

ДЕРЖИТЕСЬ За міной, детектив

Приложение к словесной ролевой игре «Раскрытый космос»

Сергей Вейс, Константин Михайлов, Анастасия Шевелева

Под редакцией Маргариты Байкиной, Александры Ветровой и Анастасии Мельниковой

Республика 2304 года почти не знает насилия. Конечно, команде детектива, которая постоянно сталкивается с убийствами и похищениями, может показаться иначе. Но в действительности даже на тех планетах, где насилие встречается по меркам своей эпохи часто, убийства происходят реже, чем в самых спокойных местах Земли начала XXI века.

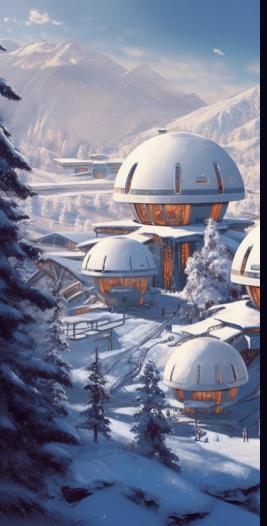
Откуда тогда берутся оперативники? На борту у Великого сыщика без хорошего бойца иногда не обойтись. А «Раскрытый космос» — не тот сеттинг, в котором легко придумать разнообразную биографию для человека, привыкшего использовать оружие. Так что мы решили немного помочь вам и описать по одному примеру бойца с каждой планеты. И кое-какие достаточно масштабные события, которые случились в последние годы и вовлекли в себя известное количество мастеров махать кулаками и стрелять из бластеров.

Напнигта: Viva la Resistance

Участник самого серьезного конфликта последних лет, герой Напнигтского кризиса — и один из главных героев эпохи с точки зрения многих жителей Республики. Раз теперь вы путешествуете с Великим сыщиком, значит, раньше, скорее всего, были бойцом Сопротивления. Несколько ужасных лет вы вместе с вашими друзьями сопротивлялись режиму Чермака, навидались всякого и научились многому — и далеко не только в смысле владения бластером. Организация партизанской войны. Умение держаться на допросах. Навыки конспирации в городских условиях. Это были непростые времена, и вам приходилось солоно. Ну, а потом с небес спустился Второй флот — и все стало иначе. И хорошо бы, чтобы так оно и оставалось.

Что умеет: Все, что положено партизану. Сделать бластер на 3D-принтере, собрать взрывчатку из подручных материалов, незаметно прийти, незаметно уйти и быть решительным, когда пришла пора жать на спусковой крючок: сволочи из НПГД медлить не будут.

В чем подвох: Боец сопротивления — один из немногих людей в Республике, который видел действительно скверные вещи. Он терял друзей, он видел трупы умерших в застенках НПГД: да, там не пытали дедовскими способами, но легче от этого не было. Возможно, он сам прошел плен или был тяжело ранен. Это оставило на нем глубокий след. И речь не об имплантах или не только о них: речь о психике.



Событие: Битва за термостанцию

Когда дело дошло до высадки Второго флота в Турулхиде, столице Напнигты, встала проблема Главной термостанции. Контроль над ней означал контроль над городом — без распределения геотермальной энергии на ледяной планете не выжить. И не то чтобы космопехи не могли взять термостанцию штурмом. Просто после этого от нее мало бы что осталось: в крепких стенах одного из самых мощных зданий города засела половина столичных солдат НПГД, и военной техники там тоже было предостаточно. Так что эту задачу взяло на себя Сопротивление с несколькими приданными им подразделениями республиканского флота. Вы были среди них и хорошо это помните. заходить пришлось через спешно перепрограммированные воздуховоды. Бои в узких трубах, где человек едва мог протиснуться, рукопашные схватки — потому что в некоторых нижних залах неверный выстрел мог стоить жизни всем. День был отчаянный. Но термостанция была освобождена - и это был первый шаг к победе во всем городе. К вашей победе.

Интаахо: Всегда в седле

Да, скорее всего, вы родились на какой-то спокойной старой планете. Но выросли тут, на Интаахо. Теперь вы баггерл или багбой, и этим все сказано: немного жучиный пастух, немного охотник, немного робототехник, немного колонист. И боец, потому что Интаахо — одна из самых неспокойных планет Республики. Во-первых, местные хищники. Во-вторых, соседи, норовящие угнать твое хитиновое стадо. В-третьих, банды, неизбежно собирающиеся из колонистов, которым стало лень работать не покладая рук. В-четвертых, говоря прямо, корпоративные агенты, которые не прочь натравить одних фермеров на других. Конечно, соседи вас не убьют, но драки бывают нередко. А уж от хищников и бандитов можно ожидать всякого. И от вас тоже.

Что умеет: Стрелять из ручного бластера быстрее всех. Объездить летающего жука. Поймать кнутом забарахлившего робота. Спать в седле — и легко просыпаться от первого шороха.

В чем подвох: Мир за пределами Интаахо не ценит этих удивительных навыков. Да и на Интаахо в последние годы становится поспокойней. Когда-нибудь багбоев окончательно заменят роботы, а фермеры научатся жить добрососедски, выставив корпорации вон с планеты. И чем вы тогда займетесь?

Событие: Перестрелка у крааля О'Тенгро

Пока банда сестер Ким ограничивалась угонами жуков и флайкаров, фермеры терпели. Ну, жаловались шерифу, но что шериф сделает с двумя десятками головорезов? Когда банда угнала всю технику в полутысячном Цзинтуштадте, многие заговорили о том, что надо бы это дело прекращать, — и написали письмо корпоратам. Они вроде обещались помогать? Но обещать — не значит жениться. Когда банда застрелила старика Вана, делавшего лучшую лапшу в округе и в жизни не обидевшего мухи, главы семейств устроили сход и решили, что такое без ответа оставлять нельзя.

Приманить банду было несложно: достаточно оказалось распустить слух о том, что на ферме О'Тенгро будут отгружать добытый на недавно открытом руднике вольфрам. Явились как миленькие — вот только вместо двух десятков пришло пять: ради такой добычи сестры Ким заручились помощью Мунгики. Так что вместо планировавшегося ареста вышла большая стрельба: пятеро убитых, три десятка раненых, крааль с жуками разнесли в щепу — хорошо еще, жуки улетели при первых выстрелах. Ваша взяла, и почти без потерь. Во всех новостях написали, даже на Земле. А от корпоратов было вою!

Но с тех пор в округу банды не суются. Да и Мунгики что-то не видать!



Флот: В отставке

Вечная конкуренция: Первый флот против Второго. Мастера быстрого реагирования против боевого кулака Республики. Цари Цереры против Гильдии разгильдяев. Дело доходило бы до стычек чаще, если бы флоты не были расквартированы в нескольких световых годах друг от друга.

Первый флот гоняется за пиратами, накрывает базы Мунгики, патрулирует астероиды, налаживает систему связи и защищает Солнечную систему с базы на Церере. Второй флот стережет границы, разбирается с Напнигтой и охраняет Ватсон и его торговые пути. Неважно, с какой они планеты изначально: бойцы обоих флотов, будь то космопехи в броне или офицеры в идеальных мундирах, — лучшие из лучших. А вы были одним из них.

Что умеет: Сражаться в боевом скафандре и без него, стрелять из всего, что стреляет, управлять шаттлом и оказывать первую помощь. Космопехи — не пушечное мясо. Каждый из них стоит (в том числе и в потраченных на подготовку кредитах) взвода солдат старых времен, так что должен уметь быть сам себе офицером.

Подвох: В прежние времена, говорят, военная служба была делом престижным. В 24 веке это уже не так. Конечно, Республика вас не бросит: после десяти лет службы вам помогут с учебой, после двадцати — и с землей на дальней планетке. Но точно ли это то, чего вы хотели?

Событие: Операция «Доктор Ливси»

Мастерски расставленная ловушка — это когда враг думает, что поймал в ловушку тебя. Так и вышло на орбите Кечвайо II, куда Первому флоту удалось заманить флот пиратского адмирала ван Торлена. Двенадцать кораблей уже потрошили то, что сочли богатым грузовозом, когда с поверхности безжизненного Кечвайо поднялись три полных эскадрильи под прикрытием штурмового линкора.

Неравное соревнование, скажете вы? Неравное для тех, кто поднимался с планеты. А вот для тех, кто сидел на перекрашенном под грузовоз и подававшем ложные позывные корвете «Винетта», все выглядело совсем иначе. Пираты должны были клюнуть — то есть ввязаться в бой, а значит, вашей и еще сотни космопехов задачей было связать их боем уже после того, как абордажные команды высадятся у вас на борту. Полчаса кошмара: кто думает, что пираты ничего не стоят в схватке, никогда не дрался с головорезом в экзоскелете в зоне без гравитации и воздуха. В тот день вы не досчитались пары хороших ребят, но взяла, разумеется, ваша. А как же иначе, если за дело берется Первый флот?

Церера: Со значком в руках

Работа шерифа на большинстве республиканских планет— не бей лежачего. Следишь за порядком, задерживаешь преступников. А на случай чего серьезного всегда есть тазеры, роботы— и офицер Дипломатической полиции, когда запахнет жареным. На Церере все иначе. Да, из-за силы тяжести коренные церерцы, как правило, заметно слабее жителей других планет. Но во-первых, сила — не единственное оружие дебошира, а во-вторых — как раз на этот случай придумали экзоскелет.

Церера — беспокойная планета. Шахты, бедные районы, самая большая в Республике тюрьма — да еще и расквартированный на орбите Первый флот, который считает, что это он следит тут за порядком. А кому расхлебывать проблемы в итоге? Вам. И без применения силы часто не обойтись.

Вы страж закона, и это ограничивает вас в средствах. Вы не должны, да и не хотите никого убить, не говоря уже о том, что это создаст больше проблем, чем решит. Увы, специфика Цереры делает даже мелкие стычки опасней, чем на других планетах. Когда треть населения ходит в экзоскелетах, трупов можно ждать даже во время простой драки в баре. Но не будешь же вызывать Дипполицию на каждый чих? Вызывают вас. И да, у вас на этот случай тоже есть экзоскелет.

Что умеет: Все, что умеют церерцы, а еще — носить шахтерский экзоскелет и драться в нем так, чтобы никого не убить и серьезно не покалечить. Даже и без машинерии отправить солдата Первого флота, устроившего дебош, в нокаут с первого удара. Поговорить с группой шахтеров так, чтобы обошлось без драки. И не бояться ничего — ни гнева начальства, ни случайного выстрела.

Подвох: И все это за две тысячи кредитов в месяц.



Событие: Война за церерское наследство

Как начинается нормальный вызов? Вам звонит старушка и говорит, что слышала странный скрип на соседней улице. Как продолжается нормальный вызов? Странный скрип оказывается стрельбой из переделанных строительных лазеров. А вот то, что в ответ начинают палить сразу с четырех сторон, уже выходит за пределы нормы.

Худший день вашей жизни: то, что выглядело обычными протестами, оказалось дележом наследства Церес Роботикс, закрытой еще в 80-х. Всплыли какие-то чертежи — и пошло-поехало. Десантные команды наемников от, как пить дать, больших корпораций, космопехи Первого флота в отпуску, как обычно, полезшие под огонь, их группа поддержки, ринувшаяся вниз в боевых скафандрах, рабочие демонстранты, попавшие под раздачу, и жители соседних кварталов. А среди всего этого — одинокий церерский шериф. О да, у вас был тазер. И робот-фотограф. Куда шерифу без робота-фотографа!

Земля: После прочтения сжечь

На Генеральные штаты в принципе работают люди с самых разных планет. Но большинство из них — земляне. Может быть, потому, что правительство сидит на Селене. А может, дело в том, что вам доверяют больше, чем вечно недовольным властями марсианам или оппозиционным ватсонианцам? Так или иначе, ваш путь вполне типичен. Из учебки в планетарную полицию Земли, из полиции — в спецподразделения, из них — в Секцию защиты Генеральных штатов, телохранителей больших шишек. Или сразу в Три-О? О некоторых вещах лучше не распространяться.

Чтобы кто-то на Селене составлял аналитические отчеты, которые лягут на стол депутатам, кто-то другой, согнувшись в три погибели, должен ползти на планете с непристойной гравитацией, залезать в чужие компьютеры и карабкаться куда-то с фонариком в зубах. Говорите, девяносто девять процентов информации лежит в открытом доступе? Ну, так и есть. Вот только начальству почему-то вечно нужен оставшийся один процент.

Интересная работа, что ни говори. Особенно когда корпоративные безопасники, боевики НПГД и охрана скарлетских донов не спорит, чья нынче очередь по вам стрелять. Очень даже интересная, особенно в первый год. На десятый вас от нее затошнило.

Что умеет: Ваш клиент должен после драки остаться жив и здоров, чтобы адвокаты не нашли, к чему придраться. Так что — бластеры-парализаторы, приемы хитроумного рукопашного боя (да, на

старушке-Земле еще остались мастера, не чета другим планетам), взлом замков, скрадывание, просачивание и прочая актерская игра.

Подвох: Вы вышли со службы, но память-то вам не стерли. Вы все еще знаете многих и о многом. Иногда это хорошо. Но часто — не слишком.

Событие:

Все начиналось неплохо, и вы получили спокойное место резидента на

Прекрасная планета: озера, гигантские лопухи, молодой туберианский шпион из отдела 0, поселившийся в соседнем районе. Практически отпуск. Вы и отдыхали, рефлекторно налаживая сеть осведомителей и собирая информацию о предоставления, которые правления, которые правления, кейс — в условиях предоставления, наводило на мысли, что предоставления правления, наводило на мысли, что предоставления правления, наводило на мысли, что предоставления правления, наводило на мысли, что предоставления правления правл



Как все пойдет к черту, предсказать было совершенно невозможно. Просто в какой-то момент лопухового ОМРОП посреди леса стали приземляться посыпавшиеся них принялись хватать всех подряд, не различая И мирное население, и тащить на борт. Вы, конечно, запросили разрешение на вмешательство у : среди задержанных были из вашей сети, и ждать их после попадания могли только рудники или распыление. И конечно, вы получили отказ: руководство не сочло происходящее достаточным поводом для раскрытия своего агента.

Так, если коротко, вы и начали работать на детектива.

Скарлет: Темное прошлое

Нет, теперь вы, конечно, честный человек. С прошлым покончено. Впрочем, и раньше вы не были вовсе лишены кодекса чести. Скарлетские семьи не Мунгики, и вы не замарали себя: не торговали живым товаром, не продавали наркотики школьникам, не отбирали последнее у нуждающихся. Вы просто наводили порядок, хотя — что говорить! — методы вашей семьи были далеки от дозволенных законом.

Да, иногда вы пускали в ход бластер. И гарроту. И, между нами говоря, способствовали пропаже пары неприятных типов: моря Скарлета глубоки, а местные рыбы, по старой сицилийской традиции завернутые в броню покойника для пересылки его нанимателям, смотрятся даже лучше земных. Что сделано, то сделано. Жаль только, ваша семья не поняла и не приняла вашего ухода! Но рано или поздно все наладится: дон Харуки — отходчивый человек. Как правило.

Что может: Стрелять из бластера, грязно драться подручными предметами, говорить на языке клана (скажем, японско-итальянском пиджине), мастерски устранять улики и действовать в команде. Была бы команда!

Подвох: С чего бы начать!

Событие: Сорванные переговоры

Война между вашим кланом и Мунгики длилась почти четыре года, втянув в себя пару пиратских капитанов и корпорацию Тука-Тука, грузовую линию которой вы нарушили в ходе одного из столкновений. От жизни на матрасах и постоянной стрельбы устали в результате все. Так что предложение о переговорах на Калипсо, сделанное доном Харуки, было воспринято с энтузиазмом. Как выяснилось позже — всеми, включая дипломатическую полицию и экоактивистов, следивших за менеджерами Тука-Туки.

Стрельба вышла знатная, так что теперь в вашем активе: а) спасенный консильери клана, б) взорванный бронетранспортер дипломатической полиции, к счастью, роботизированный, в) руки и ноги, которые остались на месте.

Что в пассиве? Потерянный чемоданчик дона Харуки. Сложно было, знаете, не потерять его, когда Мунгики выкатили тяжелый бластер! Да и что такого важного могло быть в чемоданчике, что клан приговорил вас за его потерю к смерти?



Ватсон: За пригоршню кредитов

Шерифы расследуют преступления, корпоративная охрана — защищает шахты и скважины от дикого зверья или налетчиков. Но кто-то должен и поддерживать порядок на производстве. Для этого нанимают людей вроде вас.

На дворе 24 век, так что за забастовку или митинг никого не то что не изобьют, но могут даже не оштрафовать. Вот только не все рабочие это ценят — и когда страсти накаляются, кто-то норовит разнести корпоративную собственность, а то и продырявить голову менеджеру по карьерному перемещению персонала.

Тут и появляетесь вы. В идеале — до того, как дело запахло жареным. Вот только почему-то вас все время зовут не тогда, когда все еще можно решить словами, а тогда, когда уже пора останавливать перепрограммированных роботов, бэнкэйских докеров и церерских шахтеров, пришедших в должную степень раздражения. Ах да, и не забудьте: без травм! Корпорация не хочет платить лишние штрафы.

Что умеет: Все, что нужно, чтобы выжить и добиться результата с минимумом крови. Тазеры, парализаторы, дымовые гранаты, приемы на оглушение, управление промышленными роботами. И хорошо подвешенный язык. Поверьте, он часто полезнее бластера.

В чем подвох: Хэй, вообще-то вы отличный парень. Вы пеклись о благополучии коллектива, знали, чем недовольны рабочие, и даже доносили это до своего нанимателя заодно с советом что-то исправить. Но в большинстве уличных баров вам все равно до сих пор никто не подаст руки.

Событие: Война за церерское наследство

Когда вас наняли старые шефы из лопнувшей в 2280-х Церес Роботикс, вы ожидали, что работа будет непыльной. Поиграть мускулами, пока менеджеры будут закрывать одну из их последних дочерних фирм, — пара пустяков. Что еще? Шугануть особенно активных рабочих вожаков и приглядеть за большим начальством, которое приедет для проверки. Таких заказов — двенадцать на дюжину.

Что вас подставили, стало ясно на второй день — когда большое начальство уже лежало с пробитой головой, в заводских зданиях высаживались наемники Большой тройки, затеявшие стрельбу и по вам, и по рабочим, а Первый флот изго-



товился сбрасывать на завод космопехов в сияющих доспехах. И все ради каких-то чертежей нового позитронного мозга, сохраненных в памяти робота-секретаря. Жаркий выдался денек. Но в том, что дело обошлось в основном трупами наемников, а не рабочих, есть и ваша заслуга.

И теперь у вас есть новый робот-секретарь!

Кеноби: На страже школы

На Кеноби не проливается кровь. Ни животное, ни человек не будут убиты — а если это все же произойдет, убийца никогда больше не ступит на зеленую планету.

Но это не значит, что никто на Кеноби не умеет постоять за себя и других. Внешний мир, куда отправляется на волкэбаут каждый кенобит, полон опасностей. Лидерам школ нужны защитники. Живой природе по всей Республике — верные стражи. Вы много лет изучали боевые искусства в одной из неошаманских школ. Вряд ли это наиболее массовая школа Золотой ветви, но есть и множество маленьких течений, адепты которых занимаются боевыми искусствами куда как активно. Да, на Кеноби сохранили секреты, которые давно забыли на Земле.

Может быть, вы еще не можете при помощи ци сдвигать предметы (и, честно говоря, не видели никого, кто мог бы). И — возможно, к лучшему — никто так и не придумал лазерных мечей. Но вы и без них на многое способны.

Что может: Сражаться голыми руками, проявляя чудеса гибкости, скорости и ловкости. И при этом никогда, ни при каких обстоятельствах никого не убить.

Подвох: На Кеноби правда не любят насилие. Многие школы, включая и самую авторитетную из всех, школу Золотой ветви, считают ваши методы балансирующими на грани допустимого. Совет шаманов уже приглядывается к вашей школе и в любой момент может ее запретить. Им не хватает только повода.

Событие: Захват заложников на лайнере «Хосокава Грация»

Не каждый день доводится полетать на круизном лайнере Ватсон — Земля. Конечно, во втором классе не так роскошно, но все равно куда лучше, чем на любом другом судне, куда вы попадали. Было лучше, пока не начался захват. Не террористы и не политические радикалы, как вы сперва подумали. Просто бандиты, которые решили, что ни к чему ограничиваться гра-



бежом, если можно захватить пассажиров в заложники и возвращать родным за деньги. Корабль они взяли за считаные минуты, изолировав экипаж и подчинив себе почти все системы управления.

Операция освобождения? Да кто рискнет отдать приказ об абордаже, если на борту семьи корпоративных боссов и звезды шоу-бизнеса? Нет, расчет преступников был верным, и они учли почти все. Кроме того, что скромный кенобитский монах-вегетарианец может быть очень быстрым, очень незаметным и очень сильным. Да, их было 20 и они были вооружены. Нет, большинство из них даже не успело вас разглядеть. Да, журналисты все пронюхали. Нет, вы не гордитесь тем, что сделали: ваш наставник, окажись он там, сумел бы обойтись словами.

Бэнкэй: За хорошее дело

Что любят бэнкэйцы? Хорошую выпивку, хорошую драку, серо-голубые хребты на горизонте и полосы колец в небе над ним. Но больше всего на Бэнкэе любят честный труд. И хорошие условия для него!

Вы можете работать в любых условиях: запаивать швы армейских дредноутов прямо на орбите, чинить трубопровод за 25-й параллелью, отстреливаясь от клыкастых раров. Впрочем, хищные звери — не самая большая ваша проблема. Люди досаждают не в пример больше.

Клон вы или нет — если вы родились на Бэнкэе, изрядный кусок вашей жизни принадлежит корпорации. Ну, или планетарной администрации, что выглядит лучше только в контракте. Конечно, начинается 24 век. У вас семичасовой рабочий день, и недавно удалось выбить четырехдневную рабочую неделю. Но благодарить за это нужно не вашего работодателя, а рабочее движение. На Бэнкэе оно организовано лучше, чем где бы то ни было.

Где рабочее движение, там забастовки, а значит, и штрейкбрехеры, и громилы корпораций, пытающиеся вас запугать. И не все фирмы ограничиваются этим. Так что из честного рабочего кому-то приходится превращаться в честного бойца, готового пустить в ход кулаки, когда корпораты разгоняют демонстрацию. А то и защитить профсоюзного лидера от внезапного несчастного случая. Вы в этом деле из лучших.

Что может: Завязать узлом кочергу и выдернуть простенькому роботу манипулятор голыми руками, быстро и кучно стрелять из охотничьего бластера (за 25-й приходится делать и не такое). В нужных обстоятельствах первый навык защитит ваши гражданские права, второй — спасет жизнь.

В чем подвох: Может быть, с куда большим удовольствием вы собирали бы баржи-грузовозы. Вы отличный работник. Вот только никто не любит возмутителей спокойствия. Из всех потенциальных работодателей только детектива не испугали ваш «волчий билет», старый имплант и крепкие выражения.

Событие: Война за церерское наследство

Церес Роботикс, четвертая большая корпорация, лопнула двадцать лет назад. Остались ее дочерние фирмы, да и те в последние несколько лет закрываются одна за другой. Так что, когда вас попросили съездить на Цереру и помочь рабочим, которых на одной из таких собрались массово сокращать, вы не удивились.

Удивились вы уже на месте, просмотрев бумаги: пусть и не юрист, вы поднаторели в таких делах и поняли, что фирма — прикрытие для каких-то разработок. Каких именно? Этого вы понять не успели, потому что началась серьезная стрельба. Вряд ли наемникам корпораций (чьим же еще?) нужны были вы и ваши товарищи, но стрелять они готовы были по всем. Особенно по шерифу. И зачем он туда сунулся?

А потом появились космопехи, и дело пошло серьезней некуда. Спасибо еще, нашелся хороший парень с подозрительно знакомой рожей, который вызвал часть огня на себя.

Что делали в это время вы? Выводили рабочих, конечно. Сто сорок пять участников сидячей забастовки, запертых в заводских помещениях под огнем. И вы не потеряли ни одного. А вот наемники кое-кого не досчитались.

Мишибижуа: Под солнечным парусом

Правило 1: никаких развлечений в системе Миши. Правило 2: никакой грязи за ее пределами. Пока вы ограничиваетесь тем, что грабите корпоративные суда, власти Мишибижуа не задают вам лишних вопросов. О нет, конечно, если вы окажетесь в общем республиканском розыске, вас поймают и сдадут. Но для этого есть фальшивые документы, верно? Неудивительно, что старые пираты вроде вас нередко имеют тут домик с видом на водорослевые леса или коралловые рифы. Не стоит только переходить грань: мишианцы готовы закрыть глаза на веселые налеты и даже трупы наемников из корпоративных служб, но не простят ни работорговлю, ни убийства гражданских.

Как вы стали пиратом? Какое теперь это имеет значение. Последние годы вы промышляли на торговых путях, охотясь на грузовозы и роботизированные станции, пока службы безопасности корпораций и Первый флот охотились на вас. Да, пострелять приходилось — из всего, что стреляет. И драться во время абордажей тоже. И, может быть, вы не всегда играли по правилам. Но все это в прошлой жизни: теперь вы в команде детектива, верно? И охотитесь за теми, кто вовсе не знает правил.

Что может: Сражаться любым оружием практически в любых условиях — но чаще в ближнем бою и один на один. Десантироваться на абордажной шлюпке-шаттле с перегрузкой в 5g. Быстро оценивать, что стоит прихватить. И очень быстро драпать, когда пробил решающий момент.

Подвох: Детектив постарался, и теперь власти вас больше не разыскивают. Увы, вам грозят не только власти: старые товарищи будут рады прислать вам черную метку.

Событие: Операция «Доктор Ливси»

Положим, сначала вы тоже приняли этот чертов корвет за грузовое судно. Да, поспешили: первая абордажная команда имеет право на двойной приз, так что во флотилии всегда соревновались за право пойти на штурм раньше других. В тот раз вы на свою голову выиграли — и заварушка вышла что надо. Космопехи в своих надраенных доспехах были, кстати, только половиной проблемы. Второй половиной были свои же — ну, когда все посыпалось и стало ясно, что нужно драпать. К абордажным шлюпкам они рвались с боем, стреляя по бывшим товарищем и, судя по всему, попали как раз в засаду космпопехов. Естественный отбор! Вы-то своих ребят вывели иначе, рассудив, что раз это никакой не грузовоз, а республиканский корвет, так на нем и спасательные шаттлы должны быть, и вряд ли их в горячке боя кто-то охраняет. Угнать один было проще простого — и ищи-свищи, Первый флот!

По пути вы потеряли четверых. Хорошие были ребята. Но и уложили по меньшей мере двоих, между нами говоря.

Калипсо: На потеху публике

Ну да, вы деретесь за деньги. То ли дело все остальные, а?

Калипсо — мир развлечений. Кому-то, конечно, и ныряние с трубкой развлечение. Но многие предпочитают что-то посерьезнее. Гонки на карах — с настоящими ставками, то есть, конечно, организованные Мунгики. Экспедиции по неосвоенным континентам. Прыжки из стратосферы. И бои, конечно. Людям нравится смотреть на мордобой, что поделать. А вы знаете в этом толк.

Правил в этом деле немного. Противник должен остаться жив, но с чудесами современной медицины это не большая проблема. Оружия, конечно, никакого, но ничто не запрещает прокачаться: чудеса медицины, опять же, никто не отменял, так что ваши мышцы только на три четверти результат упражнений, а все остальное — препараты, которые сделали вас быстрее, сильнее и выносливее обычного человека.

Что еще? Азарт. Драйв. То, чего никогда не будет у туристов на трибунах: пока они смотрят, вы живете на полную катушку.

Что умеет: Голыми руками скрутить человека, робота и хищного зверя. Продержаться столько, сколько нужно. Встать после того, что все сочли нокаутом. Встать еще раз.

Подвох: Между нами, ваши бои в Республике не просто под запретом. Большинство людей вполне искренне осуждает их с моральной точки зрения. Так что в приличном обществе вам вряд ли приходится рассчитывать на одобрение. Что до ваших фанатов, то они странные люди. И часто — не самые приятные.

Событие: Сорванные переговоры

Когда начальство скарлетского клана Барбаро-гуми устроило свою встречу с Мунгики и руководством Тука-Туки, вы, вообще говоря, предполагались не в качестве основного блюда. Где-то между ужином на веранде и ночным шоу огней накануне решающих переговоров больших шишек вы должны были устроить красивый бой с вашим приятелем, туберианцем Тссчш. Да, постановочный. А как же? Сцену с сальто после телекинетического толчка вы репетировали полдня.



Вот во время толчка-то и началась стрельба. Адское шапито: боевики Мунгики, корпоративная Служба безопасности, мафиози, шерифы, дипломатическая полиция, демонстранты-экологи (у этих хотя бы не было пушек)... А посреди всего этого вы и ваш хвостатый друг — без стволов, без ножей, без денег, и — да, — вы были в бойцовском трико и маске, как кретин. Крутой вышел замес, но вы остались живы и даже прихватили с собой чемоданчик скарлетского босса. Вы надеялись, что там будут алмазы или, на худой конец, бластер. А там была треклятая картина этого Пикассо.

Впрочем, если бы не она, как бы вы познакомились с великим сыщиком, верно?

Марчо: Жажда жизни

Когда ваша планета хочет вас убить, это бодрит. Когда вам удается выживать на ней раз за разом, несмотря ни на что — это бодрит еще больше. Конечно, вы родились на другой планете, а сюда прибыли в поисках адреналина и приключений. И Марчо не подкачала! Здесь мало уметь хорошо стрелять — нужны хладнокровие, реакция и скорость, и все это есть у вас в избытке.

Вы побеждали дейногиенопса, отбивались от тенекрыла, спасались от шершнепода (а кто говорит, что «спастись» от кого бы то ни было — это как-то не слишком героически, пусть попробует спастись от шершнепода сам!). И все это — с чертовым гвоздеметом вместо бластера.

Когда в прошлом году вездеход профессора Фшшсф пропал с радаров — кто вернул профессора живым и даже прихватил из его вездехода блок с данными? Когда на пути к одной из дальних шахт поселился хелогнат — кто по заданию мэра прокладывал новый путь?

На Марчо вас считают немножко героем. В принципе, так и есть. Только для вас ощущение риска не менее важно, чем помощь ближнему.

Что умеет: Стрелять из всего, что стреляет, а также из большинства предметов, не считающихся оружием. Управлять шаттлом, оставшимся без половины корпуса. Прятаться от инфракрасного зрения в гуще ядовитых растений и выживать практически в любых условиях. Люди? На фоне марчианской фауны они уже не производят на вас особого впечатления.

Подвох: Мир за пределами Марчо кажется вам немного пресным. Знаете, как-то без огонька. Но вы же найдете, чем это компенсировать?

Событие: Скверный вторник

Скверный он был для всех, а для вас — катастрофический. Когда на Базе 1 из-за грозы и плесени рухнул весь северный сектор внешнего периметра и местная живность ринулась в открывшиеся бреши, вы были не внутри города, а снаружи. Возвращались из экспедиции, рассчитывая на хороший ужин. Повезло, что в тот раз не поужинали вами! Три ночи и два дня вы провели на быстро образовавшихся развалинах дальних укреплений, отстреливаясь, прячась и организуя выживших. С

кем-то вам повезло: кстати был и айзекианец-к-серфер, сумевший выйти на связь с суперкомьютером, и туберианский наладчик антигравов. С кем-то не повезло: группа туристов-экстремалов с Ватсона получила в вашей компании в те дни столько новых впечатлений, что охоту к туризму у них отбило, надо полагать, на всю жизнь. Но помощи вы дождались.

Впрочем, есть и чем гордиться — помимо полного комплекта конечностей к концу этой истории. Момент, когда вы заманили шершнепода в болото к хелогнату — это, знаете ли... Жаль, что заснять было некому!

Марс: На ровере и гравибайке

Марс теперь совсем не тот, что раньше. Коричневые стволы, зеленая и рыжая хвоя, белый снег. Можно остановить ровер на склоне горы и смотреть на бесконечное колыхание деревьев в экваториальных долинах Элизиум. Все поменялось, кроме Проекта — и ровермэнов. Всегда в седле ровера — ладно, теперь это гравибайк, — всегда в пути, всегда в буро-рыжих сьютах с затейливыми нашлепками, вы развозите грузы и людей по отдаленным фермам. Да, иногда эти грузы незаконные. И люди тоже непростые. Но что вам за дело? А если кто-то начнет задавать слишком много вопросов — скоро узнает, что не все марсиане хлюпики.

Быть ровермэном значит быть частью одной из самых старых субкультур в Республике. И весьма специфической. Объемные татуировки, самогон из сорго, действительно тяжелая музыка — все это само собой, но кроме того, ровермэны — это еще и импланты, и насилие, и рэкет, и изрядная нелюбовь к Земле. Что до Марса, то будьте покойны, ровермэны — патриоты. Просто на свой лад.

Что умеет: Действовать в одиночку, гонять по бездорожью за 300 км/час, чинить все, что поддается починке при помощи гаечного ключа, драться с марсианским упорством и различать мелодические нюансы местного хардбаунса (который большинство принимает за строительный шум).

Подвох: Нет, дело не в Аварийной службе: марсианская полиция редко трогает ровермэнов, считая их такой же неизбежной частью Проекта, как селевые потоки в долинах Маринер. Дело в вопросе о том, кто вы. Путешествия с великим сыщиком приведут далеко за марсостационарную орбиту. Найдется ли там место ровермэну?

Событие: Буря Джессика

Марс изменился, но старые беды остались: пыльные бури теперь соединяются с метелями, и подчас у снега, взмывающего за гравибайком, отчетливый красно-рыжий оттенок. «Джессика» была худшим вариантом: пыльная буря, накрывшая треть планеты, соединилась с невиданным бураном. Погиб один альпинист на Арсии и пара ареологов, отставших от эвакуации. Но это было еще полбеды.

Настоящую проблему вы обнаружили, добравшись сквозь снег и пыль до шахт Штерфельда: изза бури нарушилась спутниковая связь с добывающими роботами. Не получая нормальных команд, они начали проламывать проходы прямо под поселением, грозя всему разрушением и, разумеется, защищаясь от покушений со стороны всем, чем снабдила их на этот случай заботливая корпорация Шань Няо. Что было у вас? Гравибайк, цепь, монтировка, строительный лазер, который вы отобрали у одного из роботов, и двенадцать ящиков отборного пойла от местного фермера.

Доктор из Рэд-сити говорила вам как-то, что спиртное не решает, а только создает проблемы. И точно, как выяснилось, у робота будут большие проблемы с функционированием, если попасть в него бутылкой горящего виски.



Дарвин: В отблесках сияния

Да, до того, как вы начали путешествовать с детективом среди звезд, звезд вы уже навидались: в шоу-бизнесе Республики их предостаточно. Где есть звезды, там есть и фанаты. А значит, и сталкеры, и хулиганы, и преступники, надеющиеся на выкуп, и папарацци. Короче говоря: без работы вы не оставались.

Нет, вы вряд ли начали как телохранитель. На Дарвине опыт приобретается в черных зонах — и там, знаете, покруче: вулканы извергаются, ящеры бродят, земля горит под ногами. Туризм там нелегален, но кого это останавливало? Так что вам случалось и провожать туда любителей развлечений погорячее, и вытаскивать их оттуда. Что еще? Ну, каскадером вы тоже, конечно, поработали. Спасателем. Но настоящие деньги пришли вместе со звездами. И настоящие проблемы тоже.

Что умеет: Замечать детали, водить шикарные флайкары, носить при себе спорамин от похмелья и решать проблемы при помощи хука слева: оружия-то телохранителям носить не полагается.

Подвох: Собачья жизнь, что тут скажешь: ни выходных, ни отпусков, ни нормального сна по ночам, да еще все вокруг пьют — а тебе нельзя. Но это еще не проблема. Проблема — что вы, работая телохранителем, видели и слышали слишком много вещей, которых никому не стоит знать. Люди не обращают на телохранителей внимания только до тех пор, пока не приходит момент устранить всех лишних свидетелей.

Событие: Рейд за ревдемами

Очередное турне вашей клиентки, знаменитой октархианской дивы, не предполагало никаких неожиданностей, а это всегда плохое начало. Вы знали, что будут сталкеры, будут фанаты — никто не умеет фанатеть так, как туберианцы! Смирились заранее и с капризами нанимательницы, и с вечными переменами планов, и с тем, что защищать надо было не только ее, но и ее менеджера с Ватсона, а заодно и трех его болонок. А вот к чему вы не были готовы — это к тому, что на мирной общей планете прямо перед концертом одни туберианцы начнут хватать других на улицах, а заодно попробуют схватить и вашу клиентку. Оно, может, по их октархианским законам было законным арестом. Но вы-то заключали договор по законам Республики?

Интересная была история, особенно когда вы ползли по воздуховоду с болонкой в руках. Но нанимательницу из-под огня вы вывели и в нужное место доставили. И десяток ее групи — или как это у туберианцев? — тоже. А что в этом месте они записывали какие-то воззвания, а не новую рекламу для кибер-Т, — это уже не ваше дело, верно?

И что вы застрелили того чиновного тубера, который пытался застрелить ее, — тут вам тоже не за что краснеть. Пусть Дипполиция и ворчит. Жаль только, что лицензию за это у вас отобрали.

Айзек: Руки суперкомпьютера

На Айзеке насилие абсолютно вне закона. Впрочем, его там почти и не бывает: местные жители — не любители размахивать кулаками, да и проблем, из-за которых стоило бы вступать в конфликт, на планете практически нет.

Беда в том, что за пределами Айзека все иначе. И не все айзекианцы сидят дома: бизнес, туризм, наука — мало ли причин отправиться на другую планету? И попасть там в неприятности. Конечно, в случае чего им предоставят и адвокатов, и психологов. Но иногда до психолога нужно еще дожить. Тут в дело и вступаете вы: внешний координатор. По первому приказу суперкомпьютера вы направляете ваш корабль в нужную точку, чтобы спасти и защитить граждан родной планеты. Вы не нарушаете закона: правила Айзека вполне официально делают для вас исключение. Так что бластеры вашего робота вполне легально бьют парализующими разрядами, а сами вы прошли лучшие боевые тренировки, о каких можно мечтать. Вместе с роботом вы не знаете себе равных и почти непобедимы: ни один отряд солдат не мечтал о такой скоординированности.

Что умеет: Использовать хитроумные устройства, справляться в критической ситуации, оказывать первую помощь, а подчас и дать кому-то в зубы. Но главное: сперва все как следует просчитать, а потом действовать.



Подвох: Суперинтеллект делает для вас исключение, но у исключения есть свои границы. Не предполагается, что вы пускаете в ход боевой режим ваших бластеров, да и вообще слишком часто пускаете их в ход: для этого вас сопровождает робот. К сожалению, ситуации, с которыми вы сталкиваетесь, подчас требуют от вас большей изобретательности и более радикальных решений. Вот только как объяснить это компьютеру?..

Событие: Скверный вторник

В последние пару лет ваш робот начал вести статистику— и точно, айзекианцы чаще попадают в проблемы на Марчо, чем в любой другой точке Республики. Немудрено, ведь из-за налаживания там киберсистемы айзекианцы туда зачастили.

В тот вторник не то плесень, не то какая-то другая марчианская флора проела барьеры внешнего периметра столицы, Базы 1. Дальше — как положено, трое суток кинематографичного кошмара: половина окрестной фауны последовала за добычей по пути, проложенному флорой.

При чем тут вы? При том, что за пределами второго периметра осталась лаборатория, а в ней — молодой айзекианец, которому удалось выйти на связь с суперкомпьютером. Через четыре часа вы были на планете.

Начальство базы, услышав о вашем желании отправиться за периметр на выручку пропавшим, только покрутило пальцем у виска. Но скафандр вам выдали. А дальше? Сутки, которые вам понадобились, чтобы пройти километр и доставить выжившим гравитационные ранцы для прыжка на зависший над ними шаттл, вы почти не помните. Только вмятин на роботе осталось не меньше, чем шрамов на вас.

Туберианец: Большие перемены

Аксолотлем вы представляли свою жизнь более линейно: отличная учеба, служба на Шшшк-с и прямая дорожка к офицерскому званию на одном из больших крейсеров. В принципе, так все и вышло, но часть с офицерским званием оказалась более заковыристой.

Когда — на второй год после линьки — вы наконец перестали пахнуть водорослями, к вам подошла капитан Хччсч с разговором о вашей будущей карьере. Хомо, говорила она, все больше суют свой нос в дела Октархии, Традиционалисты вытесняют наших представителей из Совета, Изоляционисты саботируют маршруты военных судов. Фракции нужна ваша помощь. Капитан была убедительной, да и вам по молодости хотелось чего-то более захватывающего, чем патрулирование фракционных границ.

На новом месте было как в аромакино: самое лучшее оружие, самая современная техника (почему-то — изоляционистская), бюджеты без ограничений. Но и взялись за вас как следует: кроме улучшенных навыков боя и стрельбы, вы выучили язык хомо, научились залезать в кибер-Т, пользоваться их смешными пулялками и разбираться в земном искусстве.

И выяснилось, что не такие уж они и злодеи, говоря откровенно. Жаль, ваше бывшее начальство считает по-другому.

Что может: Стрелять из любого туберианского оружия — и из любого человеческого тоже (когда спуск прямо торчит снаружи, это даже как-то неспортивно). Бросать ножи телекинезом и им же как следует пришпилить противника. Свободно ориентироваться в кибер-Т и эффектно прыгать, оттолкнувшись телекинезом.

Подвох: Республиканцы тепло относятся к эмигрантам из Октархии и, на ваше счастье, не задают слишком много вопросов. Но это только до тех пор, пока среди множества хомо, которые встречаются вам на пути, не появится кто-то, кто вспомнит ваши пятна по прошлой жизни. Не говоря уже о том, что капитан Хччсч едва ли была в восторге, когда вы дезертировали.

Событие: Рейд за ревдемами

Все начиналось как абсолютно рутинное задание на планете общей юрисдикции: прибыть в столицу, заселиться, войти в доверие к местным — а потом найти и разрабатывать местную ячейку ревдемов, которые сделались там в последнее время особенно активны. И заодно приглядывать за важными приезжими: начальством других фракций, звездами аромакино, республиканскими дипломатами.

Этим вы и занимались, пока — как раз когда вы переключились на толпы фанатов, съехавшихся ради очередной дивы, — на центральную площадь города не высадилось несколько сотен оперативников традиционалистской патрульной службы, которые принялись врываться в дома, хватать всех, кого считали ревдемами, и стрелять по всем, кого не успевали схватить. Что знали вы? 1. По меньшей мере треть схваченных не имела к ревдемам никакого отношения. 2. Патрульная служба не станет разбираться и отправит в распылитель всех, хотя бы для того, чтобы некому было потом отвечать Республике на неудобные вопросы. 3. Ревдемы, пожалуй, нравятся вам гораздо больше традиционалистов. Вы запросили разрешение на вмешательство и получили отказ: «чем больше их распылят, тем лучше». Тут вы решили, что ревдемы, пожалуй, нравятся вам больше и родной Фракции тоже.

всегда расслабленней относились к правилам Нчттк — Буравкина относительно оружия на общих планетах, и — какая удача! — агент хомо (неужели он правда считал, что его фальшивое удостоверение журналиста кого-то обманет?..) снял себе квартирку буквально через несколько улиц от вас. Ваш расчет был прост: в Республике точно нет смертной казни, и даже на рудниках работают роботы, быть может, если рассказать человеку, что будет со всеми арестованными дальше... Но вам не пришлось. Вы только успели сказать «Я знаю, кто вы, и знаю, что у вас есть оружие. Нам надо что-то

с этим делать», — как человек уже протянул вам запасной бластер.

Выбрать было легко. Труднее — быстро найти оружие, но вы знали, у кого оно могло быть. Хомо

ОРУДИЕ УБИЙСТВА

Что за приключения детективов без наставленного на кого-то револьвера? Да и осмотр тела должен все же включать рассуждение эксперта о том, каким орудием была нанесена рана. Что до оперативника, то для него оружие — ежедневная рутина. А что это, собственно, за оружие? Что может лежать в вашем сейфе и встречаться в руках преступников?

Бластеры

Огнестрельное оружие к 2300-м годам используется нечасто. Главное, чем вооружены и солдаты, и убийцы, — бластеры. Бывают они трех типов.

Ручной бластер

Ближайший аналог старого револьвера или пистолета. Компактный, помещается в кобуре на боку или подмышкой, стреляет не очень далеко — обычно метров на 20-30 — сгустками энергии.

Ручных бластеров существуют десятки видов: от совсем крошечных (стреляющих на пару шагов) до довольно больших, которые пробьют и хитин интаашского жука. На некоторых планетах Республики они в свободной продаже.

Воздействие: Пробьет насквозь человеческое тело, кусок дерева, плотной ткани, стекло. Но не пробьет ни кирпичную стену, ни толстый лист металла или полимеров, из каких делают космические корабли и, часто, дома. При ранении заражения крови можно особенно не бояться — бластер сразу прижигает рану. Но это очень больно.

Что слышали свидетели: При выстреле бластер производит легкий звук — разумеется, что-то вроде «пиу». Движение энергетического сгустка тоже слышно — это шипение в воздухе, — и если он пролетит мимо вас, вы почувствуете жар. Большинство жителей Республики представляет себе этот звук хотя бы по кино и кибер-Т-играм.

Что видели свидетели: Стремительно летящую вспышку энергии, как правило, синего или красного цвета.

Характер раны: При попадании бластерный выстрел вне зависимости от мощи оставляет небольшое отверстие и опаленный след характерного вида, который ни один эксперт ни с чем не спутает.

Стоимость: От нескольких сотен до нескольких тысяч кредитов, в зависимости от комплектации.

Штурмовой бластер

Основное оружие республиканского флота: бластер, стреляющий очередями на расстояние до 500 метров, а в некоторых модификациях — и на километр. Большинство моделей можно переключить в режим прицельной отдельной стрельбы. Некоторые модели снабжены и парализаторами, но таких немного.

У бластеров нет понятия обоймы, но есть максимальное количество выстрелов, которые позволит сделать конвертер, устройство, преобразующее М-энергию в энергию бластерных сгустков. У ручного бластера это обычно около тысячи выстрелов. У штурмового — около 50 тысяч. Словом, можете не волноваться, что патроны кончатся. Но при долгой стрельбе, после нескольких сотен выстрелов бластеры, за исключением самых дорогих, могут перегреваться и сбоить.

Штурмовой бластер весит около 2,5 килограмм и требует обеих рук для стрельбы, но во время переноски большинство моделей могут складываться в компактные параллелепипеды размером примерно с толстую книжку. На поясе носить неудобно, а вот в рюкзаке много места не занимают.

На большинстве планет Республики хранить такое оружие запрещено, если только вы не кадровый военный. Но на некоторых, например на Ватсоне, ограничений нет.

Воздействие: Штурмовой армейский бластер без проблем пробьет не только человека, но и жука или пяток толстых досок. Если вы ухитритесь раз десять попасть в одну точку, то пробьет и металлическую дверь.

Что слышали свидетели: Много очень быстрых «пиу».

Что видели свидетели: Серию стремительно летящих сгустков; в научной фантастике ближайший аналог можно найти в «Звездных войнах».

Характер раны: Такой же, как у обычного бластера.

Стоимость: От 2000 кредитов на планетах, где владение законно, от 5000 — там, где оно запрещено.

Охотничий бластер

Название условное, потому что как таковая охота в Республике — занятие не то чтобы очень модное и распространенное. Более точно, возможно, второе неформальное название — «бластер колониста». Это не боевое оружие, но оно мощнее обычных ручных версий. Ближайшим аналогом можно назвать современные двустволки.

Мощность охотничьих бластеров примерно такая же, как у боевых, но ниже дальность стрельбы — около 250 метров, — и из них не получится стрелять очередями больше, чем по пять выстрелов.

На большинстве охотничьих бластеров есть режим парализации (см. ниже) и, кроме того, нередко встречается еще один, который добавляется не на заводах, а умельцами на местах: режим «выстрела на крайний случай». Переставленный в него бластер выпускает мощный заряд энергии — примерно как от пяти выстрелов, — за один раз. Оружие от этого перегревается, и несколько минут стрелять из него не выйдет. Но польза очень велика.

Как вы уже догадались, охотничьи бластеры нужны прежде всего не как оружие против людей, а как средство спасения от диких животных на малоосвоенных планетах. Как правило, это простое и надежное оружие без изысков.

Как и боевые бластеры, охотничьи на многих планетах под запретом. Но на планетах малоосвоенных они, как правило, разрешены — и даже более того: если на Интаахо вы отправитесь в дальний путь без такого оружия, на вас посмотрят как на чечако.

Воздействие: При обычной стрельбе — такое же, как у обычных бластеров. При выстреле «на крайний случай» — мощный сгусток пробивает большинство преград; небольшие цели могут быть буквально сожжены.

Что слышали свидетели: При обычной стрельбе те же «пиу», при выстреле «на крайний случай» — сперва «пиу», а потом громкий хлопок.

Что видели свидетели: Обычные бластерные выстрелы или яркую вспышку (стоящих рядом она может даже ослепить).

Характер раны: Обычные узкие обожженные бластерные раны или большое отверстие с сильными ожогами вокруг.

Стоимость: От 500 до 1000 кредитов.

Усовершенствования бластеров

Любители оружия постоянно улучшают (и ухудшают) свои бластеры самыми разными способами. Здесь мы перечисляем только самые распространенные дополнения. Если вы считаете, что ваш герой прикрутил к своему оружию что-то еще, — ни в чем себе не отказывайте (только посоветуйтесь с ведущим!).

- Биометрический предохранитель: оружие завязано на генетический код владельца и не будет стрелять в руках другого человека. (Увы, клонам с Бэнкэя пользоваться этой опцией бесполезно.) На дорогих ручных бластерах биометрический предохранитель делается изначально.
- Режим парализации: при попадании такого заряда человек потеряет подвижность примерно на минуту. Зачастую это, конечно, гораздо лучше, чем стрелять на поражение. Но помните, что парализация не всегда безопасна. Во-первых, после парализации человек упадет. И может упасть очень

неудачно. Во-вторых, парализаторы влияют на импланты, и это может доставить жертве сильную боль и навредить ее здоровью, если импланты поддерживают ее жизнедеятельность. На штурмовых бластерах встречается редко, но на охотничьих и ручных ставится достаточно часто.

- Режим лучевика: вместо стрельбы сгустками энергии бластер начнет поддерживать постоянный непрерывный луч. Для боя это довольно бесполезно: луч быстро перегревает бластер и эффективен на расстоянии самое большее в несколько метров. Зато им очень удобно быстро срезать дерево или пропилить стену. Официально модифицировать так бластеры запрещено, потому что в неумелых руках режим лучевика чреват травмами всех окружающих. Но, конечно, так делают нередко особенно на охотничьих моделях. (Внешне он выглядит как сплошной луч; характер раны ровный обожженный срез, звук непрерывный высокий свист.)
- Облегченный спуск: большинство обычных бластеров требуют достаточно ощутимого усилия для выстрела и, разумеется, защищены предохранителем, чтобы человек не выстрелил случайно из-за неосторожности или дрогнувшего пальца. Все это можно упростить, сделав, чтобы бластер реагировал на легчайшее прикосновение к спусковому крючку. Как правило, так делают три типа людей: багбои с Интаахо, исследователи смертельно опасных планет и законченные болваны.
- Распознаватель целей: устанавливает на бластер крошечную видеокамеру, постоянно соединенную с вашим коммом. В комм можно загрузить определенные черты внешности, которые будут бло-

кировать выстрел. Скажем, на флоте для неопытных солдат в обязательном порядке ставят такие блокираторы, настроив их на форму — чтобы не попали случайно по своим. Это может быть и общий абрис человека (чтобы стрелять можно было только по животным), и, напротив, предельно точные черты — скажем, чтобы люди детектива в запале не выстрелили друг в друга. Распознаватели, позволяющие тонкую настройку, дороги.

— Режим охлаждения: на самом деле никакое это не охлаждение, а режим, снижающий силу бластерного выстрела. Зачем? Затем, чтобы никто точно не пробил борт корабля, вот зачем.

Судебная экспертиза бластерных ран

Экспертиза резаных, колотых и прочих давно известных науке ран не составляет проблемы. Что может эксперт сказать про бластерные раны, помимо сказанного выше?

- Примерный тип оружия: у бластеров нет калибра в традиционном смысле, но все же бластеры разных моделей оставляют входные отверстия разного размера; различается и температура сгустка, и скорость его полета, а значит, и характер ожога. Все это не позволит определить в точности конкретную модель, но позволит ограничить возможные варианты («Не поручусь, детектив, но точно не штурмовой. И все-таки, думаю, какой-то из мощных из ручных бластеров, а не мелочь»).
- Соответствие входного отверстия и ствола: аналог баллистической экспертизы возможен, хотя не идеально точен.

— Был ли выстрел сделан вплотную или издали: «Смотрите, детектив: ожог только внутри раны, а вокруг чисто! Ствол поднесли прямо ему к виску».

Специфическое дальнобойное оружие

Помимо массовых бластеров, есть и несколько типов вооружения, с которыми не сталкивалось большинство жителей Республики. А вот оперативники, как и детективы, наверняка имеют о них представление.

Пороховое оружие

Да, его еще иногда можно встретить. В 99% случаев это охотничьи двустволки или спортивные пистолеты. Ну и музейные образцы. Выпуск боевого порохового оружия прекратился около века тому назад.

Что слышали свидетели: Непонятные хлопки. Практически никто из жителей Республики не слышал выстрелов, иначе как в исторических фильмах и играх, а там они звучат не очень натуралистично.

Что видели свидетели: Представьте себе по любому боевику.

Характер раны: Необожженный (и чреватый сепсисом) неровной формы канал (или каналы при стрельбе дробью) с первичным некрозом вокруг. В большом числе случаев пуля может застрять в

теле. Ранение опознается любым судебно-медицинским экспертом, но может быть не опознано обычным практикующим врачом из-за крайней редкости таких случаев.

Стоимость: От 2000 кредитов (а за исторические образцы — до бесконечности, это предмет коллекционирования).

Снайперское оружие

Говоря предельно строго, на 90% это компьютеры: вычислительные системы, которые рассчитывают полет снаряда на расстояние до 3 километров, а в действительно умелых руках — и до 5. Бластерный выстрел столько пролететь не может, так что снайперское оружие стреляет специальными материальными снарядами, чем-то вроде очень продвинутой версии старых пуль.

Хранение снайперского оружия запрещено в Республике практически везде, кроме Ватсона и подконтрольных ему территорий. Оно и понятно: это оружие убийства и только убийства.

Что слышали свидетели: Ничего. Пули летят практически бесшумно. Только если пуля пролетает совсем рядом, можно услышать ее или почувствовать жар. Слышно что-то будет только тем, кто стоит рядом со стрелком.

Что видели свидетели: Тоже ничего — ни стрелка, ни отблеска прицела: слишком большое расстояние от них до цели.

Характер раны: Напоминает узкий и ровный канал от пулевого ранения. Снаряд за редчайшими исключениями пробивает тело насквозь.

Стоимость: Очень большая и сложно определимая. За исключением армейских (стоимость около 50 тысяч кредитов на черном рынке, да и то достанешь с трудом) большинство таких снайперских орудий — штучная работа.

Тазер-парализатор

Чаще всего встречается на поясе у шерифов. Дальнобойность до 15 метров, парализация на 5 минут, позволяет сделать до 10 выстрелов в минуту. Удобная вещь и для детективов. Но, увы, на большинстве планет, где запрещено ношение оружия, запрещено и ношение тазеров.

Хорошая новость: если ваш герой прежде работал шерифом, в дипломатической полиции или чем-то подобном и ушел оттуда добровольно, а не был изгнан с позором, право носить тазер у него осталось (вместе с обязанностью помогать полиции по первому требованию).

NB: Туберианцы покрепче людей. Разряд тазера оглушит их чуть медленнее — но все равно, конечно, оглушит. Сами туберианцы тазерами до недавнего времени не пользовались, но использовали — и используют — специальные магнитные сети, позволяющие захватить и обездвижить что туберианца, что человека.

Что слышали свидетели: Характерный электрический треск.

Что видели свидетели: Электрический сгусток, вылетевший из передней части устройства и попавший в человека.

Характер раны: Раны как таковой нет, ожога тоже, на коже в месте попадания заряда может остаться покраснение и раздражение. Долговременного вреда для здоровья не будет, если жертва не использовала какие-то редкие импланты.

Стоимость: Около 500 кредитов.

Оружие для подводной стрельбы

Бластер и тазеры без проблем переносят дождь, снег и прочее. Но стрелять из них под водой не выйдет. Между тем в Республике есть планеты, где это может быть актуально. Так что, в принципе, можно найти и подводные пистолеты, и скоростные гарпунометалки. Ношение всего этого требует особого разрешения, которое обычно выдается только исследователям или солдатам особых подразделений.

Что слышали свидетели: Звук выстрела или толчка гарпуна. Слышно хорошо — и на расстоянии даже большем, чем на воздухе: вода лучше передает звук.

Что видели свидетели: При выстреле гарпуна — ничего, кроме быстро летящей стрелы гарпуна. При выстреле подводного пистолета — узкий конус пузырей от пули.

Характер раны: Гарпун всегда застревает в теле; если его вытащили — остается большая рваная рана. Пулевое ранение такое же, как обычно.

Стоимость: Около 1500 кредитов.

Самодельный бластер

При наличии хорошего 3D-принтера, необходимых материалов и чертежей, которые легко найти в кибер-Т, ничто не мешает преступнику изготовить бластер собственными силами. Конечно, сложное снайперское оружие или штурмовой бластер армейского уровня так не сделаешь. Но аналог ручного бластера слепить вполне реально. Единственное «но»: в подавляющем большинстве случаев хватит его выстрелов на 10. Очень уж высокой температуры энергетические сгустки: они просто расплавят оружие, если оно не будет сделано из специальных материалов. А сделать их на коленке не получится.

Что увидят и услышат свидетели: Все то же, что и при обычной стрельбе из бластера.

Характер раны: Такой же, как и у обычного бластера, но входное отверстие обычно немного побольше. Стоимость: Если у вас уже есть хороший 3D-принтер, то около сотни кредитов. Принтеры такого качества стоят дорого, по несколько тысяч.

Туберианское оружие

Как и в Республике, в Октархии используют бластеры. Это тем более осмысленно, что пулю обычного порохового оружия туберианец в некоторых ситуациях может отклонить телекинезом. Отклонить бластерный выстрел невозможно. При этом на некоторых планетах Октархии оружия очень много, и оно находится в свободной продаже. Ничего удивительного в том, что время от времени оно всплывает и на планетах Республики.

В сущности это такие же ручные и штурмовые бластеры или многозарядные подводные гарпуны. Вот только для людей они, как правило, совершенно бесполезны: аналоги предохранителя и спускового крючка в туберианском оружии спрятаны внутрь прозрачного корпуса и могут быть активированы только телекинезом. Да и держать такое оружие, как правило, ужасно неудобно — ведь на нем нет и рукояток.

Что слышали свидетели: То же, что и при обычной стрельбе из бластера.

Что видели свидетели: В принципе, то же, но в отличие от красных и синих вспышек республиканского оружия, туберианское обычно дает белые вспышки. Характер раны: Никаких отличий за одним исключением: туберианцы часто используют сдвоенные бластеры, которые оставляют, соответственно, две раны, расположенные рядом. Оружие такого же типа широко использовалось на Напнигте времен диктатуры и время от времени всплывает в последние годы по всей Республике — не все склады Второй флот успел найти вовремя.

Стоимость: Зависит от конкретного образца, обычно от 1000 кредитов и выше.

Бесшумное оружие

Не сказать, что «пиу-пиу» бластеров такие уж громкие, но все-таки они довольно отчетливо слышны. Сделать с этим ничего нельзя. Так что если нужно выстрелить бесшумно, придется использовать что-то другое — охотничий арбалет или какие-то его аналоги. Встречается такое оружие очень редко и на большинстве планет запрещено: для самозащиты оно бесполезно, а охота все равно обычно под запретом. Но кое-где достать можно (и, конечно, на Ватсоне ничто вас не ограничивает).

Что слышали и видели свидетели: Зависит от ситуации, но обычно — нечто удивительное.

Характер раны: Зависит от типа оружия. Даже большинство судебных экспертов не сталкивалось ни с чем подобным, так что скорее примет рану за результат выстрела гораздо более популярных гарпунов.

Стоимость: От 1000 кредитов.

Неофициальное оружие

Ношение и даже хранение оружия запрещено на многих планетах. Но как правило, ввезти его совершенно не проблема: в космопортах частные корабли практически никогда не проверяют. Однако это не касается планет под общим управлением — таких, как Калипсо или Марчо. Договор Нчттк — Буравкина предполагает, что никто, кроме кадровых военных с обеих сторон, не имеет права хранить оружие на планетах и спутниках, управляемых Республикой и Октархией совместно. И к этому запрету относятся серьезно: регулярно проводятся облавы, выборочные проверки судов; за поимку с поличным наказание может быть очень суровым. Так что местным жителям приходится хитрить.

Особенно славится этим Марчо, жители которого оказались в парадоксальной ситуации: носить оружие им нельзя, но выжить без него на смертельно опасной планете совершенно невозможно. Так что в оружие переделываются вещи, им не являющиеся, — а местное начальство смотрит на это сквозь пальцы (или сквозь третье веко, как говорят в Октархии). Наиболее популярны:

- марчианский резак (это огнемет);
- гвоздемет повышенной дистанции (он правда стреляет гвоздями, но метров на 10 и иногда очередями; все называют его дротикометом);
- ручной дефолиатор (это распылитель газа, который уничтожает растительность; но и людей он тоже уничтожает, если они без защитных костюмов).

Взрывчатка

Химики Республики могут делать исключительно эффективную взрывчатку множества разных видов. Разумеется, никто, кроме кадровых военных, не имеет права ни носить ее, ни владеть ей. Единственное исключение — взрывчатка СМ-42, использующаяся для строительных и шахтовых работ. Это очень надежная и предельно безопасная взрывчатка, которая не сработает ни от искры, ни от выстрела, а только при активации специального детонатора. Кроме того, СМ-42 имеет очень характерный оранжевый цвет и отчетливый неприятный запах.

К сожалению, технологии начала 24 века позволяют преступникам изготавливать опасные взрывчатые вещества буквально в домашних условиях.

Стоимость: СМ-42 стоит недорого — запас, нужный на, скажем, взрыв обычной стены дома обойдется в сотню кредитов. Остальная взрывчатка — страшно дорогая и добывается только на черном рынке

Гранаты

Исключая светошумовые и дымовые, гранаты в Республике не используют даже военные, потому что армейское вооружение предполагает, что бой может и с большой вероятностью будет идти на борту космического корабля. Граната на корабле — верная смерть для всех. Разумеется, можно

встретить что-то вроде коктейлей Молотова и прочих самодельных метательных взрывчатых средств.

Холодное оружие

Разумеется, в 24 веке никто не дерется на рапирах и ятаганах. У армии Республики холодного оружия нет на вооружении вообще ни у кого, кроме флотских разведывательных подразделений, иногда использующих ножи или бесшумные дротикометы.

На практике, однако, холодное оружие используется не так уж редко: в запутанных коридорах космических кораблей нож иногда полезнее штурмового бластера. Но ничего серьезнее ножа или кортика не найдется даже на поясе архетипического космического пирата.

В отличие от людей, туберианцы нередко используют холодное оружие — разумеется, управляя им при помощи телекинеза.

Кроме того, как ни крути, в обычной жизни кухонный нож остается самым популярным орудием убийства.

Что слышали свидетели: Если нож был в руках у мастера— ничего. Если у обычного человека— серию неприятных шмякающих и булькающих звуков.

Что видели свидетели: «Детектив, мне не хочется этого вспоминать!»

Характер раны: Классическая резаная или колотая рана. Любой эксперт узнает даже с закрытыми глазами.

Стоимость: от 20 кредитов в ближайшем супермаркете до сотен и тысяч за коллекционные образцы.

То, что было под рукой

На очень многих планетах найти оружие — задача не из простых. Убийства, однако, случаются и там. Оружием может оказаться что угодно. По статистике Республики (вполне, впрочем, отвечающей и современности), самые частые орудия убийства такие:

- 1. Руки и ноги (в драке легко зайти слишком далеко)
- 2. Подручные инструменты (т.е. то, что попало под руку от молотка до бутылки)
- 3. Бытовые ножи
- 4. Орудия для удушения и удавления (подушка, шарф, веревка; часто тоже пускается в ход в драке)
- 5. Огнестрельное оружие

Три самых частых типа убийства в Республике — это убийство внутри семьи, убийство вне семьи в состоянии алкогольного или наркотического опьянения и убийства, совершаемые организованной

преступностью. И в первом, и втором случае орудием убийства, конечно же, обычно служат подручные предметы.

Оружие для серьезных случаев

Сложно представить себе ситуацию, когда что-то из перечня ниже может встретиться вашим геро-ям в детективном расследовании. Но чем черт не шутит!

Скорострельный сдвоенный бластер

Ближайший бластерный аналог пулемета. Здоровенная сдвоенная пушка, выпускающая по 1000 выстрелов в минуту. Поднять ее руками и перенести можно. Стрелять с рук — едва ли, если вы не используете специальный костюм или не силач даже по бэнкэйским меркам. Пробивная сила — как у штурмового бластера, но гораздо быстрее.

Что слышали свидетели: Страшный рев и стрекот.

Что видели свидетели: Две почти непрерывные полосы вспышек.

Характер раны: Мало отличается от обычных бластерных ран.

Стоимость: Около 5 тысяч кредитов. Запрещено иметь везде, кроме Ватсона.

Бластерная пушка

Стреляет гораздо медленнее, порядка 10 выстрелов в минуту. Зато точнее и существенно мощнее: без проблем пробьет металлическую дверь самое большее со второго выстрела, корпус корабля — с третьего. Стрелять с рук совершенно невозможно ни для кого, да и носить сложно. И не нужно: бластерные пушки обычно снабжены минимальным компьютерным псевдоинтеллектом и опорами, при помощи которых отлично ходят за вами самостоятельно. Хорошая (или плохая) новость: этот компьютер сложно, но можно взломать.

Частным лицам запрещено иметь где бы то ни было, кроме Ватсона. Но легально купить его все равно нельзя даже и на Ватсоне просто потому, что бластерные пушки легально делает только Флот для собственных нужд.

Что слышали свидетели: Рев от летящего бластерного выстрела.

Что видели свидетели: Сперва очень быстро летящий сгусток энергии, потом — вспышку (стоящих близко может ослепить).

Характер раны: Очень большая бластерная рана.

Стоимость: 20-30 тысяч кредитов на черном рынке.

Флотский ракетомет

Довольно удобная в использовании конструкция размером с большой штурмовой бластер. Выпускает маленькие и — не очень хорошо, но все же — самонаводящиеся ракеты в радиусе до ста метров. При попадании в человека ракета разрывает его на куски. Но никто никогда не стреляет из ракетометов по пехоте — они нужны для борьбы с техникой, боевыми скафандрами, укреплениями и тому подобным. К тому же их в принципе запрещено иметь частным лицам — право на ношение оружие не распространяется на ракеты, потому что это не оружие, а взрывчатка, хотя и умная. Да и на черном рынке ракетометы продают редко: само по себе устройство не так уж дорого, но ракеты дороги чрезвычайно.

Что слышали свидетели: Характерный рев и свист, а потом оглушительный взрыв.

Что видели свидетели: Очень быстро летящую ракету и вспышку.

Характер раны: От человека мало что остается.

Стоимость: Сам ракетомет — около 10 тысяч кредитов на черном рынке, ракеты — как договоритесь, но вряд ли дешевле 5 тысяч за штуку.

Боевой скафандр

То, во что одевается космическая пехота Республики. Это правда полный скафандр, который, вопервых, позволяет активно действовать в открытом космосе или на поверхности непригодных для жизни планет. Во-вторых, снабжен броней, которую не прошибет ни один бластер, кроме бластерной пушки. В-третьих, позволяет поднять тонну веса. В-четвертых, в скафандр встроено тяжелое оружие (а иногда и ракетомет). Если вы встретили недружелюбного человека в боевом скафандре — бегите. Если вы сами в таком костюме — ничего не бойтесь. (Кроме шершнепода.)

Купить боевой скафандр практически невозможно, а если и удастся, придется повозиться: флотские скафандры настраиваются под генетический код конкретных бойцов, и перенастройка потребует немалых усилий опытного к-серфера. Так что большинство любителей почувствовать себя на высоте предпочитают использовать разного рода экзоскелеты. Защиты скафандра они не дают никогда, но тяжелую пушку поставить на них можно — и удар бронированным кулаком тоже выйдет что надо.

идеи и советы

Выбрали роль оперативника или планируете приключение для своих игроков? Может быть, вам помогут соображения ниже.

- 1. «Раскрытый космос» детектив, а не боевик. Да, в детективе бывает стрельба и опасные сцены, но все же главное не они, а разговоры и размышления. В большинстве случаев навык Оперативника поможет вам не тогда, когда придет пора доставать бластер, а в других ситуациях. Ваш герой сможет, скажем:
 - понять, как убили человека не так точно, как врач, но все же. И зачастую детали скажут вам больше, чем лучшему судмедэксперту, не нюхавшему плазмы.
 - восстановить ход боя по уликам и следам. Подумайте, как бы вы сами дрались и стреляли на месте преступления, и ведущий поможет вам или подкинет новые интересные вопросы.
 - найти выходы на людей, привыкших пускать оружие в ход. Если ваш герой солдат у него наверняка остались связи во Флоте. Если кенобитский страж школы среди единоверцев. И так далее. Более того, раз он Оперативник (2), все эти люди его помнят и уважают, хотя, возможно, и не любят.

- оценить, насколько хорош в бою собеседник, даже не вступая с ним в бой: настоящего мастера узнаешь по повадкам и привычкам. Заодно, кстати, можно понять, что странный бугор под рубашкой спрятанный бластер.
- пройти по следу и замести его. Правда, в зависимости от прошлого вашего героя он может оказаться в этом смысле лучше либо в дикой природе (как, скажем, марчианский охотник, ровермэн или космопех), либо в городской среде (как бывший шериф, мафиози или наемник корпораций).

И не забывайте, что биография дает вашему герою необычные навыки. Бывший ровермэн может не только драться, но и чинить транспорт. Айзекианский внешний координатор сумеет запрограммировать несложные устройства. Бэнкэйский профсоюзный боец сориентируется в юридических документах. Да, он не сможет сделать это на уровне профи: Инженер (2), К-серфер (2) и Юрист (2) решат эти задачи быстрее и лучше. Но все же герой поймет и сделает гораздо больше, чем обычный человек — во всяком случае ведущий явно позволит вам кинуть кубик и попытаться.

2. Помните о последствиях. Навык Оперативник (2) не дается просто так — и за спиной у вашего героя осталось много скверных вещей. Хорошо, если он был их свидетелем, но некоторые, увы, он весьма вероятно делал и сам. Чем ему теперь приходится за это расплачиваться? Дурными снами?

Проблемами с контролем гнева? Галлюцинациями? Фобиями? Все это может сделать игру разнообразнее для вас и ваших друзей.

В то же время помните, что вы не обязаны выбирать для своего героя психологические последствия, можно ограничиться физическими. Подумайте, комфортно ли вам будет играть травмированного человека — и, кстати, помните, что физические травмы тоже накладывают отпечаток на игру. Даже лучший имплант 24 века не сравнится с настоящей рукой.

- **3.** В нашей системе бой довольно быстрое дело. Для большинства героев его исход решается одним броском шестигранного кубика. В случае Оперативника (2) может понадобиться два броска. Все равно немного! Именно по этой причине мы:
 - не стали подробно описывать разницу между видами бластеров или револьверов. Нормальный герой «Раскрытого космоса» после первого же серьезного ранения станет небоеспособен, и будет ли это ранение нанесено сдвоенным бластером напнигтского производства или карманным из разработок Шань Няо значения не имеет.
 - решили, что ход боя должны описывать вы сами. Помогите ведущему! Вы лучше знает, как ваш герой выигрывает, а как проигрывает. Если результат броска удачный расскажите о том, как ваш герой добился полной победы. Может быть, для этого понадобился только один удар? Или, может быть, целая сцена, полная остросюжетных поворотов? Пусть эта победа отразит

характер героя. То же и с поражением: если он проиграл, то почему? Не бойтесь иногда уложить вашего героя в нокдаун: бой станет только выразительней от того, что поначалу у него не все шло по маслу. Ну а если его противник — тоже Оперативник (2), ведущий скажет вам об этом, и бой станет еще интереснее.

- **4. И несколько советов для ведущего.** Может быть, они покажутся вам очевидными, но вдруг и помогут?
 - Мы думаем, что описывать сцену и ситуацию нужно не универсально а так, как видит ее персонаж. Там, где инженер видит «устаревшую солнечную батарею марсианской конструкции», юрист или к-серфер увидят «непонятное блестящее устройство, покрытое пылью». То же касается и оперативников. У них есть свои сильные стороны. И проявляются они не только на месте преступления, но и во многих кризисных ситуациях, когда нужно действовать быстро. Пока туберлог или врач паникуют, не понимая, куда бежать на взрывающемся корабле, пока гуманитарий или естественник в пылу схватки видят только кучу малу, Оперативник (2) точно и быстро оценивает обстановку, потому что для него все это не впервой.
 - Дайте игрокам свободу в описании боев, но не забывайте о смене обстановки. Особенно это важно для боев, в которых героям понадобится справиться с врагом-Оперативником (2), для которого нужны будут два броска кубика. Или, тем более, с каким-то редким зверем, роботом

или чем-то подобным — в таком случае можно добавить и необходимость навредить ему трижды! Чтобы сделать такую схватку интереснее, добавляйте в окружающее пространство новые повороты. Может быть, герои и их враги провалились сквозь взорвавшийся пол в новое помещение? С небес высаживаются космопехи, которые, конечно, задержат врагов, но заодно затопчут все улики? Марчианский монстр или интаашский жук просыпается, вылезая из под земли? Добавьте драйва, ограничивая героев во времени (полиция вот-вот прибудет, и если так — заберет дело себе!), в средствах (да, жаль, что бластеры у вас отобрали на входе!). Но не ограничивайте их фантазии.

— Помните — и при необходимости напомните игрокам, — что в детективе успех в бою — это не гора трупов. В Республике не любят тех, кто убивает людей без причин, даже если эти люди были мерзавцами из Мунгики. Задача героев — задержать, обезвредить. Часто — защитить кого-то. Иногда — просто найти улики, которые продвинут расследование. Бой — не главная часть детектива, а уж убийство тем более. Пусть убийства совершают преступники, а задача героев — этих преступников ловить.

Оглавление

Hапнигта: Viva la Resistance	4	Бэнкэй: За хорошее дело	2
Интаахо: Всегда в седле	6	Мишибижуа: Под солнечным парусом	24
Флот: В отставке	8	Калипсо: На потеху публике	26
Церера: Со значком в руках	9	Марчо: Жажда жизни	28
Земля: После прочтения сжечь	12	Марс: На ровере и гравибайке	30
Скарлет: Темное прошлое	15	Дарвин: В отблесках сияния	33
Ватсон: За пригоршню кредитов	17	Айзек: Руки суперкомпьютера	35
Кеноби: На страже школы	19	Туберианец: Большие перемены	37
Орудие убийства			4
Бластеры	41	Холодное оружие	58
Специфическое дальнобойное оружие	49	Оружие для серьезных случаев	60
Вэрывчатка	57		
Идеи и советы			64

В книге использованы иллюстрации, созданные при помощи программного обеспечения Midjourney, и картина Пабло Пикассо «Tête de femme».