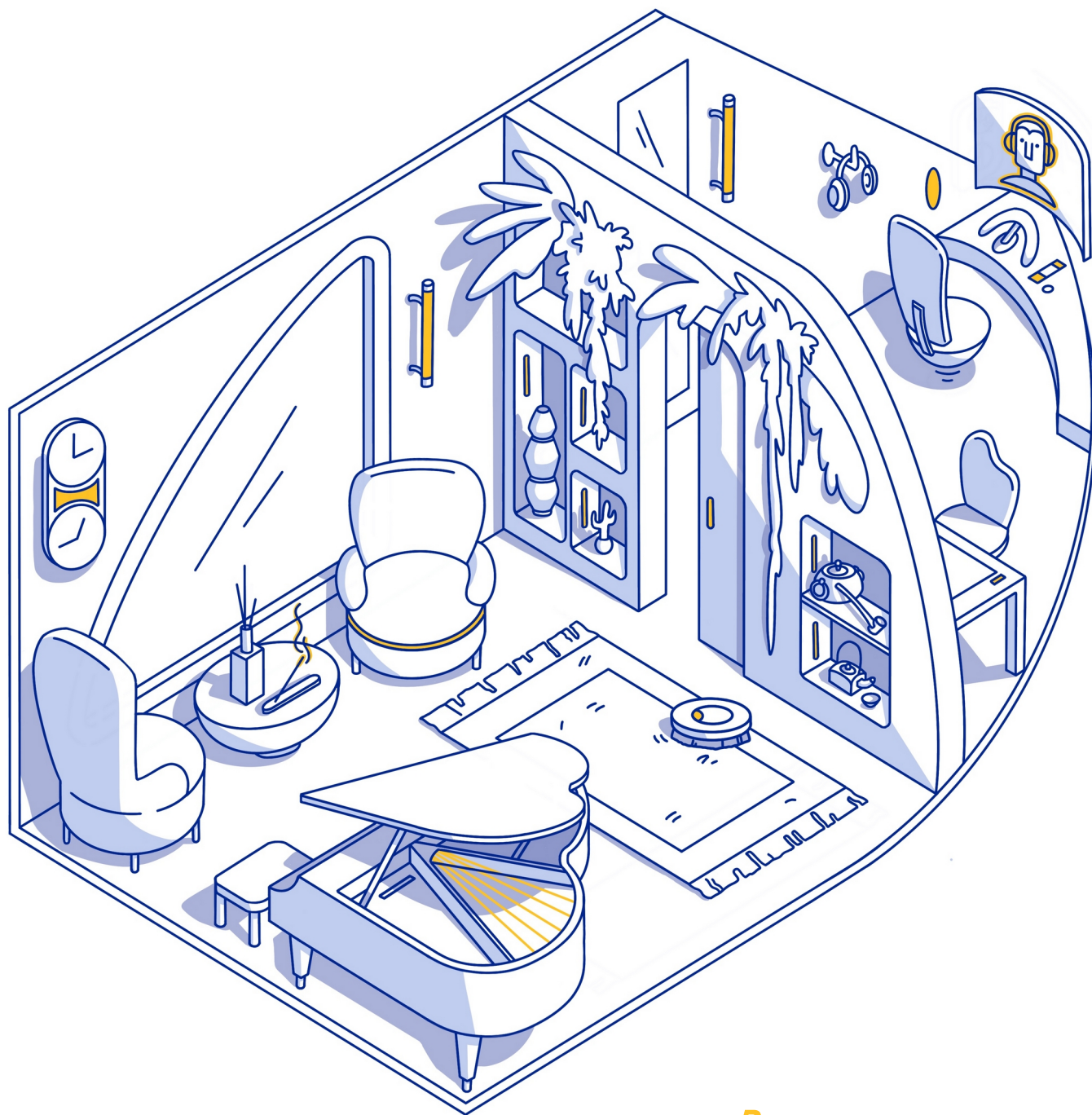
Ваша яхта — не рухлядь. У нее достойный двигатель, нормальная искусственная гравитация (так что герои могут ходить по ней, а не парить в невесомости), рециркулятор воздуха, спасательный шаттл и все прочее, нужное для нормальной жизни. Конечно, время от времени все это может ломаться. Но по идее не должно.

В начале приключения вы — прежде всего игроки, взявшие на себя роли Детектива и, если такой есть, Пилота, — можете дополнить корабль некоторыми усовершенствованиями.

Список примеров приведен ниже. Каждое дополнение стоит 1 или 2 очка усовершенствования. Если сыщик во главе команды богат, у вас 4 таких очка. Если безобразно богат – 6. Если вы считаете, что сейчас он переживает скверные времена, обойдитесь 2 очками. Не переживайте, по ходу игры вы сможете найти деньги, мастеров и редкие запчасти, которые помогут сделать ваш корабль лучше.

Остальные герои могут принести с собой некоторые усовершенствования без траты очков. Скажем, если среди героев есть крупный ученый-естественник, на корабле можно, не расходуя очков, разместить отличную лабораторию; если есть врач экстракласса – операционную.

Ниже мы приводим список возможных усовершенствований. Разумеется, ограничиваться им не стоит, смело выдумывайте все что хочется – только не забудьте обсудить это с ведущим.



В шаттле дипломата

Для радости экипажа

(1) Второй спасательный шаттл, который, кстати, можно использовать и как жилое помещение. Если на борту живет Дипломат [2], второй шаттл не требует траты очков. Но это личный шаттл дипломата представительского класса с экстерриториальным статусом.

(1) Операционная первого класса: роботизированная и снабженная всем необходимым для спасения умирающих. Без траты очков, если среди героев есть Врач [2].

(1) Оранжерея: не только позволяет выращивать на борту вкусное и полезное, но и улучшает психологическое состояние экипажа. Без траты очков, если в экипаже есть Естественник [2], занимающейся биологией, Психолог [2], считающий Оранжерею полезной, или Священнослужитель [2], если это кенобитский неошаман.

(1) Тренажерный зал с тиром. Не улучшает ничьего психологического состояния, но все равно полезная штука. Без траты очков, если в экипаже есть Оперативник [2].

(2) Дополнительный трюм: вместительный, но не увеличивающий класс корабля.

(1) Лаборатория: все, что может понадобиться для современных научных разработок. Без ученых, естественно, пользы никакой. С ними – как пойдет. Без траты очков, если среди героев есть Естественник (2) в любой области.

(1) Мастерская: все что нужно, чтобы довести до ума запчасти, собрать робота поумнее обычного и обслуживать имеющихся. Без траты очков, если в команде есть Инженер (2) или Робототехник (2).

(1) Кибертранслятор: мощный ретранслятор, позволяющий членам команды в полном объеме использовать кибер-Т не только в пределах освоенных систем но и в дальнем космосе. Без него придется обходиться текстовой версией кибер-Т (на уровне современного интернета). Без траты очков, если на корабле есть Киберсерфер (2) или Инфлюэнсер (2), а также некоторые Журналисты (2).

(1) Псевдоинтеллект. Корабельный компьютер экстра-класса, настолько близкий к просто интеллекту, насколько это возможно. Ваш верный друг, всегда играющий по правилам и беспрекословно подчиняющийся вам.

(1) Каюта для туберианца: наполовину бассейн, что не так уж просто на космическом корабле! Без траты очков, если среди экипажа давно есть туберианец.

(1) Часовня: место для молитв, медитаций или чего-то еще в этом роде – со вполне легальной защитой от прослушки, потому что тайна общения граждан с духовными лицами защищена законом. Без траты очков, если среди экипажа есть Священнослужитель [2].

(1) Роскошь: винный погреб, бильярдная, бумажная библиотека, картинная галерея, старинный «Стейнвей» – словом, то, что нужно сыщику и его друзьям для того, чтобы чувствовать себя как в старых добрых романах. Каждая деталь обойдется в 1 очко. Советуем начать с этого пункта!

Детективная работа

(1) Оборудование для внешних манипуляций: роботизированная вытяжная рука, которая позволяет поднять груз размером не меньше десяти кубических сантиметров и не больше кубического метра, не выходя из корабля

(2) Туберианский тягловый луч: может все то же самое, что и роботизированная вытяжная рука, только лучше: от кубического сантиметра до пяти кубических метров. Люди такого делать пока не умеют.

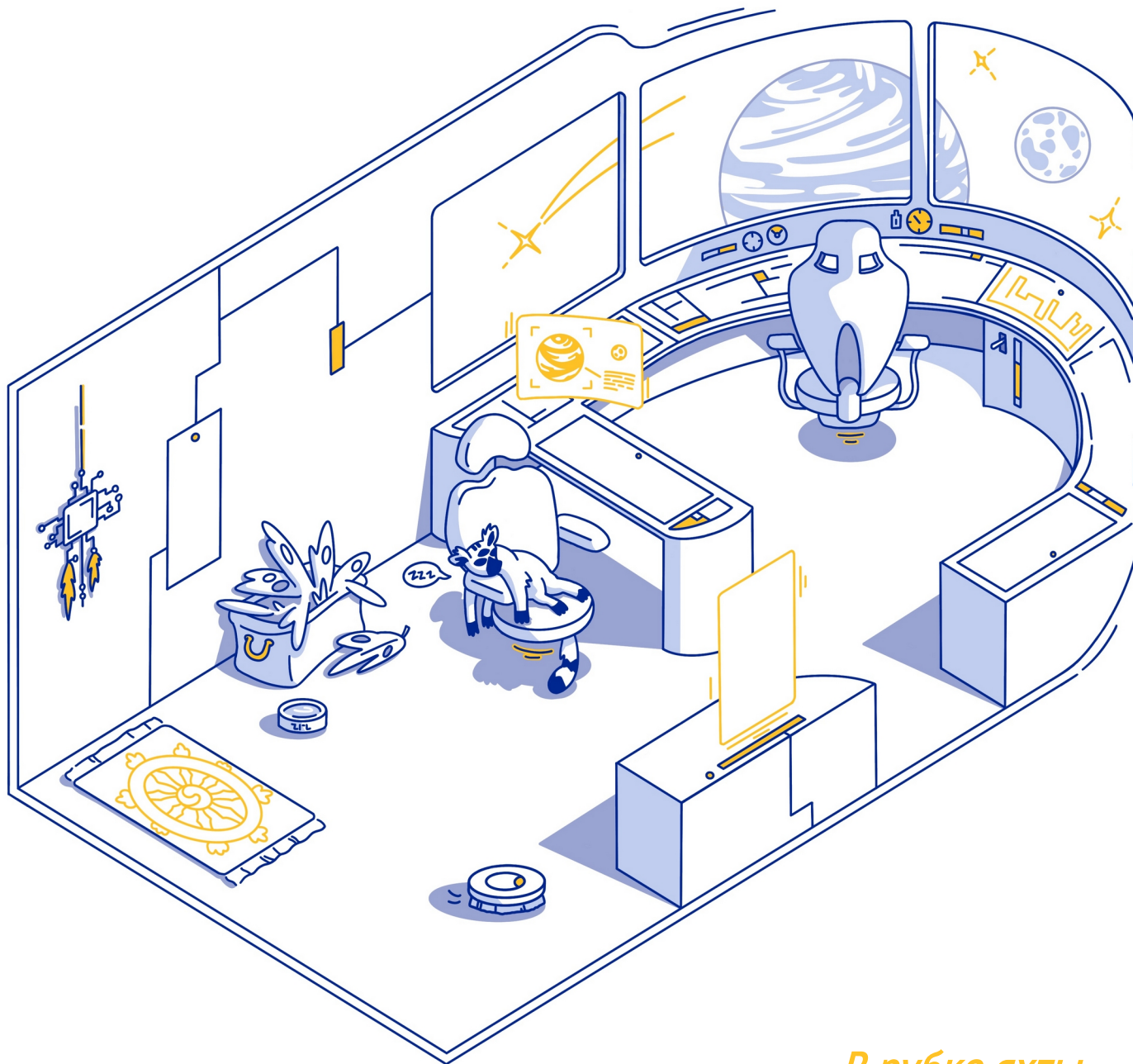
(1) Тайники на борту: что за корабль без тайников? Без траты очков, если на борту есть Преступник [2].

(2) Исследовательский шаттл: не просто средство передвижения, а полноценная мобильная лаборатория для исследования новых планет. Без траты очков, если в экипаже есть Первопроходец [2].

(1) Радар-анализатор: позволяет определить с гарантированной точностью (но на небольшом расстоянии) тип и класс судна, число пассажиров на борту и некоторые грузы (радиоактивные, из особых материалов и пр.). Чтобы использовать его, на борту нужно иметь Пилота [1] или Естественника [1] со специализацией в физике или чем-то подобном. Или корабельный псевдоинтеллект.

(2) Сверхмощный радар: позволяет отслеживать любой корабль в пределах астрономической единицы (т.е. примерно расстояния от Земли до Солнца). Но только если вы его уже запеленговали: просто найти нужный корабль таким образом не выйдет (разве что вы в глухом углу Республики, где, кроме вас и искомого, других кораблей нет).

(1) Камера. Конечно, капитан может запереть дверь в любую каюту, в том числе и снаружи. Но специальная камера удержит кого угодно: опасного преступника, дикое животное с непривычными инопланетными способностями.



В рубке яхты

В скверных обстоятельствах

Честно говоря, всерьез обсуждать боевые качества вашей яхты смешно: при столкновении с серьезным противником лучшее, что вы можете сделать, — немедленно дать деру. По закону вам вообще не положено вооружать свой корабль. На практике вы, конечно, можете это сделать, но если это обнаружат власти, вам несдобровать.

(1) Охлаждение двигателя: ваш корабль летит быстрее. (Прибавьте +2 к броскам на бегство или преследование.)

(2) Форсированный генератор червоточин: ваш корабль преодолевает длительные расстояния в два раза быстрее нормы. В бегстве не помогает, но пригодится во многих других ситуациях. Полет между системами занимает часы, отчего бы не сократить это время?

(1) Генератор щита для шаттла: ваша спасательная шлюпка совершенно не защищена. Это можно поправить.

(2) Стелс-система: ваш корабль становится невидим для всех поисковых систем. Не вздумайте использовать ее против военных и полицейских судов, это запрещено!

(1) Лазерная пушка: поставить ее несложно у любого подпольного мастера, но делать этого не стоит.

(1) Взломанный транспондер: ваш корабль может выдать о себе фальшивые сведения, и противник сочтет его кораблем другого вида и класса. Полезно, особенно пока они не догадаются посмотреть на вас при помощи оптических приборов. Например, собственными глазами. (И конечно, по закону и в населенных системах вы обязаны давать точную информацию властям или диспетчерской.)

(2) Электронный парализатор: полезная штука, которая может отключить питание у любого шаттла, флаймобиля, гравибайка и т.п. Внимание: если вы сделаете это с шаттлом в космосе, он просто зависнет в безвоздушном пространстве без вреда для пассажиров, но без работающей системы рециркуляции воздуха самое большее через пару часов у них возникнут серьезные проблемы. Если вы сделаете это с летящим на высоте флаймобилем или гравибайком, они упадут: гравитацию никто не отменял. Разумеется, ставить себе что-то подобное запрещено.

Дополнения на лету

Можно ли усовершенствовать вашу яхту в процессе истории? Да, можно и даже нужно. Но на это придется потратить деньги и, что немаловажно, найти детали.

Некоторые из них легко купить на любой планете. Другие, особенно для редких усовершенствований, достать может быть гораздо сложнее. Каждый опытный пилот всегда охотится за теми или иными материалами или приборами, и иногда для этого приходится проводить собственные небольшие расследования!

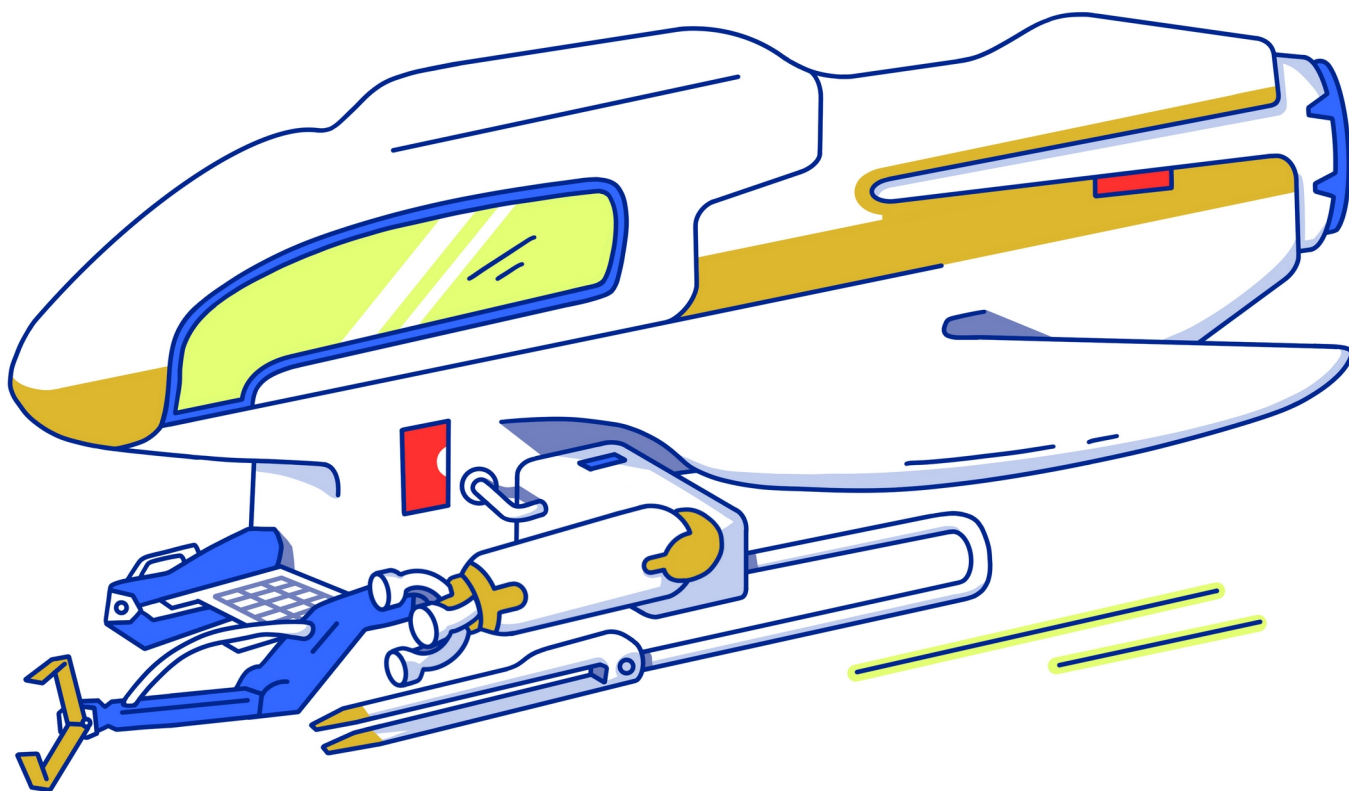
КОСМИЧЕСКИЕ РЕДКОСТИ

– Насмотрелись? Отлично, детектив. А теперь пойдете в кабинет, и вы подпишете бумаги о неразглашении: публике об этом знать пока ни к чему.

Рукотворные объекты

Космических кораблей больше супертанкеров и ковчегов не бывает. Но станций и космических конструкций большего размера не так уж мало. Разумеется, все они предполагают тысячи, а часто и десятки тысяч сотрудников, обитателей и экипажа.

Примеры: Известнейший пример, безусловно, — искусственные кольца Цереры, два огромных кольца, вращающихся вокруг карликовой планеты и дающие дом нескольким сотням тысяч человек. Орбитальные доки Бэнкэя гораздо меньше, но все же огромны — в хорошую погоду их можно без телескопа разглядеть с поверхности планеты. Кольцо вокруг Селены, передаточная станция Бейли-1 на орбите Айзека и мобильный штаб Второго флота, вращающийся сейчас в системе Напнигты, завершают пятерку.



Научный шаттл Ijon-24

Нерукотворные объекты и их исследования

Космос поразителен, и в нем всегда можно найти что-то доселе неизвестное: удивительные астероиды, кометы, а то и неосвоенные и даже не открытые до сих пор планеты, пригодные для жизни! Наша игра не про исследования космоса, но героев вполне может занести в совершенно неизвестные места, где они столкнутся с тем, чего не ожидали.

Вообще же Республика, конечно, активно ведет исследования новых звездных систем. Есть и исследовательские корабли, и специальные научные шаттлы. Один из них может быть и на вашей яхте, хотя обычно люди их не покупают. Научный шаттл оснащен всеми мыслимыми датчиками и измерительными приборами — и отлично чувствует себя как в космическом пространстве, так и в атмосфере. Но перемещается не очень быстро, примерно со скоростью флаймобиля, так что действительно далеко на нем не улетишь.

ОГЛАВЛЕНИЕ

3	На любой планете
12	Планетарные редкости
21	Погоня и слезка в атмосфере
26	В открытом космосе
39	Погоня в космосе
43	Нет предела совершенству
55	Космические редкости

В подготовке и редакции этой брошюры принимали участие Сергей Вейс, Александра Ветрова, Андрей Ляшук, Анастасия Мельникова, Леонид Мойжес и Анастасия Шевелева. В обложке использована иллюстрация, созданная при помощи программного обеспечения Midjourney.

Больше о «Раскрытом космосе»
[ищите на нашем сайте!](#)