

uropbr@yandex.ru #15373

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

КОРИОЛИС

ТРЕТИЙ ГОРИЗОНТ

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru**.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru**.

Авторы: Fria Ligan (Томас Хёренстам, Нильс Карлин, Коста Костулас, Кристиан Гренет, Саймон Сталенхаг).
Руководитель проекта: Коста Костулас.
Сценарий: Нильс Карлин.
Главный разработчик: Томас Хёренстам.
Художественный руководитель: Кристиан Гренет.
Иллюстрации: Мартин Бергстром.
Карты: Кристиан Гренет.
Перевод на английский язык: Тим Перссон.
Вычитка: Джон Мэррон, Т. Р. Найт, Ребекка Джадд.

Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.
Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.
Технический редактор: Александр Ермаков.
Корректорская работа: Татьяна Антипова, Мария «Марэн» Шемшуренко, Илья Козубовский, Владимир Сергеев.
Адаптация дизайна: Александр Ермаков.
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Помощь в работе над изданием: Алексей «Тринити» Черняк

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 5 декабря 2017. Срок годности не ограничен.
Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры Monitorica, Baron Neue и Arno Pro (набор 3).

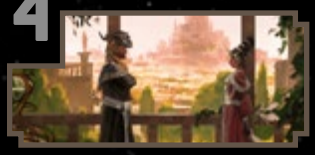
CORIOLIS™ © Paradox Interactive AB, 2016. All rights reserved. www.paradoxplaza.com
Текст и иллюстрации © Paradox Interactive AB, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.
Перевод © ООО «Студия 101», 2017.

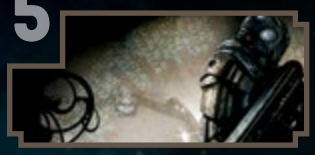
uropbr@yandex.ru #15373


1 ВВЕДЕНИЕ 6


2 ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ 14


3 НАВЫКИ 52


4 ДОСТОИНСТВА 66


5 СРАЖЕНИЯ 80


6 ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ 102


7 КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ И КОСМОС 136

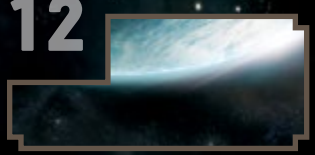
uropbr@yandex.ru #15373

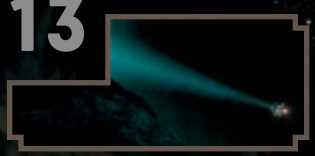

8 ТРЕТИЙ ГОРИЗОНТ 178


9 ФРАКЦИИ 186

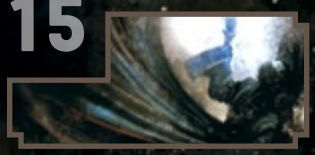

10 ЖИТЕЛИ ГОРИЗОНТА 220


11 «КОРИОЛИС» 246


12 СИСТЕМА КУА 278


13 АТЛАС ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА 298


14 ЧУДОВИЩА И ДЖИННЫ 314


15 ПРИНЦИПЫ ИГРЫ 338

uropbr@yandex.ru #15373

Именно «Кориолис» стал причиной, по которой я вернулся к настольным ролевым играм, и именно он положил начало тому, что позднее стало компанией Free League Publishing. В 2008 году, когда вышло первое издание, я не играл уже несколько лет подряд. В «Кориолисе» было всё, что мне нравится в научно-фантастических играх: космические просторы, экзотическая культура, затерянные сокровища и куча неразгаданных тайн. Так что мы с моими новыми друзьями просто собрались и начали играть. Мы прекрасно проводили время, но вскоре поняли, что нам недостаточно той информации об игровом мире, которая содержалась в книге, поэтому некоторые из нас, энтузиасты своего дела, решили это исправить. Так на свет и появилась Free League — мы назвались так в честь Вольной лиги, одной из политэкономических фракций Третьего Горизонта.

Сам Третий Горизонт — уникальный игровой мир, сочетание колорита восточных сказок с современной научной фантастикой: мудрецов, джиннов, бескрайних пустынь, великолепных дворцов, благородных воров и отчаянных негодяев с космическими кораблями, межзвёздными вратами и плазменным оружием. У меня появилась возможность взять за основу богатейшую ближневосточную культуру и вплести в неё концепции из современной научной фантастики от таких авторов, как Иэн Бэнкс, Аластер Рейнольдс, Майкл Флинн и многих других моих любимых писателей — и этого оказалось достаточно.

И вот, когда Free League выпал шанс заняться новой редакцией игры, единственное, чего нам не хватало, — это системы правил, которая лучше всего подошла бы для мира «Кориолиса». Ею стал модифицированный в соответствии с реалиями «Третьего Горизонта» движок игры «Мутанты. Точка отсчёта». В итоге у нас получилась игра с очень простыми для понимания правилами, которые позволят практически сразу, без особых проволочек, окунуться в богатейшую игровую вселенную Третьего Горизонта со всеми его космическими кочевниками, фракционной политикой, далёкими звёздными системами, лукавыми джиннами и многим, многим другим. Так что облачайтесь в экзоскафандры и не забудьте накормить сахарных светляков — время отправляться в Межзвёздную Тьму.

Коста Костулас и Free League

uropbr@yandex.ru #15373

ПРАВИЛА



dropbr@yandex.ru #15373

uropbr@yande.re #15373



ГЛАВА 1

ВВЕДЕНИЕ

«Зенит» стал провозвестником наступления новой эры, и с его приходом Горизонт воспрянул к жизни. Три дюжины звёздных систем, по воле судьбы и Ликов вплетённых в один узор, встали наконец на путь, ведущий к светлому будущему. Однако пришествие Эмиссаров ознаменовало конец той благословенной эпохи, и отхлынувшая было Межзвёздная Тьма начала возвращаться в свои владения.

Кэлда́на Мури́р.
Царство Ликов. Исторический обзор Третьего Горизонта

uropbr@yandex.ru #15373

Добро пожаловать в игру «Кориолис. Третий Горизонт», где тебе и твоим друзьям предстоит выступить в роли отважных космических путешественников и искателей приключений.

Вашим персонажам суждено повидать немало чудес и пережить величайшее в жизни приключение. Кто знает, быть может, именно вы спасёте Третий Горизонт?

ИГРОКИ

Все участники игры (кроме одного) берут на себя роли искателей приключений, которых мы будем называть персонажами игроков или героями. Вы как игроки сами определяете, что ваши персонажи сделают, подумают или скажут. Однако вы не можете решать, какие испытания они должны будут при этом пройти. Ваша задача как игроков — оживить своих персонажей. Вообразите себя на их месте — подумайте, как бы вы поступили в той или иной ситуации? Именно персонажи игроков — главные действующие лица этой истории. Эта игра о них, об их решениях, об их жизни.

ВЕДУЩИЙ

Последний участник игры становится ведущим. Он описывает мир вокруг героев, играет всех действующих лиц, с которыми они контактируют, управляет коварными злодеями и кровожадными чудовищами и решает, какие истины будут скрываться под покровом пока не разгаданных героями тайн.

Именно ведущий расставляет препятствия на пути персонажей к цели, именно он подвергает их испытаниям, заставляя раскрыться и показать всё, на что они способны. Впрочем, его власть над развитием сюжета отнюдь не безраздельна, и не ему одному решать, чем закончится ваша история, — игра существует именно для того, чтобы вы могли выяснить это вместе.

ЧТО ВЫ БУДЕТЕ ДЕЛАТЬ?

Итак, вы стоите на пороге игры «Кориолис. Третий Горизонт». Скоро вы с товарищами с головой окунётесь в мир звёздных систем, космических станций, человеческих страстей и древних артефактов. Большую часть игрового времени вам предстоит:

ЛЕТАТЬ НА КОСМИЧЕСКОМ КОРАБЛЕ

Ваш космический корабль — ваше средство передвижения, ваша оперативная база и ваш дом. Ваш корабль — самое дорогое ваше имущество и самый ценный ваш актив. На этом корабле вы отправитесь в опасное путешествие сквозь Межзвёздную Тьму, и вместе с ним вам предстоит преодолеть все опасности, которые повстречаются на вашем пути.

ИССЛЕДОВАТЬ ГОРИЗОНТ

Третий Горизонт — это место действия игры, гигантское скопление звёздных систем, соединённых друг с другом при помощи сети древних космических врат. Вместе со своими товарищами по команде вы побываете в этом мире и своими глазами узрите его красочное великолепие.

РАСКРЫВАТЬ ТАЙНЫ

Этот мир полон тайн. Кто построил врата? Кто такие Эмиссары? Что на самом деле случилось с Искуплением Назари́ма, некогда могучей фракцией, уничтоженной в незапамятные времена? В ходе приключений вам представится возможность окунуться в загадочный мир Третьего Горизонта и, вполне возможно, узнать кое-что новое о самих себе.

УЧАСТВОВАТЬ В ЧУЖИХ ЗАГОВОРАХ И ПЛЕСТИ СВОИ

Многочисленные фракции Третьего Горизонта вовлечены в бесконечную борьбу за влияние и власть, и в эту игру рано или поздно включитесь и вы. Наиболее плотно агенты влияния всех рангов и мастей сосредоточены на борту космической станции «Кориолис», и её теневое закулисье — настоящее царство интриг.

ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАНИЯ

Для того чтобы выжить и обеспечить себе беззаботное будущее, вам придётся работать на других. Будь то доставка партии дабаранского вина на окраинную колонию, слежка за членами враждебной фракции или охрана богатого купца, вашей команде придётся действовать сообща ради достижения общей цели.

МОЛИТЬСЯ ЛИКАМ

На Третьем Горизонте всё пронизано идеей почитания Ликов. Вера в Лики — родник, из которого люди черпают силу, и вам самим представится возможность испить из этого источника. Когда тьма окружает вас и, кажется, не остаётся уже никакой надежды на избавление, обращённая к Ликам отчаянная молитва вполне может спасти жизнь не только тебе, но и всей команде.

uropbr@yandex.ru #15373



КОРОТКО ОБ ИГРЕ

«Кориолис. Третий Горизонт» — это научно-фантастическая настольная ролевая игра с орбитальными станциями, космическими кораблями, шикарными видами на обзорных мониторах и прочими привычными деталями. Главное же, что отличает «Кориолис. Третий Горизонт» от всех подобных игр, — это его социальная подоплёка, вдохновлённая историей и культурой Ближнего Востока. Вот столпы, на которых стоит этот игровой мир:

ТЫСЯЧА И ОДНА НОЧЬ В КОСМОСЕ

Мир игры «Кориолис. Третий Горизонт» опирается не на западную культуру, как большинство других настольных ролевых игр, а на ближневосточную. Именно ближневосточная еда, музыка, мода, религия, философия и литература (в первую очередь сказки и предания) придают миру игры его неповторимый колорит, ибо Третий Горизонт — это место, где древние мифы и высокие технологии сплетаются воедино.

СТАРОЕ ПРОТИВ НОВОГО

Центральная тема игры «Кориолис. Третий Горизонт» — это конфликт между первопоселенцами (потомками первых колонистов Горизонта) и зенити́йцами (потомками второй волны колонистов, прибывших на борту корабля «Зенит»). Несмотря на то что к моменту прибытия «Зенита» первопоселенцы уже успели образовать собственную культуру, зенитийцы за последние несколько десятилетий вынудили её потесниться, распространяя собственное мировоззрение при помощи мирной торговли, агрессивной экспансии и активной колонизации. Зенитийский культурный империализм — ключевой камень преткновения в конфликте между Консорциумом (одной из зенитийских фракций) и фундаменталистами Ордена Неприкасаемых, одной из самых консервативных фракций первопоселенцев.

МИСТИЦИЗМ И ПОЧИТАНИЕ ЛИКОВ

Мир игры «Кориолис. Третий Горизонт» насквозь пронизан идеей почитания Ликов. Эта религия — едва ли не единственное, что объединяет всех людей Третьего Горизонта. Самыми ярыми её последователями являются первопоселенцы, особенно прихожане Церкви Ликов и члены Ордена Неприкасаемых. Впрочем, эту веру приняли и очень многие зенитийцы. Уровень религиозности, естественно, варьируется в широких пределах, так что на просторах Третьего горизонта можно повстречать и суеверных космоплавателей, торопливо

uropbr@yandex.ru #15373

шепчущих молитвы Страннику перед прыжком сквозь врата, и страстных миссионеров-проповедников, посвятивших жизнь ликоугоднейшему из дел — спасению человеческих душ.

МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТЬМА

То, о чём предупреждали древние пророчества, то, о чём жрецы давным-давно твердили своей пастве, оказалось правдой — Межзвёздная Тьма, невыразимое и извращённое зло, действительно существует и стремится погасить мерцающий в пустоте огонёк цивилизации. В мире игры «Кориолис. Третий Горизонт» Межзвёздная Тьма играет примерно ту же роль, что Дьявол в христианской мифологии.

ТРИ ИСТОЧНИКА ВДОХНОВЕНИЯ

Правильно подобранный сериал или книга могут помочь настроиться на нужный лад. Итак, вот наши рекомендации для игры «Кориолис. Третий Горизонт»:

- «Светлячок» Джосса Уидона. Этот сериал о небольшом грузовом кораблике и его экипаже очень близок игре по духу. Просто замени антураж Дикого Запада сказками «Тысячи и одной ночи».
- Книги из серии «Пространство откровения» Аластера Рейнольдса. Множество древних загадок и таинственных руин — прямо как в игре.
- «Чужой» Ридли Скотта. Сочетание мрачного космического ужаса и ретрофутуристического дизайна звездолётов как нельзя лучше соответствует духу игры.



uropbr@yandex.ru #15373

ИНСТРУМЕНТЫ ИГРЫ

Ключевым компонентом игры «Кориолис. Третий Горизонт» является твоё воображение и умение импровизировать. Ниже ты найдёшь вспомогательный инструментарий, вооружившись которым, ты сможешь превратить свой замысел в вашу общую историю.

БЛАНКИ ПЕРСОНАЖА И КОРАБЛЯ

Ваши персонажи — не заурядные обыватели. Каждый из них — личность, у каждого есть свои задачи и функции, уникальные особенности, характеристики, взаимоотношения, цели и мечты. В игре «Кориолис. Третий Горизонт» ты заносишь всю информацию о своём персонаже в специальную форму, которая называется бланком персонажа. Бумажный бланк персонажа ты найдёшь в конце этой книги, а его электронную версию можно бесплатно скачать с сайта «Студии 101». Вторая глава этой книги содержит подробное пошаговое руководство по созданию персонажа игрока, но это ещё не всё — у героев этой игры есть космический корабль, самый ценный и важный их актив. Созданию кораблей также посвящена отдельная глава (седьмая), а информация о них также заносится в специальный бланк — бланк корабля.

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

Только ты решаешь, что делает твой персонаж, но если ведущий сочтёт задуманное тобой действие достаточно рискованными или сложными, успешность затеи должен будет определить бросок игральных костей. Обращайся со своими кубиками бережно и ласково — в глубинах Межзвёздной Тьмы жизнь и смерть персонажей порой зависит от везения бросающего кости.

КАРТЫ И ПЛАНЫ

На первом развороте книги находится карта Третьего Горизонта, которую можно использовать во время межзвёздных космических путешествий. Кроме того, в конце книги приведены подробные планы нескольких основных типов космических кораблей. Они могут дать тебе некоторое представление о том, как выглядит ваше или, например, вражеское судно. И карты, и планы также можно бесплатно скачать с сайта «Студии 101».

ТРЕТИЙ ГОРИЗОНТ

Третий Горизонт (нередко — просто Горизонт) — это скопление из 36 звёздных систем, соединённых друг с другом при помощи сети загадочных древних врат. Сегодняшний Горизонт — это настоящий плавильный котёл различных культур, народов и крупных политэкономических объединений — так называемых фракций.

«ЗЕНИТ» И «НАДИР»

Много сотен лет тому назад с Земли в неизведанную тьму дальнего космоса отправились два гигантских корабля-близнеца с колонистами на борту. Первый корабль был наречён «Зенитом», другой — «Надиром». Конечной точкой их маршрута была система Альдебаран. К несчастью, «Надир» сбился с курса, затерялся во тьме, и «Зенит» завершил свой долгий путь в одиночестве. Каково же было удивление экипажа этого героического судна, когда выяснилось, что Альдебаран уже колонизирован людьми!

Более того, оказалось, что эта система — лишь часть большого скопления миров, соединённых друг с другом при помощи космических врат — первые из них земляне обнаружили через много лет после того, как «Зенит» и «Надир» покинули пределы Солнечной системы. Заселяя и осваивая с помощью этих врат всё новые и новые миры, люди добрались и до места, которое со временем стало называться Третьим Горизонтом.

ВРАТА

Так, неожиданно для самого себя, человечество стало наследником вымершей высокотехнологичной цивилизации Зодчих, строителей космических врат. Эта находка открыла людям путь к звёздам и ознаменовала наступление нового золотого века. Корабли колонизаторов отправились к неведомым планетам — будущим мирам Первого и Второго Горизонтов. Третий Горизонт стал своеобразным фронтиром, прибежищем вольнодумцев и радикалов, не нашедших себе места ни в одном из первых Двух. Однако и там колонизация шла своим чередом: на подходящих для жизни планетах кипела бурная деятельность, ввысь возносились стены городов, шпили дворцов и купола величественных храмов — цивилизация понемногу заявляла свои права на Третий Горизонт.

ПАДЕНИЕ ВРАТ

Со временем Первый Горизонт захотел прибрать к рукам ставшие излишне самостоятельными системы Третьего. Сторонники отделения во главе с Орденом Неприкасаемых воспротивились тирании прародины — так началась война. Кровавая бойня закончилась лишь через несколько лет, когда сторонники отделения совместными усилиями уничтожили Искупление Назарима (последнюю фракцию сторонников Первого Горизонта) и разрушили космические врата, фактически отрезав Третий Горизонт от всего остального человечества.

uropbr@yandex.ru #15373



После себя война оставила победителям космос, щедро усеянный обломками некогда великих армад, опасные пространственно-временные аномалии и, конечно же, сожжённые дотла города и миры.

«ЗЕНИТ»

Когда воцарившаяся после войны тишина стала казаться оглушительной, в пространство Третьего Горизонта вошёл «Зенит», и его пассажиры-колонисты с удивлением узнали, что их земля обетованная уже заселена и поделена между дабаранскими эмирами и магнатами. Облетев истерзанный войной Горизонт, «Зенит» встал на вечный прикол в центральной системе скопления — Куа — и объявил её своим новым домом. Впрочем, вскоре членов экипажа охватил раздор. Почти половина колонистов во главе с капитаном корабля высадилась на Куа, обретя наконец твердь под ногами и небо над головой. Остальные основательно выпотрошили доставшийся им корабль, переоборудовали его в громадную космическую станцию, нарекли её «Кориолисом» и во всеуслышание объявили наступление новой эры — эры свободной коммерции, пробуждения и мира.

ЗЕНИТИЙЦЫ И ПЕРВОПОСЕЛЕНЦЫ

Потомки пассажиров и членов экипажа «Зенита» называют себя зенитийцами, а потомки первых колонизаторов — первопоселенцами, истинными хозяевами Третьего Горизонта. Впрочем, со временем зенитийцами начали называть себя даже некоторые первопоселенцы — чаще всего те, кому пришёлся по душе прогрессивный, практичный взгляд зенитийцев на мир, Лики и жизнь в целом.

«КОРИОЛИС» И КУА

Станция «Кориолис» находится в самом центре Третьего Горизонта — в системе Куа, на орбите одноимённой планеты. Ближайшая к звезде планета — раскалённый Луба́у, за ним — окутанная пеленой кислотных испарений Хи́на, заросшая бескрайними джунглями Куа, внутренний астероидный пояс, газовый гигант Зин, закованная в ледяной панцирь Са́рха и ещё один, внешний, астероидный пояс — далёкий, холодный и почти необитаемый. Большая часть местного населения проживает именно на Куа, в основном либо в окрестностях обжитого зенитийцами циклопического Монолита Зодчих, либо в жилых районах протянувшегося вдоль экватора промышленного Конгломерата.

ФРАКЦИИ

Когда зенитийцы достроили «Кориолис», они первым делом наладили контакт со всеми основными «игроками» Третьего Горизонта, заложив тем самым основы мирного сотрудничества и межзвёздной торговли. Приглашённые представители сформировали Совет, а политэкономические блоки, интересы которых они представляли, стали его фракциями. Несмотря на то что некоторые междоусобные конфликты Совету решить так и не удалось,

uropbr@yandex.ru #15373

в его состав по-прежнему входят все восемь изначальных фракций: Консорциум (группа влиятельных корпораций), Зенитийская гегемония (могущественные потомки династии капитанов «Зенита»), Вольная лига (союз независимых торговцев), Легион (крупнейшая военная компания Третьего Горизонта), Драконы (о них неизвестно практически ничего), Орден Неприкасаемых (ортодоксальные ликократы), Храм Алáма (шпионы, компаньоны и философы) и Церковь Ликов (общественно-религиозная организация). Ещё два блока также считаются фракциями, но не входят в Совет — это Синдикат (вездесущая преступная организация) и Федерация кочевников (клановый союз потомственных судовладельцев). Традиционно первые четыре фракции (и Синдикат) считаются зенитийскими, а остальные (в том числе Федерацию кочевников) относят к первопоселенцам.

ЭМИССАРЫ

Как только Третий Горизонт начал оправляться от последствий войны, а взаимоотношения фракций Совета стали более или менее гармоничными, мирная жизнь Горизонта была прервана самым неожиданным образом — из глубин Зина, куанского газового гиганта, явились таинственные Эмиссары. Призраки из потустороннего мира? Посланники Ликов? Вернувшиеся Зодчие? Гипотезы, касающиеся происхождения этих сущностей, множились, как грибы после дождя. Как бы то ни было, Эмиссары потребовали места в Совете — и получили его. Однако после того, как один из пришельцев объявил себя живым воплощением Лика Судьи, возмущённый святотатством Орден Неприкасаемых закрыл своё космическое пространство для чужих кораблей. На просторы Горизонта вновь вернулась эпоха теней, раздоров и взаимных подозрений, и очень многие дорого заплатили бы за то, чтобы узнать, какова истинная цель пришествия Эмиссаров.

КОНФЛИКТ

Сегодня на просторах Третьего Горизонта то и дело вспыхивают новые конфликты и заново разгораются старые. Интриги фракций Совета становятся всё опаснее, а вопросы, которые ещё недавно обсуждались за столом переговоров, теперь нередко решаются на полях сражений. То и дело гремят восстания первопоселенцев против растущей власти зенитийцев (в первую очередь — Консорциума). Фракции регулярно устраивают экономические блокады и ведут друг с другом опосредованные войны, загребая жар руками мятежников, наёмников и корсаров.

А тем временем в охваченный хаосом Третий Горизонт явился новый, невиданный ранее феномен — некоторые люди внезапно начали демонстрировать поистине невероятные способности, присущие скорее самим Ликам, нежели простым смертным: кто-то видел будущее, кто-то передвигал предметы на расстоянии силой мысли… Эти люди, так называемые «мистики», в большинстве своём опасны для общества, в первую очередь потому, что они пока так и не научились до конца контролировать таинственные силы своего разума.

ВОЗМОЖНОСТИ

Наступление новой эры для искателей приключений вроде тебя и твоих товарищей — время больших возможностей. Всегда мечтал торговать с далёкими планетами? Решать проблемы при помощи доброго слова и верного вулкан-карабина? Шпионить в пользу могучих фракций Совета и влиятельных корпораций? Охранять богатых путешественников и ликобоязненных паломников? Доставлять срочные послания, от которых могут зависеть судьбы Горизонта? Исследовать древние руины Зодчих или потрошить обломки кораблекрушений эпохи Падения Врат? Что ж, всё это и многое другое ждёт тебя здесь, в игре «Кориолис. Третий Горизонт»!



uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 2

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Зура́ Садалди́н была непростым человеком. Рождённая под сенью Монолита в семье портного и прачки, она должна была прожить самую заурядную жизнь, но пути Ликов, как известно, неисповедимы — вряд ли кто-то, взглянув на неё тогда, мог предсказать, что много лет спустя ей суждено сыграть ключевую роль в одном из величайших сражений эпохи Падения Врат.

Рамза́ Шамзи́н.
Зура Садалдин. Жизнь и смерть героини

upoobr@yandex.ru #15973

Настало время создать главных действующих лиц твоей истории: персонажей игроков. Персонаж игрока (или герой) — твой аватар, твои глаза и уши в мире игры «Кориолис. Третий Горизонт». Его жизнь и благополучие зависят от твоих решений. Подойди к этой роли серьёзно, действуй так, чтобы твой персонаж был похож на настоящего человека — так удовольствие от игры будет максимальным. Однако не перестарайся и не пытайся уберечь персонажа от малейшей опасности: цель игры — написать захватывающую историю, а для этого обязательно придётся рискнуть!

Создавать персонажа предпочтительно вместе со всеми остальными игроками. В конце концов, каждый герой — часть команды, и у каждого члена команды своя роль. Ваша совместная задача — создать команду, в которую каждый из персонажей привнесёт нечто уникальное, чтобы все вместе они были чем-то большим, чем просто суммой составляющих.

КОМАНДА

Прежде чем создавать героев, нужно решить, в какой команде они будут состоять. Помни, что в команду могут входить самые разные индивиды — выбор амплуа команды нужен только для того, чтобы выяснить, зачем эти незаурядные личности со всех уголков Третьего Горизонта собрались на одном корабле. Кроме того, этот выбор определит, каким достоинством будет обладать ваша команда, а заодно позволит примерно представить, на чём остановиться при выборе космического корабля, покровителя и заклятого врага. Всего у команды героев на выбор имеется пять амплуа: агенты, наёмники, вольные торговцы, пилигримы и исследователи.

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ

1. Выберите амплуа команды.
2. Выберите или создайте космический корабль.
3. Выберите достоинство команды.
4. Выберите покровителя.
5. Выберите заклятого врага.

Вольные торговцы

Коммерция — вот что заставляет колёса Третьего Горизонта крутиться, и центральным узлом этой сложнейшей машины является космическая станция «Кориолис». Вольные торговцы — это частные предприниматели, новаторы и (за редким исключением) главные поборники нового экономического порядка. Портовые сборы, неоправданно высокие акцизы, пограничные пошлины и нечистые на руку бюрократы — вот их главные враги. Являясь вольными торговцами, вы будете мотаться по всему Третьему Горизонту, перевозя самые разнообразные товары: от мороженой козлятины и сельскохозяйственных машин до кабрийских медовых жуков и незарегистрированных вулкан-карабинов. Вольные торговцы бороздят безмолвные, усыпанные звёздными искрами просторы как на крошечных клиперах, так и на гигантских большегрузах, а игра в кошки-мышки с таможенниками, блокадными патрулями и кровожадными пиратами — привычная часть их захватывающей жизни.

Под амплуа команды вольных торговцев также подпадают:

- **Контрабандисты**, извлекающие прибыль из перевозки нелегальных грузов.
- **Тяжеловозы**, бороздящие дальние космические маршруты на большегрузных судах.
- **Курьеры**, перевозящие ценную информацию.

Среди персонажей, входящих в команду вольных торговцев, чаще всего встречаются следующие амплуа (и роли):

- **Негоциант (делец)**: если бы не ты, этот экипаж до сих пор возил бы козлятину старателям-астероидянам. Именно твоими стараниями на вашем банковском счёте продолжают водиться бирры.
- **Пилот (дальнобойщик)**: кому-то же нужно пилотировать эту штуковину.
- **Учёный (технологик)**: корабль хорош ровно настолько, насколько хорош его бортинженер. Как бы то ни было, твоя обязанность — сделать так, чтобы корабль мог доставить команду куда угодно.
- **Матрос (разнорабочий)**: на борту всегда найдётся какое-нибудь дело. Пусть другие считают, что ты годен только на то, чтобы чистить воздушные фильтры, но никто не знает корабль лучше тебя.
- **Матрос (грузчик)**: твоё дело — грузить и разгружать. Пусть говорят, что эта работа для идиотов, но так думают лишь дилетанты — без тебя экипаж не заработал бы ни единого бирра.
- **Солдат (легионер)**: пираты, наёмники, контрабандисты — список рыскающих во Тьме кровожадных убийц весьма и весьма обширен. Ты и твой верный карабин вступают в игру, когда дело начинает пахнуть жареным.

Наёмники

Не все способны наслаждаться миром и процветанием, которые принесло с собой наступление новой эры. Старые раны продолжают кровоточить, так что работёнка для наёмников

uropbr@yandex.ru #15373

находится всегда. Вас боятся и презирают, но фракции активно используют вас в своих грязных играх. Среди наёмников можно повстречать кого угодно — от элитных подразделений Легиона до «вольных стрелков» Консорциума, а спектр стоящих перед ними задач крайне широк: сегодня вы подавляете мятеж на Ухару-9, а завтра — охотитесь на пиратов в Пограничье или свергаете какого-нибудь дабаранского пашу́.

Под амплуа команды наёмников также подпадают:

- **Пираты**, которые грабят беспечных купцов на дальних маршрутах.
- **Повстанцы**, борцы за свободу своего народа от гнёта деспотичного режима.
- **Тактические группы**, специализирующиеся на решении поставленных командованием боевых задач.

Среди персонажей, входящих в команду наёмников, чаще всего встречаются следующие амплуа (и роли):

- **Солдат (офицер)**: если бы не ты, здесь некому было бы поддерживать должную дисциплину — именно ты берёшь на себя командование в чрезвычайной ситуации.
- **Солдат (легионер)**: становой хребет любого наёмничьего отряда. Ты можешь быть и полевым медикургом, и специалистом по тяжёлому вооружению, и простым космическим пехотинцем — как бы то ни было, товарищи всегда могут рассчитывать на тебя и на твой верный карабин.
- **Первопроходец (скаут)**: твоя задача, вне зависимости от того, где происходит дело — в скалистых предгорьях Зи́фаса или в мусорном поясе вокруг Куга́ссы, — не позволить врагу остаться незамеченным. Ты можешь быть снайпером, разведчиком, бывшим бандитом с большой дороги или оператором сенсорного оборудования.
- **Пилот (ас)**: команде наёмников обязательно нужен тот, кто будет управлять ударным гравилётом, десантным ботом или летающей крепостью, которую вы называете космическим кораблём.
- **Учёный (технологик)**: обслуживание всех смертоносных игрушек, что стоят на вооружении у вашего отряда, — весьма непростая задача, но без них вы стоили бы не больше, чем скаварий навоз на фабрике удобрений.
- **Оперативник (шпион)**: ты эксперт по системам безопасности и скрытному проникновению, обладающий обширной сетью весьма полезных знакомств. Благодаря тебе операции проходят куда спокойнее и тише, что позволяет снизить риск и к тому же недурно сэкономить на боеприпасах.

Исследователи

Горизонт полон тайн. Вы отважные искатели истины, отвергающие излишне упрощённую версию реальности, которую «Глашатай» преподносит в своих передачах. Она, истина, совсем рядом — нужно лишь соскрести с неё глянцевый налёт окружающей действительности. Исследователи не только проливают



uropbr@yandex.ru #15373



свет на прошлое Горизонта, но и старательно расширяют его границы в роли колонистов, антропологов и журналистов. Именно исследователи занимаются раскопками закованных во льды руин на Сархе, изучают погребённые в куанских джунглях постройки Зодчих и ищут затерянные колонии Энуйской Ветви.

Под амплуа команды исследователей также подпадают:

- **Старатели**, добывающие ценные ископаемые в непредсказуемых астероидных поясах.
- **Колонисты**, самоотверженно обустраивающие новые поселения для жителей Горизонта.
- **Корреспонденты**, которые рассказывают людям то, о чём больше никто не смеет рассказать.

Среди персонажей, входящих в команду исследователей, чаще всего встречаются следующие амплуа (и роли):

- **Учёный (археолог)**: вне зависимости от того, чем именно ты занимаешься — откапываешь погребённые в песках руины или наносишь на карту загадочные гравитационные возмущения, звание исследователя принадлежит тебе по праву.
- **Первопроходец (старатель)**: ты знаешь, как найти самые востребованные богатства Горизонта, от ледяной руды и гелия-3 до старых корабельных кладбищ и лучшей древесины.
- **Учёный (технологик)**: разладились сенсорные датчики макроскопа? Шалит потрёпанный движок единственного на всю колонию гравитрактора? Так или иначе без твоей помощи команде исследователей не обойтись.
- **Пилот (дальнобойщик)**: без тебя команда никуда не доберётся, особенно если пункт назначения находится там, куда прежде никогда не ступала нога человека.
- **Первопроходец (скаут)**: разведчики вроде тебя первыми высаживаются на место будущей колонии, чтобы узнать, какими дарами и опасностями встретит поселенцев неизвестная земля.
- **Сетевой паук (корреспондент)**: ты охотник за новостями. Ни единая крупица истины не ускользнёт от твоего внимания.

Агенты

Порой для того, чтобы провернуть какое-нибудь деликатное дело, нужны куда менее вызывающие инструменты, нежели бирры и бряцающие оружием легионеры. Здесь-то и вступают в игру ячейки хорошо подготовленных тайных агентов. Если руководству фракции нужно, чтобы кто-то без лишнего шума узнал, какая ценная информация хранится в чужих архивах, устранил неугодного сановника или вернул в лоно семьи блудного отпрыска, без вас, рыцарей плаща и кинжала, им не обойтись.

Под амплуа команды агентов также подпадают:

- **Вершители**, благодаря которым преступники предпочитают держаться от «Кориолиса» подальше.
- **Ассасины**, способные устранять проблемы вместе с людьми, которые их доставляют.
- **Частные детективы**, знающие как отыскать и разузнать всё, что пожелает наниматель.

uropbr@yandex.ru #15373

Среди персонажей, входящих в команду агентов, чаще всего встречаются следующие амплуа (и роли):

* **Оперативник (шпион)**: навыки тайного проникновения, шпионских уловок и скрытного наблюдения делают тебя жизненно важной частью команды.
* **Первопроходец (скаут)**: ты из тех, кто может отыскать нужный след хоть в бескрайней саванне, хоть посреди многолюдного базара.
* **Солдат (офицер)**: каждой команде нужен организатор и полезные связи, и ты, благодаря своему боевому опыту и безупречной репутации, способен обеспечить и то, и другое.
* **Артист (компаньон)**: ты истинный манипулятор. Твоё положение в обществе в сочетании с непревзойдённым умением кружить людям головы открывает для команды, казалось бы, самые прочно запертые двери.
* **Сетевой паук (корреспондент)**: в старых архивах, логах «Глашатая» и информационных сводках ты чувствуешь себя как рыба в воде. Если искомая информация где-то хранится, ты её найдёшь — это всего лишь вопрос времени.

Пилигримы

Для кого-то паломничество — важный религиозный ритуал, а для кого-то — образ жизни. Некоторые пилигримы отправляются в путь ещё и из практических соображений: одни в поисках работы или божественной мудрости, другие — для того чтобы подарить людям возможность повеселиться и хоть на время отвлечься от своих горестей и тягот пути, ну а третьи просто следуют традициям своих семейств — кочевых кланов Третьего Горизонта. Обычно пилигримы не покидают пределов одной системы, но порой судьба зовёт их в путь сквозь опасные и непредсказуемые врата. Впрочем, вне зависимости от причины, заставившей отправиться в дорогу, предстоящее путешествие вряд ли можно назвать лёгкой и беззаботной прогулкой. Увидеть Купол Ликов на «Кориолисе», Наклонный Минарет на Алголе, Город Ликов на Майре или храмовый город Лотос на Дабаране суждено лишь самым упорным и целеустремлённым. Впрочем, не меньше стараний придётся приложить и тем, кто собственными глазами захочет посмотреть, как легенда бродячих цирков Кассáр Проворный исполняет своё знаменитое тройное сальто-мортале.

Под амплуа команды пилигримов также подпадают:

* **Подёнщики**, странствующие работники, стремящиеся туда, где есть работа.
* **Бродячие циркачи**, путешествующие по всему Горизонту со своими представлениями.
* **Космические кочевники**, вечно бороздящие безграничные звёздные просторы.

Среди персонажей, входящих в команду пилигримов, чаще всего встречаются следующие амплуа (и роли):

* **Проповедник (миссионер)**: ты видишь ниспосланные свыше откровения, несёшь слово истинной веры и делаешь всё, чтобы в самых тёмных уголках Горизонта воссияло величие Ликов.
* **Негоциант (дипломат)**: куда бы ни привёл твоих товарищей путь, ты должен проследить, чтобы у них были выправлены соответствующие документы, на подорожных бумагах стояли нужные печати, а ответственные чиновники в случае необходимости получили за свои услуги соответствующее «вознаграждение».
* **Матрос (разнорабочий)**: человек, который многое умеет, может найти работу где угодно, хоть на корабле, хоть в чайхане, и ты как раз такой человек.
* **Артист (компаньон)**: ты настоящий знаток всех искусств наслаждения, от чайных церемоний до сложнейших танцевальных представлений и доводящих до исступления алгольских благовонных молебнов.
* **Негоциант (делец)**: ты странствующий купец, всегда готовый обеспечить предложение там, где имеется спрос.

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ

Ваши герои — команда космического корабля, так что вам нужно совместно решить, что это за судно. Наиболее логичным выбором будет звездолёт, максимально подходящий под выбранное командой амплуа, но, естественно, никто не запрещает вам сделать выбор, руководствуясь совершенно иными соображениями. Вы можете либо выбрать любой из готовых кораблей, описанных в этой книге (см. стр. 136), либо создать свой собственный, воспользовавшись правилами и таблицами из главы 7. Как бы то ни было, не спешите радоваться: корабль принадлежит вам лишь частично — на момент начала игры вашу команду обременяет немалый общий долг.

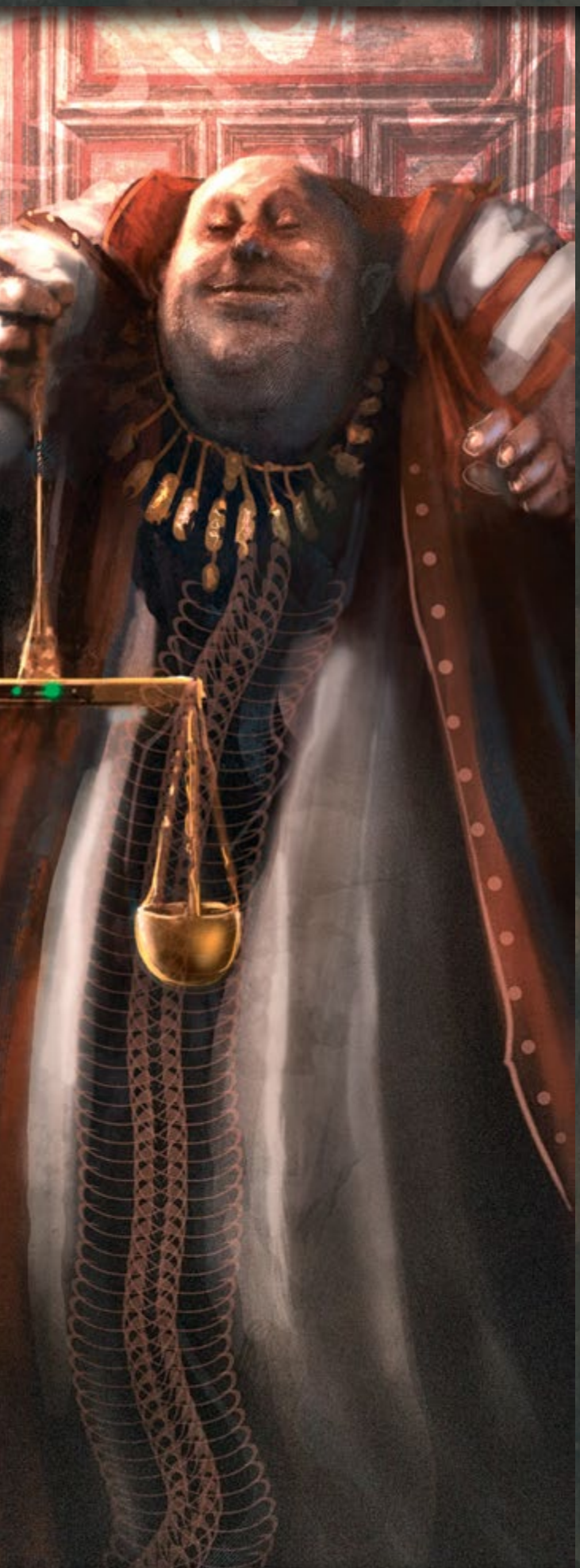
ОБЩИЙ ДОЛГ

Выбранный на предыдущем этапе корабль станет вашим, только когда вы выплатите за него последний взнос. На начало игры этот долг составляет 50% от стоимости судна. Кроме того, вам предстоит решить, кому именно вы должны. Заимодателем может быть кто угодно: ваш покровитель, заклятый враг или другой персонаж ведущего. Гасить такой долг полагается по 5% в цикл равными долями в виде регулярных ежесегментных выплат. Иными словами, если вы не хотите лишиться корабля, придётся изрядно попотеть. Конечно, выплатив долг, вы станете полноправными судовладельцами, но до этого счастливого момента вам всем предстоит ещё очень долгий и, скорее всего, опасный путь.

ДОСТОИНСТВО КОМАНДЫ

Определившись с амплуа команды, не забудьте выбрать одно из соответствующих этому амплуа достоинств. Это достоинство является общим — в случае необходимости им сможет воспользоваться любой из персонажей игроков. Описанию всевозможных достоинств посвящена глава 4 этой книги.

uropbr@yandex.ru #15373



ПОКРОВИТЕЛЬ И ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ

Третий Горизонт — место суровое, и без помощи со стороны порой просто не обойтись. Команды небольших космических кораблей (вроде вашей) предпочитают вести дела, заручившись поддержкой какого-нибудь богатого и влиятельного благодетеля. Выберите покровителя из предложенного ниже списка или (если ведущий не против) придумайте своего. Кроме того, у каждой команды имеется заклятый враг, всегда готовый помешать героям и расстроить их планы, оставаясь до времени невидимой, но неотступной угрозой. Выберите заклятого врага из предложенного ниже списка или (если ведущий не против) придумайте своего.

Покровители/заклятые враги команды вольных торговцев

- Альдаи́р Джуба́л («Джубал импорт-экспорт»): проныра-делец с «Дьякру́ма», делающий деньги на обороте специй, наркотиков и оружия.
- Абдул Назр (Вольная лига): торговец технологическими артефактами с Озоновой Площади «Кориолиса».
- Ле́я Марху́н (Зенитийский Торговый Альянс): торговка антиквариатом из Монолита, специализирующаяся на артефактах и предметах старины.
- Мухта́р Савалла́ («Гиперион Логистик»): агент входящей в Консорциум компании, занимающейся большегрузными перевозками по всему Горизонту.

Покровители/заклятые враги команды наёмников

- **Ха́тма «Череп» Кера́ш (Легион):** вербовщик и по совместительству куратор «неофициальных» операций Легиона.
- **Капитан Ари́на Чи́ке (рота «Чике»):** бывшая гегемонистка, ведёт вендетту, устраивая налёты на корабли фракции со своей тайной базы на внешних границах системы Куа.
- **Генералиссимус Абасса́р Дук (Ухаруанская Освободительная Армия):** лидер мятежников, действующих в пространстве Менкарской Ветви, идеалист и прагматик в одном лице.
- **Фарха́д Кри́сма (ударная бригада «Крисма»):** бывший вершитель, ныне командир специальной бригады Консорциума по борьбе с мятежниками и пресечению деятельности агентов враждебных фракций.

Покровители/заклятые враги команды исследователей

- **Доктор Уа́на (Археологический Институт «Фонда»):** неортодоксальный учёный-археолог, при необходимости не чурается грязной работы; ведёт раскопки в основном в секторе Владычицы Слёз.
- **Профессор Ома́льда дар Бу́но (Дадда́йский Математический Институт):** блестящий учёный-математик, она стремится объяснить с научной точки зрения всё происходящее на просторах Горизонта, в том числе и существование самих Ликов.
- **Джарро́с Ка́мбра (Колониальное агентство):** один из немногих сотрудников агентства, искренне убеждённых, что новая колония — это бесценный актив, который глупо

uropbr@yandex.ru #15373

рассматривать только с точки зрения таких приземлённых понятий, как рентабельность или потенциальный риск.

* **Дре́йфус Ама́ди («Свободные Новости»):** амбициозный медиамагнат, корреспонденты которого забираются туда, куда не рискует соваться даже «Глашатай».

Покровители/заклятые враги команды агентов

* **Капитан Ги́рра (Вершители):** верный пёс губернатора «Кориолиса», готовый наплевать на любые правила, если на кону стоит безопасность станции.
* **Дживе́йн Кюри́д (Особый Отдел Консорциума):** выслужившись из полевых агентов, этот блестящий карьерист сделает всё, чтобы забраться ещё выше.
* **Хайра́м «Чёрная вдова» Мома́сди (Чёрные Лотосы Ала́ма):** эта почтенная дама тайно является главой ордена ассасинов, дарующих своим «клиентам» последнее удовольствие.
* **Нефрит Гару́да (Информационное агентство Вольной лиги):** интересуется любой информацией, способной повлиять на торговые дела Лиги.

Покровители/заклятые враги команды пилигримов

* **Первосвященница Таминé́с-Бюри́ (Церковь Ликов):** на покровительство этой искренне верующей женщины может рассчитывать всякий искатель божественных истин Ликов.
* **Капитан Мерó (капитан большегруза «Обет Мерó»):** щедрая душа, он позволяет паломникам путешествовать на борту своего большегруза в обмен на какую-нибудь подённую работу.
* **И́о «Улыбка» Зóма (директор цирка):** владелец нескольких бродячих цирков, гастролирующих по системе Куа.
* **Шуя́ Мульк-Хитра́ль (вождь племени Мехтар):** лидер движения за объединение кочевых племён в секторе Владычицы Слёз.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Определившись с амплуа команды, можете приступать к созданию персонажей игроков. Персонаж игрока (или герой) — это твоё альтер эго и главное средство взаимодействия с игровым миром Третьего Горизонта.

ПОРЯДОК СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА ИГРОКА

6. Выбери биографию.
7. Выбери амплуа.
8. Определи показатель репутации.
9. Определись с именем.
10. Определись с внешним видом.
11. Распредели пункты характеристик.
12. Вычисли показатели здоровья и рассудка.
13. Распредели пункты навыков.
14. Выбери достоинство.
15. Случайным образом определи Лика-покровителя.
16. Выбери личную проблему.
17. Определись со взаимоотношениями с другими персонажами игроков.
18. Выбери снаряжение.
19. Распределите корабельные должности.

БИОГРАФИЯ

Первое, что ты должен сделать, — это определиться с биографией своего героя. Откуда он? Где он рос? Человек он или пасынок? Ответы на эти вопросы станут фундаментом для твоего будущего персонажа.

Происхождение

Под происхождением понимается как место рождения персонажа, так и его принадлежность к зенитийцам или первопоселенцам. Одним из определяющих факторов в истории Третьего Горизонта является тот факт, что он пережил две волны человеческой колонизации. Первопоселенцы веками жили на территории Горизонта, но их системы достаточно долго были практически полностью изолированы друг от друга. Зенитийцы же — новоприбывшие, которые сумели оживить захиревшие было торговые пути и наладили сообщение между самыми удалёнными уголками Горизонта. Определи родную планету своего персонажа, осуществив проверку по таблице 2.1 (см. ниже). Происхождение не имеет значения для игровой механики — оно нужно только затем, чтобы тебе было с чего начать.

Воспитание

Ты вырос в полузабытой колонии, где джунгли давно поглотили руины городов, выстроенных во время первой волны колонизации? Среди космических кочевников, путешествующих от станции к станции, перебиваясь подённой работой и продажей различных безделушек? Быть может, в родовом гнезде старого, почтенного, приверженного древним традициям зенитийского семейства?

Итак, по воспитанию твой персонаж может быть плебеем, орбиталом или аристократом (см. таблицу 2.2). Плебеи — низший социальный пласт Горизонта: простые рабочие, колонисты, кочевники и т. п. Ступенькой выше стоят орбиталы: астероидяне и обитатели больших космических станций. На вершине социальной пирамиды находится аристократия — влиятельные бюрократы и фабриканты Конгломерата,

uropbr@yandex.ru #15373

ЗЕНИТИЙЦЫ И ПЕРВОПОСЕЛЕНЦЫ

Большую часть зенитийцев объединяет весьма прагматичный взгляд на жизнь, и в возможности науки они верят ничуть не меньше, чем в переменчивую благосклонность Ликов. По сравнению с суеверными первопоселенцами зенитийцы считают себя более современными, а свои взгляды на мир — более соответствующими идеям развития и научно-технического прогресса. Первопоселенцы, со своей стороны, считают, что важнее всего духовная составляющая и почитают Лики куда истовее зенитийцев. Для первопоселенцев огромное значение имеют семейные узы, причём как кровные, так и брачные, а в преданиях глубокой старины, по их мнению, сокрыто гораздо больше истин, нежели в суете окружающей действительности. Более подробно о зенитийцах и первопоселенцах рассказано в главе 10.

ПАСЫНКИ

- Зи́рбы получают стигму **феромоны**.
- Шингу́ры получают стигму **стойкость**.
- Нери́ды получают стигму **подводное дыхание**.

ТАБЛИЦА 2.1 – МЕСТО РОЖДЕНИЯ

D6	Система
1	**Алголь — планета мятежников, отравленная отходами тяжёлой промышленности и стонущая под тяжкой пятой Консорциума.**
2	**Майра — колыбель культуры первопоселенцев, обитель минаретов, храмов и блистательных монастырей.**
3	**Куа — сердце Горизонта, новая родина «Кориолиса».**
4	**Дабаран — выжженная пустыня, усеянная неприступными сералями, садами-оазисами и дворцовыми биокуполами.**
5	**Залос — жители этой планеты почитают Лик Мученика (одну из ипостасей Судьи) и ведут непримиримую гражданскую войну с еретиками.**
6	**По выбору — открой карту Третьего Горизонта, прочти главу 13 и сделай выбор самостоятельно.**

дабаранские эмиры, богатейшие купцы «Кориолиса», чистокровные гегемонисты Монолита и т. п.

Воспитание в духе, присущем любой из этих социальных прослоек, накладывает заметный отпечаток на твоего персонажа, определяя количество доступных ему пунктов навыков и характеристик, а также его репутацию и размер начального богатства.

Пасынки человеческие

Далеко не все люди Третьего Горизонта считаются «детьми человеческими» — теми, кого гегемонисты старой закалки классифицируют как «чистокровных» людей. Речь о тех, чей геном подвергся стигматизации, о мужчинах и женщинах, которых называют пасынками. Обычно они живут дикими племенами на удалённых планетах или полузаброшенных космических станциях. Большинство обывателей считает пасынков чем-то противоестественным и относится к ним с нескрываемым презрением, как к людям второго сорта, но с биологической точки зрения пасынки — это человеческие существа, просто очень хорошо приспособленные к жизни в той или иной окружающей среде. По воспитанию пасынок может быть только плебеем или орбиталом. Если твой герой — пасынок, его начальная репутация уменьшается вдвое: до 1, если он плебей и до 2, если орбитал. Взамен персонаж получает особое достоинство, так называемую стигму — наследственную генетическую мутацию. Более подробно о пасынках рассказано в главе 10. Ты можешь придумать собственные разновидности пасынков, используя в качестве примера те, что описаны в этой книге.

АМПЛУА ПЕРСОНАЖА

Определившись с биографией, реши, чем твой персонаж зарабатывал себе на жизнь — выбери себе амплуа. Каждое амплуа разбито на три роли, которые позволят тебе представить прошлую жизнь персонажа более точно. Выбранное амплуа влияет на твои характеристики, определяет навыки, достоинства и снаряжение, с которыми ты начинаешь игру, а также личные проблемы и взаимоотношения с другими персонажами игроков. Все амплуа описаны в конце этой главы.

Полезные связи: роль определяет круг полезных знакомств, которыми обладает твой персонаж. Если ты находишься там, где, по мнению ведущего, герой может повстречать своих бывших коллег, можешь пройти проверку **влияния**, чтобы выяснить, удалось ли тебе связаться с кем-нибудь из старых знакомцев.

АМПЛУА И РОЛИ

- Артист – компаньон, музыкант, поэт.
- Сетевой паук – аналитик, корреспондент, сетевой джинн.
- Беглец – преступник, мистик, революционер.
- Негоциант – агитатор, дипломат, делец.
- Оперативник – ассасин, стражник, шпион.
- Пилот – ас, водитель, дальнобойщик.

uropbr@yandex.ru #15373

* Первопроходец — колонист, старатель, скаут.
* Проповедник — аскет, миссионер, пророк.
* Учёный — археолог, медикург, технологик.
* Матрос — бортинженер, разнорабочий, грузчик.
* Солдат — легионер, наёмник, офицер.

ИМЯ И ВНЕШНИЙ ВИД

Определившись с амплуа, выбери своему персонажу имя и реши, как он будет выглядеть. В описании каждого амплуа имеется перечень предполагаемых имён, черт лица и деталей одежды — можешь выбрать из предложенного списка или придумать что-нибудь своё. Заполни соответствующие графы в бланке персонажа. Ни имя, ни внешний вид не имеют значения для игровой механики — эти атрибуты нужны только для того, чтобы оживить твоего персонажа.

РЕПУТАЦИЯ

Репутация — это показатель, который отражает твоё положение в обществе Третьего Горизонта. Репутация определяется твоим воспитанием и может измениться в зависимости от выбранного амплуа. Если твой персонаж — пасынок, его репутация снижается (см. стр. 22). Обрати внимание, что твоя репутация может измениться в ходе игры (см. стр. 28). Репутация помогает тебе оказывать влияние на других персонажей (см. стр. 62) и определяет, насколько хорошо (или плохо) будут относиться к тебе другие люди.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики — это природные данные твоего персонажа. Их значение оценивается по шкале от 1 до 5, и чем это значение выше, тем лучше. Характеристики используются во время проверок, определяющих успешность самых важных и рискованных действий персонажа. Начальное значение любой характеристики равно нулю. Создавая персонажа, ты должен распределить имеющиеся у тебя пункты характеристик (их количество зависит от воспитания твоего персонажа — см. таблицу 2.2) в пределах от 2 до 4 пунктов на каждую характеристику. Единственное исключение — присущая выбранному амплуа персонажа ключевая характеристика, в которую можно вложить до 5 пунктов.

* **Телосложение** — сочетание грубой физической силы и выносливости.
* **Ловкость** — координация движений и моторика тела.
* **Смекалка** — интеллект, внимание и изобретательность.
* **Эмпатия** — харизма, привлекательность и умение манипулировать окружающими.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ И РАССУДКА

Жизнь на просторах Третьего Горизонта, вне всяких сомнений, станет испытанием как для тела, так и для духа твоего персонажа (см. главу 5). Чтобы представлять, сколько физического и психо-

ТАБЛИЦА 2.2 — ВОСПИТАНИЕ

Воспитание	Плебей	Орбитал	Аристократ
Пункты характеристик	15	14	13
Пункты навыков	8	10	12
Репутация	2	4	6
Стартовое богатство	500 бирров	1000 бирров	5000 бирров

Анна создаёт героя по имени Са́ба и решает, что та будет первопроходцем-старательницей. Саба — первопоселенец-орбитал, родилась и выросла на горнодобывающей станции в окрестностях Куа. Как орбитал она обладает репутацией 4, и амплуа первопроходца не влияет на это значение.

ПЕРСОНАЖИ-ЗВЕРОЛЮДИ?

Теоретически, персонажем игрока может быть и зверолюд — представитель иного биологического вида типа скава́ра, нека́тр или экили́бри. Прежде чем создавать такого персонажа, следует обсудить всё с ведущим и удостовериться, что другие игроки не возражают. Самому ведущему следует внимательно изучить информацию о зверолюдях, приведённую в главе 14.

uropbr@yandex.ru #15373

Поскольку Саба — орбитал, в распоряжении Анны имеется 14 пунктов характеристик. Она вкладывает 2 пункта в телосложение, 3 — в ловкость, 5 — в смекалку и 4 — в эмпатию. Соответственно, Саба получает 5 пунктов здоровья и 9 пунктов рассудка.

ТАБЛИЦА 2.3 – ЗНАЧЕНИЯ НАВЫКОВ

Значение	Уровень
1	Новичок
2	Любитель
3	Профессионал
4	Специалист
5	Мастер

ОБЩИЕ НАВЫКИ

- Проворство (ловкость)
- Сила (телосложение)
- Скрытность (ловкость)
- Влияние (эмпатия)
- Ближний бой (телосложение)
- Наблюдательность (смекалка)
- Стрельба (ловкость)
- Выживание (смекалка)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

- Лидерство (эмпатия)
- Мудрость (эмпатия)
- Инфомантия (смекалка)
- Медикургия (смекалка)
- Психомистицизм (эмпатия)
- Пилотирование (ловкость)
- Наука (смекалка)
- Технологика (смекалка)

логического вреда персонаж способен вынести, нужно знать его запас пунктов здоровья и пунктов рассудка.

- Запас здоровья персонажа равен сумме показателей его **телосложения** и **ловкости**. Здоровье страдает, когда персонаж получает урон.
- Запас рассудка равен сумме показателей **смекалки** и **эмпатии** персонажа. Рассудок страдает, когда персонаж получает пункты стресса.

НАВЫКИ

Следующий шаг — выбор навыков. Навыки очень важны, поскольку, наряду с характеристиками, определяют, что персонаж умеет и насколько эффективно применяет свои умения. Уровень владения тем или иным навыком оценивается по шкале от 0



uropbr@yandex.ru #15373

до 5 — чем больше, тем лучше. Всего в игре имеется 16 навыков, и полное их описание приведено в главе 3 этой книги.

Общие и специальные: все навыки разделены на две большие группы — общие и специальные (см. выше/ниже). Каждый из навыков привязан к той или иной характеристике. Проверку общего навыка можно осуществлять, даже если его значение равно 0 — в этом случае при проверке учитывается только характеристика. Проверку специального навыка, напротив, можно осуществить, только если его значение выше 0.

Начальные навыки: создавая персонажа, ты должен распределить имеющиеся у тебя пункты навыков (их количество зависит от воспитания твоего персонажа — см. таблицу 2.4). В ключевые навыки, присущие выбранному тобой амплуа, ты можешь вложить до трёх пунктов навыков; в остальные навыки — максимум по одному. Значения навыков можно повышать в процессе игры (см. стр. 28).

ДОСТОИНСТВА

Достоинства — это свойства, трюки и способности, которые дают тебе преимущество над другими персонажами. По сравнению с навыками они значительно более узкоспециализированы, а если не брать в расчёт важные с точки зрения игровой механики подробности, основное призвание достоинств — дать тебе возможность ещё более полно раскрыть потенциал созданного тобой персонажа. Сами достоинства описаны в главе 4.

В начале игры каждый персонаж получает по три достоинства: одно достоинство команды (из списка амплуа команды); одно личное достоинство (из списка амплуа персонажа); и одно особое достоинство — дар Лика, под знаком которого персонажу довелось родиться (см. ниже). Ещё одна особая группа достоинств — это мистические практики. Они доступны, только если значение навыка психомистицизма персонажа больше нуля; если ты начинаешь игру персонажем-мистиком, то в качестве личного достоинства ты должен выбрать мистическую практику (любую). В течение игры герой может получать новые личные достоинства и постигать новые мистические практики.

ЛИК-ПОКРОВИТЕЛЬ

Присутствие Ликов на просторах Третьего Горизонта ощущается повсюду. Практически все верят в их могущество и уповают на их защиту от порождений Межзвёздной Тьмы, а долгим путешествиям, подписанию важных контрактов, попыткам завести дышащий на ладан комбайн и прочим ответственным и рискованным мероприятиям обычно предшествуют молитвы, возжигание благовоний и щедрые приношения.

Каждый человек рождается под знаком одного из Ликов, причём эпизоды участия божественного покровителя в жизни «подопечного» подчас настолько бесспорны и очевидны, что иначе как чудесами их, пожалуй, и не назовёшь. Выбор Лика-покровителя надлежит передать в руки судьбы — пройди проверку по таблице 2.5 (см. справа или воспользуйся Колодой Ликов (продаётся отдельно).

ТАБЛИЦА 2.4 — ПУНКТЫ НАВЫКОВ

Воспитание	Запас пунктов
Плебей	8
Орбитал	10
Аристократ	12

Поскольку Саба — орбитал, в распоряжении Анны имеется 10 пунктов навыков. Она вкладывает 3 пункта в технологику, по 2 пункта — в выживание и пилотирование и по 1 пункту — в проворство, стрельбу и наблюдательность. В качестве личного достоинства Сабы Анна выбирает девять жизней.

ТАБЛИЦА 2.5 — ЛИК-ПОКРОВИТЕЛЬ

D66	Лик
11–14	Владычица Слёз
15–22	Танцор
23–26	Игрок
31–34	Купец
35–42	Юнга
43–46	Странник
51–54	Вестник
55–62	Судья
63–66	Незримый

uropbr@yandex.ru #15373

Дары Ликов

Лик, под знаком которого родился твой персонаж, наделяет его особым даром. Дары Ликов — тоже достоинства, но у персонажа ни при каких обстоятельствах не может быть более одного такого дара.

ДЕВЯТЬ ЛИКОВ

Ниже приведено краткое описание девяти Ликов, которых почитают на просторах Третьего Горизонта. Символ каждого из них указан в скобках после имени. Более подробную информацию о Ликах можно найти в главе 10.

- **Владычица Слёз (слеза)**: Владычица Слёз утешает живых и провожает души умерших по дороге к престолу Судьи. Владычицу Слёз изображают как плачущую женщину в белом траурном одеянии.
- **Танцор (развевающиеся ленты)**: Танцор — это олицетворение творческого вдохновения и упорства. Изображают его и как мужчину, и как женщину, и как андрогина — символ духовного единения женского и мужского начал. Однако взяв в руки девятиструнную лиру или цитру, Танцор становится Музыкантом — воплощением разнузданного плотского влечения.
- **Игрок (игральные кости)**: Игрок — покровитель авантюристов и искателей приключений. Игрока нередко изображают в виде юноши или девушки с игральными костями в протянутой руке и с лукавым выражением на лице, словно приглашающим зрителя рискнуть, сыграв в кости с самой судьбой.
- **Купец (кубок)**: дородный и седовласый, облачённый в расшитые шелка Купец — воплощение благосостояния, процветания и успеха.
- **Юнга (ключ)**: обычно этот Лик изображают в виде усталого мальчишки с метлой в руках. Благодатная сень Юнги простирается над домами и кораблями, владельцы которых соблюдают порядок и чистоту и регулярно совершают все положенные приношения.
- **Странник (корабль)**: Странник — покровитель вольных торговцев, исследователей и колонистов. Его обычно изображают в виде смотрящего вдаль мужчины с посохом в одной руке и компасом или астрографом в другой.
- **Вестник (свиток)**: быстроногий Вестник — посредник между миром Ликов и миром людей. Именно благодаря ему Лики слышат молитвы верующих, а верующие обретают ниспосланную Ликами благодать. Обычно его изображают в виде поджарого бледнолицего юноши с огненными глазами.
- **Судья (меч)**: как правило, Судью изображают в виде суровой седовласой женщины с мечом в руках. Вотчина Судьи — правосудие и возмездие.
- **Незримый (символа нет)**: этот Лик окутан покровом тайны, так что изображать его не принято. Если в храме или часовне висят иконы, то на стене оставляют свободное место; если в святилище находятся статуи — то один альков или постамент оставляют пустым.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Кем бы ни был твой герой, у него будет своя история. Он уже успел прожить какое-то время на просторах Горизонта и пережил нечто такое, что до сих пор преследует его или угрожает его жизни. Смертельный враг, мрачная тайна, наркотическая зависимость? Что бы то ни было, это называется личной проблемой — выбери одну из приведённых в описании своего амплуа или придумай что-нибудь своё. Любая личная проблема — это в первую очередь инструмент, при помощи которого ведущий может создавать истории и события, имеющие отношение непосредственно к твоему персонажу. Кроме того, столкнувшись с личной проблемой, ты имеешь неплохой шанс заработать дополнительные пункты опыта в конце игровой встречи (см. стр. 28).

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

На момент начала игры между вашими героями уже будут установлены определённые взаимоотношения. Они также являются полезным инструментом в руках ведущего и могут повлиять на количество заработанного за игровую встречу опыта. Создавая персонажа, дай краткую характеристику взаимоотношениям между твоим героем и каждым из персонажей игроков. В описании амплуа персонажа содержится несколько примеров таких взаимоотношений. Можешь использовать их как есть или придумать на их основе что-нибудь своё.

Друг: определяя взаимоотношения между товарищами по команде, «назначь» одного из персонажей игроков лучшим, самым близким другом твоего героя. Отметь ячейку «Друг» напротив имени этого персонажа в бланке персонажа.

КОРАБЕЛЬНАЯ ДОЛЖНОСТЬ

У вас уже есть корабль — настало время определиться, кто чем будет заниматься в составе его экипажа. Всего в игре «Кориолис. Третий Горизонт» существует пять корабельных должностей:

- **капитан**;
- **бортинженер**;
- **пилот**;
- **штурман-оператор**;
- **бортстрелок**.

Посоветуйтесь с другими игроками и распределите должности между вашими персонажами. С точки зрения игровой механики это будет иметь значение только во время космических сражений, правила которых подробно описаны в главе 7. Обратите внимание, что персонаж не обязан занимать одну и ту же должность на протяжении всей игры — при желании её можно сменить, предварительно обсудив это с ведущим и другими игроками. Если в команде корабля более пяти пер-

uropbr@yandex.ru #15373

сонажей игроков, они могут занимать одну должность посменно или отвечать за какую-нибудь другую часть корабельной инфраструктуры: медицинский отсек, ангар и т. д.

СНАРЯЖЕНИЕ

Последний этап создания персонажа — выбор начального снаряжения. Каждому амплуа персонажа соответствует свой небольшой перечень начального снаряжения. Эти предметы достаются герою бесплатно. Дополнительное снаряжение ты сможешь купить уже по ходу игры (подробное описание и стоимость товаров и услуг см. в главе 6).

Начальное богатство: основная валюта Третьего Горизонта называется бирр. Воспитание твоего персонажа определяет сумму, с которой он начинает игру, — при желании можешь потратить её на покупку дополнительного снаряжения. Два основных способа обращения бирров — это персонализированные электронные транзакции и анонимные чип-карты, которые называются бирками.

НАГРУЗКА

Имеющиеся у героев предметы нужно записывать в бланк персонажа, в перечень снаряжения, разбитый на три раздела: «Снаряжение», «Оружие» и «Броня». Если предмета нет в перечне снаряжения, значит, его нет и у персонажа: он где-то оставил его, потерял или забыл. Количество условных строк в перечне снаряжения персонажа равно удвоенному значению его телосложения. Некоторые достоинства (см. главу 4) могут увеличить «грузоподъёмность» героя.

Вес предметов: предмет среднего веса занимает одну строку в перечне снаряжения персонажа. Массивные или громоздкие предметы носить с собой намного труднее — такие предметы называются тяжёлыми и занимают как минимум две строки. Также существуют лёгкие предметы, которые занимают только половину строки (т. е. в одну строку умещается целых два лёгких предмета).

Маленькие предметы: самые мелкие предметы называются маленькими. Они настолько невелики по сравнению с остальными предметами снаряжения, что их вес и размер можно попросту не учитывать. Как правило, предмет считается маленьким, если его можно спрятать в кулаке. Обрати внимание, что маленькие предметы, несмотря на то, что они не занимают строк в перечне снаряжения и практически ничего не весят, тоже нужно записывать в бланк персонажа.

Перегруз: при желании персонаж какое-то время может нести больше, чем позволяет ему его телосложение. Каждый раз, как перегруженный герой пытается переместиться на любое хоть сколько-нибудь значительное расстояние, он должен пройти проверку **силы**. При провале ему придётся либо остаться на месте, либо бросить лишний груз.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Жизнь меняет людей, и жизнь персонажей игроков на просторах Третьего Горизонта — не исключение. В мире, полном неопре-

Анна выбирает личную проблему для своего персонажа и решает, что Саба одержима порождением Межзвёздной Тьмы. Обычно это проявляется в виде припадков или провалов в памяти.

КАРТЫ ЭКИПАЖА

Для каждой корабельной должности в Колоде Ликов (продаётся отдельно) имеется соответствующая карта, на которой кратко описаны действия, доступные этому члену экипажа во время космического сражения. Для игры эти карты необязательны, но довольно полезны.



uropbr@yandex.ru #15373



делённости, это одна из немногих заранее определённых вещей. Если за время игры герой не погибнет, он обязательно получит шанс улучшить свои навыки, обрести новые достоинства и заслужить хорошую (или скандальную) репутацию.

ПУНКТЫ ОПЫТА

Объём полученных персонажем знаний измеряется в пунктах опыта. Ты получаешь их в конце каждой игровой встречи. По окончании игры обсудите пережитые вашими героями события и ответьте на приведённые ниже вопросы. За каждый ответ «да» персонаж получает по 1 пункту опыта.

* Ты принимал участие в игре? Да, каждый получает по 1 пункту опыта просто за участие.
* Ты преодолел сложное испытание ради общей цели?
* Ты подверг риску себя или команду из-за личной проблемы?
* Ты узнал что-нибудь новое о своём или чужом персонаже?
* Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь ради друга?
* Ты действовал сообразно своему Лику-покровителю?

ИЗУЧЕНИЕ НАВЫКОВ И ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТОИНСТВ

Накопив 5 пунктов опыта, можно потратить их на развитие персонажа: приобрести новое достоинство или увеличить значение любого навыка на единицу. Помни, однако, что максимально возможное значение навыка равно 5. Персонаж может приобрести любое достоинство, кроме дара Лика и стигмы пасынка. Определившись с развитием героя, сотри потраченные пункты опыта из бланка персонажа и начинай копить заново. Накопив достаточно пунктов опыта, можешь потратить их сразу же или приберечь на потом — полученный опыт никуда не исчезнет.

ИЗМЕНЕНИЕ РЕПУТАЦИИ

Репутация твоего персонажа может изменяться в зависимости от его поступков. Репутация изменяется в конце игровой встречи, после того как все закончили подсчёт пунктов опыта и определились с развитием героя. Обычно, если персонаж совершил какой-нибудь бесспорно добрый и героический поступок, его репутация увеличивается на 1 пункт, а если злой или деструктивный — репутация, наоборот, снижается. Значение репутации не может опуститься ниже нуля. Наиболее выдающиеся поступки могут изменить репутацию сразу на несколько пунктов. Обрати внимание, что поступки могут повлиять на твою репутацию, только если о них тем или иным способом стало известно широкой общественности.

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



АРТИСТ

Искусство есть воплощение Ликов, и ты посвятил свою жизнь тому, чтобы подарить людям хоть крупицу Их божественной красоты. Как никто другой, ты знаешь, что без искусства культура мертва, и делаешь всё, чтобы летопись Третьего Горизонта была написана не только кровью.

uropbr@yandex.ru #15373

РОЛИ

- **Компаньон:** ты мастер всевозможных искусств и техник наслаждения и живёшь ради того, чтобы делиться своим мастерством с другими людьми. Ты можешь быть одним из легендарных танцоров Храма Алама, дабаранских митр, гетер Опорного Квадранта или прославленных алгольских шеф-поваров.
- **Музыкант:** твой инструмент — продолжение твоего тела. С его помощью ты можешь заставить слушателя проникнуться как самой светлой радостью, так и самым чёрным отчаянием. Ты можешь быть уличным актёром из Конгломерата, бродячим цитри́стом, певицей-барьяни́сткой или композитором популярных в Монолите «кровавых опер».
- **Поэт:** слова — вот материал, из которого ты творишь, и сказанное тобой находит отклик в сердцах слушателей. Ты можешь быть храмовым певчим, уличным акыном, бардом Пограничья или алгольским тарра́бом.

Имена: Абдалла́, Ами́ра, Хавима́, Иозо́п, Мазру́к, Сани́.

Репутация: +1.

Ключевая характеристика: эмпатия.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

- **Компаньон:** влияние, мудрость, проворство, наблюдательность.
- **Музыкант:** влияние, мудрость, скрытность, наблюдательность.
- **Поэт:** влияние, мудрость, проворство, скрытность.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- **Лицо:** безупречный макияж, томный взгляд, чёрные кудри, анимированная татуировка.
- **Одежда:** шёлковая танура, светящаяся одежда, расшитая джеллаба, пышные юбки.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- Прекрасная внешность (мод.).[1]
- Защитная стойка.
- Обольститель.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- Ты страшно завидуешь чужим успехам. Следующий триумф должен быть твоим!
- Ты безумно упрям/упряма и никогда не сдаёшься, невзирая на последствия.
- Ты умудрился/умудрилась разозлить одну из фракций, и теперь на тебя открыта охота.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

… тебя раздражает. Похоже, у вас слишком мало общего.
… ценит твоё творчество и вообще довольно приятен/приятна в общении.
… – твоя истинная любовь, но взаимны ли ваши чувства?
… что-то скрывает, и ты хочешь знать, что именно.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	Веер Алама	или	Табула
2	Опор	или	Сенсорный анализатор
3	Роскошный наряд	или	Музыкальный инструмент
4	Прекрасная внешность (мод.)	или	Сборник редких стихов
5	«Мемуары» Мейзельма́на	или	Карта постоянного клиента ресторана «Алькамаа́р»

1. Бионическая модификация

uropbr@yandex.ru #15373



СЕТЕВОЙ ПАУК

Горизонтом правят фракции, а фракциями — информация. Так что истинная власть — это власть над информацией. Уравнение довольно простое, но очень немногие сумели его решить, и ты один из этих немногих. Ты сетевой паук, и твоя сеть сплетена из данных, полученных из тайных и забытых источников. Пусть ты одет не по моде, а в карманах гуляет ветер, в твоих руках — нити информационной паутины, а значит, и сила.

uropbr@yandex.ru #15373

РОЛИ

- **Аналитик**: ты собираешь и компилируешь данные из сотен разных источников. Анализ имеющейся у тебя информации помогает предсказать тысячу разных событий: от восстания мятежников до модных тенденций Шпиля на следующий сегмент. Ты можешь быть корпоративным оракулом, инфопровидцем или рыночным прогнозистом.
- **Корреспондент**: ты работаешь на «Глашатай» или другое новостное агентство, собирающее и распространяющее информацию. Ты можешь быть военным репортёром, приписанным к отряду легионеров на Ухару, или независимым журналистом, пишущим репортаж об ужасах работорговли на Алголе. Некоторые частные детективы тоже когда-то начинали как корреспонденты.
- **Сетевой джинн**: всё своё время ты проводишь с компьютерами. По твоему слову приходят в движение сложнейшие системы, инфо-джинны выдают секретную информацию, а цифровые банки и базы данных превращаются в прах. Ты можешь быть писателем боевых мемов, сетевым шпионом или простым системным администратором Портовой Службы.

Имена: Азу́р, Барика́, Фатима́, Наи́м, Омра́н, Яку́б.

Репутация: +0.

Ключевая характеристика: смекалка.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

- **Аналитик**: инфомантия, мудрость, влияние, наука.
- **Корреспондент**: мудрость, влияние, скрытность, наблюдательность.
- **Сетевой джинн**: инфомантия, влияние, наблюдательность, наука.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- **Лицо**: очки, любознательный взгляд, самодовольная ухмылка, задумчивый взгляд.
- **Одежда**: расшитая безрукавка, чёрный корпоративный кафтан, заношенная галабея, вязаная шапка.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- Член фракции.
- Изобличитель.
- Шестое чувство.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- Ты настоящий сорвиголова. Если ты видишь возможность совершить безрассудно храбрый поступок, ничто не может тебя остановить.
- Ты поклялся/поклялась не знать отдыха, пока врагов твоего друга/твоей семьи не настигнет возмездие.
- Кто-то знает, что ты не тот/та, за кого себя выдаёшь. Плати, или все узнают твою тайну.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

…знает, как отделить зёрна от плевел. Смотри и учись.

…время от времени выдаёт какую-нибудь стоящую идею, но в целом — пустое место.

…даже не смотрит в твою сторону. Однажды это изменится.

… — образец для подражания. Ты хочешь быть похожим на него/неё.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	Коммуникатор (IV)	или	Голограф (I)
2	Широкополосный сенсор	или	Компьютер (C)
3	Карманный вулкан-пистолет	или	Нейрошокер
4	Табула	или	Транзактор с 1000 бирров на счету
5	Опор	или	Арраш

uropbr@yandex.ru #15373



БЕГЛЕЦ

Ты никогда не остаёшься подолгу на одном месте, постоянно оглядываешься через плечо и всегда спишь с пистолетом под подушкой. Ты бежишь от своего прошлого. Уже не важно, что ты сделал или чего не сделал — сейчас значение имеет лишь путь от убежища к убежищу, ещё одной норе, в которой можно затаиться хотя бы на какое-то время. Но однажды ты избавишься от преследователей и сможешь наконец спокойно садиться спиной к двери.

uropbr@yandex.ru #15373

РОЛИ

- **Преступник**: ты зарабатываешь бирры в грязных подворотнях человеческого общества и не понаслышке знаком с опасностями и насилием, царящими в этом царстве теней. Ты можешь быть бандитом, пиратом, наркоторговцем или даже одним из презренных алгольских работорговцев.
- **Мистик**: ты в бегах, на тебе несмываемая печать изгоя и за тобой, возможно, ведётся охота. Твоя прошлая жизнь потеряна навсегда. Теперь ты пленник царства ночных кошмаров и страха перед собственной силой, которую ты не способен контролировать.
- **Революционер**: ты хочешь сделать Горизонт лучше, и единственный способ сделать это — уничтожить тиранию. Ты можешь быть членом куанских народных бригад, ухаруанским мятежником или одним из Гололицых, борцов с садаальским ликократическим режимом.

Имена: Аббад́, Гази́, Айна́с, Джабраи́л, Йа́ра, Зейна́б.

Репутация: — 2.

Ключевая характеристика: эмпатия.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

- **Преступник**: сила, ближний бой, проворство, скрытность.
- **Мистик**: влияние, психомистицизм, проворство, скрытность.
- **Революционер**: стрельба, проворство, наблюдательность, выживание.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- **Лицо**: пустой взгляд, татуировка, пирсинг, бритая голова.
- **Одежда**: коричневый плащ, штормовка со множеством карманов, синяя узорчатая галабея, тюрбан.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- Грозный вид.
- Мистическая практика.
- Девять жизней.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- За тобой охотится группа религиозных фанатиков, которым известно о твоих сверхъестественных способностях.
- Ты страдаешь от жутких приступов агорафобии.
- Друг, которого ты когда-то предал/предала, поклялся тебе отомстить.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

…желает тебе зла. Держись от него/неё подальше.

…знает твою тайну, но, кто знает, может он/она сможет тебя понять?

… — человек с убеждениями. Жаль, конечно, что эти убеждения ошибочны.

… — один/одна из немногих, кого ты уважаешь. Ты надеешься, что это взаимно.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	Обезличивающая одежда	или	Бирка с 500 бирров
2	Коммуникатор (II)	или	Защитная одежда
3	Вулкан-карабин	или	Вибромеч
4	Термостатический комбинезон	или	Экзоскафандр
5	Транзактор с фальшивым удостоверением личности	или	Маска

uropbr@yandex.ru #15373



НЕГОЦИАНТ

Слова — вот основа основ Горизонта. Да, оружие и угроза его применения — аргумент весьма действенный, но все рано или поздно оказываются за столом переговоров. Ты осознал эту простую истину и понял, что человек, способный решить самое, казалось бы, безнадёжное дело к обоюдной выгоде всех сторон, может добиться очень и очень многого. Остро отточенный интеллект и хорошо подвешенный язык — вот твои ключи к успеху.

uropbr@yandex.ru #15373

РОЛИ

- **Агитатор**: твоя задача — рассказать людям, чего они хотят, и не важно, идёт речь о революции или о новом чистящем средстве. Ты можешь быть провокатором, статистиком Садаальского Института Планирования или рекламным джинном на службе в одной из компаний Консорциума.
- **Дипломат**: ты улаживаешь разногласия и противоречия между фракциями и династиями Горизонта. Целью подобных переговоров обычно является либо торговое соглашение, либо мирный договор. Ты можешь быть консулом Совета, представителем торговой миссии, уполномоченным послом одной из богатых семей, офицером таможни или бюрократом.
- **Делец**: ты делаешь деньги на всём, от мороженой козлятины до куанской древесины. Прибыль — вот твой императив, и по-настоящему счастливым тебя делает только туго набитый биррами кошель. Ты можешь быть вольным торговцем, импортёром или рыночным могулом. Некоторые дельцы работают на Синдикат, в основном в качестве контрабандистов и скупщиков краденого.

Имена: Эза́м, Иззалди́н, Амина́, Нада́, Ра́два, Убаи́д.

Репутация: +1.

Ключевая характеристика: эмпатия.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

- **Агитатор**: инфомантия, сила, влияние, мудрость.
- **Дипломат**: лидерство, мудрость, влияние, ближний бой.
- **Делец**: мудрость, влияние, наблюдательность, пилотирование.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- **Лицо**: нездоровый румянец, степенный вид, многодневная щетина, аляповатый макияж.
- **Одежда**: красная джеллаба с золотым шитьём, мундир, чёрный кафтан, платок с гербовой фибулой.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- Член фракции.
- Интерпретатор (имп.).[1]
- Детектор лжи (имп.).

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- У тебя есть протеже, о котором/которой ты должен/должна заботиться — родственник или друг человека, которому ты обязан/обязана.
- Ты должен/должна денег Синдикату, и он хочет их назад. Немедленно.
- Тебя снедает алчность. Ты просто не можешь сдержаться, когда выпадает возможность нажиться за счёт других, даже за счёт друзей.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

… — приятный человек. И манипулировать им/ей тоже легко и приятно.

… — настоящий болван. Вы друг друга просто не понимаете.

…насмехается над тобой на глазах у всех. Ты ему/ей это ещё припомнишь.

…хорошо управляется со словами. Качество, достойное уважения.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	Табула	или	Интерпретатор (имп.)
2	Коммуникатор (V)	или	Громкоговоритель
3	Роскошный наряд	или	Камбра (d6 доз)
4	Детектор лжи (имп.)	или	Автоматический переводчик
5	Карманный вулкан-пистолет	или	Ртутный нож

1. Кибернетический имплантат

uropbr@yandex.ru #15373



ОПЕРАТИВНИК

Ты профессионал. И в базарной толчее, и в коридорах власти ты лишь безликая тень. Ты вступаешь в игру, когда законные методы исчерпывают себя, а дипломаты умывают руки. Ты оперативник, кинжал в рукаве власть имущих, твоя работа незрима, и ты делаешь её не ради славы и почестей. Безупречно выполненная миссия — награда сама по себе.

uropbr@yandex.ru #15373

РОЛИ

- **Ассасин**: твоя задача — публично или тайно (по желанию заказчика) устранить нежелательный элемент. Ты можешь быть одним из Чёрных Лотосов Алама, гашишинов Ордена Неприкасаемых или наёмных убийц Синдиката.
- **Стражник**: ты работаешь на благо простых людей, защищая общество от преступников, будь то наёмные убийцы или простые уличные бандиты. Ты можешь быть офицером Стражи, драгуном Драконитов, жандармом куанского Конгломерата или (если тебя интересуют только деньги) простым охотником за головами.
- **Шпион**: ты работаешь на фракцию или какую-нибудь другую влиятельную организацию, добывая для неё нужные сведения и выполняя другие секретные поручения. Ты можешь быть сотрудником Особого Отдела Консорциума, грозным вершителем или пронырливым корпоративным агентом.

Имена: Абида́, Кеф, Шаки́р, Сала́х, Серба́ль, Ва́га.

Репутация: +0.

Ключевая характеристика: ловкость.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

- **Ассасин**: скрытность, проворство, ближний бой, стрельба.
- **Стражник**: сила, ближний бой, стрельба, наблюдательность.
- **Шпион**: инфомантия, влияние, скрытность, стрельба.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- Лицо: ужасный шрам, непроницаемая мина, холодный взгляд, уставная стрижка.
- Одежда: полевая униформа, чёрная галабея, длинный кожаный плащ, разгрузочный жилет.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- Палач.
- Грозный вид.
- Лицензиат.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- Ты параноик и почти никому не веришь.
- Могущественная организация (или влиятельная личность) ведёт за тобой охоту и стремится уничтожить тебя и всех, кто тебе дорог.
- У тебя есть мрачная тайна, и все отвернутся от тебя, если о ней станет известно.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

… – надёжный человек. Ему/ей можно доверять.

… – хороший специалист, но присущая ему/ей наивность может стать помехой.

… – тот ещё прохиндей. Не подпускай его/её к своим вещам!

… что-то скрывает, и ты просто обязан/обязана выяснить, что именно.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	Карманный вулкан-пистолет	или	Передовое оружие ближнего боя
2	Широкополосный сенсор	или	Компьютер (С)
3	Модулирующая маска	или	Механическая отмычка
4	Разведзонд	или	Набор фальшивых удостоверений личности
5	Электронная отмычка	или	Яд (5 доз)

uropbr@yandex.ru #15373



ПИЛОТ

Ты един со своим кораблём. Пилотажный шлем дарует тебе ощущение абсолютной свободы, ибо нет радости чище, чем радость полёта. Лишь ныряя в облачную пелену над Ухару, мчась над бескрайним морем куанских джунглей или пронзая непредсказуемое пространство астероидных полей, ты ощущаешь себя по-настоящему живым. Полёт — это жизнь, и твоя жажда жизни неутолима.

uropbr@yandex.ru #15373

РОЛИ

- **Водитель**: пока ты за рулём, перед тобой открыты все дороги мира. Ты можешь быть уличным гонщиком из трущоб Конгломерата, опытным караванщиком или мехводом боевого гравилёта.
- **Ас**: ты можешь позволить себе быть заносчивым и задиристым, потому что знаешь, что в кабине своего боевого корабля ты — бог. Ты можешь быть охотником на пиратов, пилотом торпедоносца, десантного бота или истребителя.
- **Дальнобойщик**: ты бороздишь торговые пути Горизонта на мирном корабле, и Межзвёздная Тьма не пугает тебя. Ты можешь быть вольным торговцем, пилотом астероидного траулера, большегрузного судна или ледовоза.

Имена: Даки́р, Данья́на, Газала́, Ханба́л, Ита́р, Нади́р.

Репутация: +0.

Ключевая характеристика: ловкость.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

- **Водитель**: сила, пилотирование, стрельба, выживание.
- **Ас**: инфомантия, пилотирование, стрельба, технологика.
- **Дальнобойщик**: инфомантия, сила, пилотирование, технологика.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- Лицо: горделивый взор, тонкие черты, серо-стальные глаза, лёгкая небритость.
- Одежда: лётная униформа, подбитая мехом штормовка, противоперегрузочный костюм, тёмно-зелёный кафтан.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- Привычка к невесомости.
- Экзотехник.
- Целеуказатель (имп.).

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- Ты безрассуден/безрассудна и часто рискуешь собой и своим кораблём без всякой нужды.
- Ты ненавидишь пасынков/аристократов/некатр/зенитийцев/гегемонистов/кого-нибудь ещё и всегда готов/готова устроить на этой почве провокацию.
- Ты боязлив/боязлива и никогда не идёшь на риск. Лучше жизнь со срамом, чем смерть со славой.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

…относится к тебе, как к какому-нибудь рикше. Тебя это просто выводит из себя.

…может выдержать полёт в невесомости и не запачкать экзоскафандр. Достойно уважения.

…хороший друг, ему/ей можно доверять.

…думает, что он/она здесь капитан. Уж тебе ли не знать, кто тут на самом деле главный.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	Набор инструментов (С)	или	Талисман пилотирования
2	Экзоскафандр	или	Ручной маневровый двигатель
3	Целеуказатель (имп.)	или	Коммуникатор (IV)
4	Рельсовый пистолет	или	Нейрошокер
5	Лётный комбинезон	или	Роскошный наряд

uropbr@yandex.ru #15373



ПРОПОВЕДНИК

Ты твёрдо убеждён, что Третий Горизонт — это дар Ликов людям, а твой долг состоит в том, чтобы убедить в этом всех остальных. Ты проповедник, глашатай благой вести, один из бесчисленных божьих странников. Смирение, служение и набожность — вот твои добродетели. В такие времена, как эти, когда Межзвёздная Тьма вновь поднимает свою проклятую голову, людям как никогда нужен светоч истинной веры.

uropbr@yandex.ru #15373

РОЛИ

- **Аскет**: ты посвятил свою жизнь постижению Горизонта и глубинной природы вселенной, а путь к просветлению, как известно, лёгким не бывает. Ты можешь быть отшельником с Жоу, ярмарочным йогином, философом из Круга Неприкаянных или простым нищенствующим монахом (или монахиней).
- **Миссионер**: бесчисленные души скитаются по Горизонту без всякой цели, и у тебя есть шанс указать путь к спасению хотя бы некоторым из них. Ты можешь быть странствующим проповедником, послушником-самаритянином или капелланом на борту космического корабля дальнего следования.
- **Пророк**: ты своими глазами узрел величие Ликов или кошмары Межзвёздной Тьмы — люди обязаны об этом знать! Ты можешь быть бродячим ликословом, флагеллантом, мастером танца из Храма Алама или даже шаманом одного из согойских племён.

Имена: Абделькаде́р, Ге́рра, Ибнассáр, Йóна, Лулуá, Салáм.

Репутация: +1.

Ключевая характеристика: эмпатия.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

- **Аскет**: сила, мудрость, проворство, наука.
- **Миссионер**: мудрость, влияние, проворство, выживание.
- **Пророк**: сила, мудрость, влияние, наблюдательность.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- **Лицо**: безумный взгляд, пламенная мимика, нахмуренные брови, всклокоченные волосы.
- **Одежда**: набедренная повязка, чёрная жреческая мантия, расшитый золотом платок, рваная галабея.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- Благословитель.
- Член фракции.
- Освятитель.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- В людях ты видишь только худшее, а потому никому не доверяешь и не принимаешь ничью помощь.
- Ты нерешителен/нерешительна и без конца сомневаешься в собственных суждениях. Ты постоянно пытаешься гнаться за двумя зайцами и обычно упускаешь обоих.
- Ты видел/видела, на что способна Межзвёздная Тьма, и теперь впадаешь в фанатичную ярость всякий раз, как видишь следы её присутствия.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

…не слышит благую весть. Пропащая душа.

…ещё может встать на праведный путь, главное не сдаваться.

…, судя по всему, воинствующий безбожник. Держись от него/неё подальше.

…думает, прежде чем что-нибудь сказать. Вполне достойный собеседник.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	Священные писания	или	Кадило
2	Талисман (любой)	или	Ритуальное облачение
3	Реликварий	или	Рукописи с пророчествами
4	5 м-стимов	или	10 порций освящённых целебных трав (талисманы медикургии)
5	Табула	или	Писчие принадлежности

uropbr@yandex.ru #15373



УЧЁНЫЙ

Горизонт полон тайн, но все они поддаются объяснению. Ты — солдат на службе науки, твой долг — искать ответы там, где остальные видят только вопросы. Ты неустанно трудишься, применяя научный метод, тщательно проверяя и перепроверяя каждую свою гипотезу. Абсолютных истин не существует; в твоём распоряжении лишь постоянно изменяющийся канон теорий о творениях Ликов, и ты — один из тех, кто эти теории создаёт.

uropbr@yandex.ru #15373

РОЛИ

- **Археолог**: ты ищешь истины, погребённые в прошлом, и их зов влечёт тебя к древним руинам и погасшим светилам. Ты можешь быть астрономом из ДМУ, психоарифметиком, куанским антропологом или облачённым в экзоскафандр полевым археологом, бороздящим просторы Пограничья.
- **Медикург**: твоя работа — исцелять людей и делать их лучше, как духовно, так и физически. Ты можешь быть биоконструктором из клиник Озоновой Площади, самаритянином Ордена Неприкасаемых или полевым медикургом на службе у Легиона.
- **Технологик**: ты работаешь с любой техникой от старых коммуникаторов до корабельных реакторов. Ты можешь быть корабельным инженером с верфей Харимы, исследователем артефактов в штате Консорциума или оружейником в наёмничьей банде.

Имена: Абдельасса́, Кантара́, Даля́ль, Омра́н, Куази́м, Уа́на.

Репутация: +1.

Ключевая характеристика: смекалка.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

- **Археолог**: мудрость, наблюдательность, наука, выживание.
- **Медикург**: медикургия, влияние, наблюдательность, наука.
- **Технологик**: сила, технологика, наблюдательность, наука.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- **Лицо**: любознательный взгляд, задумчивая мина, брызги машинного масла, всклокоченные волосы.
- **Одежда**: рабочий комбинезон, лабораторный халат, белая джеллаба, шорты-карго и армейские ботинки.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- Полевой медикург.
- Изобретатель.
- Богатая семья.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- Ты испытываешь пристрастие к выпивке, а напившись, начинаешь буянить.
- Тебе предъявлено обвинение в том, чего ты не совершал/совершала, и за твою голову уже назначена награда.
- Соперник опорочил твоё доброе имя. Наступит день, когда ты ему отомстишь.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

…почти так же умён/умна, как и ты. Это впечатляет.

…полный болван. Как живой человек вообще может быть настолько тупым?

…тебя немного беспокоит. Ты не знаешь, как найти с ним/ней общий язык.

…потрясающе красив/красива. Жаль, что такие, как он/она обычно не обращают внимания на таких как ты.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	Коммуникатор (III)	или	Широкополосный сенсор
2	Портативная лаборатория	или	Компьютер (С)
3	Экзоскафандр	или	Электронная библиотека
4	Герметичный шатёр	или	М-комплект
5	Набор инструментов (П)	или	Компас

uropbr@yandex.ru #15373



МАТРОС

Ты всегда ощущал тягу к звёздам. Твоя судьба — странствовать с товарищами по просторам безбрежной Тьмы. Твой корабль — твой дом и твой лучший друг, и ты знаешь его как свои пять пальцев. Ты космоплаватель, и хотя твоя жизнь сурова и полна опасностей, ты не променяешь её ни на что другое.

uropbr@yandex.ru' #15373

РОЛИ

- **Разнорабочий**: существует тысяча мелочей, без которых ни корабль, ни его экипаж не смогли бы функционировать как полагается. Твоя работа — заботиться об этих самых мелочах. Ты можешь быть адъютантом капитана, коком, боцманом, уборщиком или юнгой.
- **Грузчик**: ты знаешь, как правильно разместить груз на борту космического корабля и как правильно выгрузить его обратно. Твоё умение обращаться с грузовыми платформами и экзотехникой делает тебя ценным членом экипажа любого торгового корабля. Ты можешь быть докером, оператором погрузочного оборудования или простым речным паромщиком.
- **Бортинженер**: ты следишь за техническим состоянием всех систем корабля. Конечно, время от времени тебе приходится выслушивать приказы офицеров, но в основном ты просто следишь, чтобы всё работало как работает. Ты можешь быть энергетиком, оператором торпедно-минного отсека или механиком машинного отделения.

Имена: Ботóу, Зарр, Фидá, Газалá, Хамúд, Хамзáт.

Репутация: – 1.

Ключевая характеристика: телосложение.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

- **Разнорабочий**: сила, влияние, проворство, мудрость.
- **Грузчик**: сила, ближний бой, проворство, технологика.
- **Бортинженер**: инфомантия, сила, наблюдательность, технологика.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- **Лицо**: усталые глаза, испарина, нестриженные волосы, поджатые губы.
- **Одежда**: татуировки, майка с эмблемой, кепка с длинным козырьком, кожаная безрукавка.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- Экзотехник.
- Здоровяк.
- Привычка к невесомости.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- Ты чрезвычайно вспыльчив/вспыльчива, и это уже не раз доводило тебя до беды.
- У тебя каменное сердце. Ты поможешь ближнему, только если это будет выгодно лично тебе.
- Ты видел/видела Межзвёздную Тьму и с тех пор в душе твоей поселился страх. Порой тебе приходится постараться, чтобы его преодолеть.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

…обращается с тобой как с вонючим скавара.

…замышляет дурное против твоего друга, и ты должен выяснить что именно.

… — твой самый близкий друг, с ним можно поговорить обо всём что душе угодно.

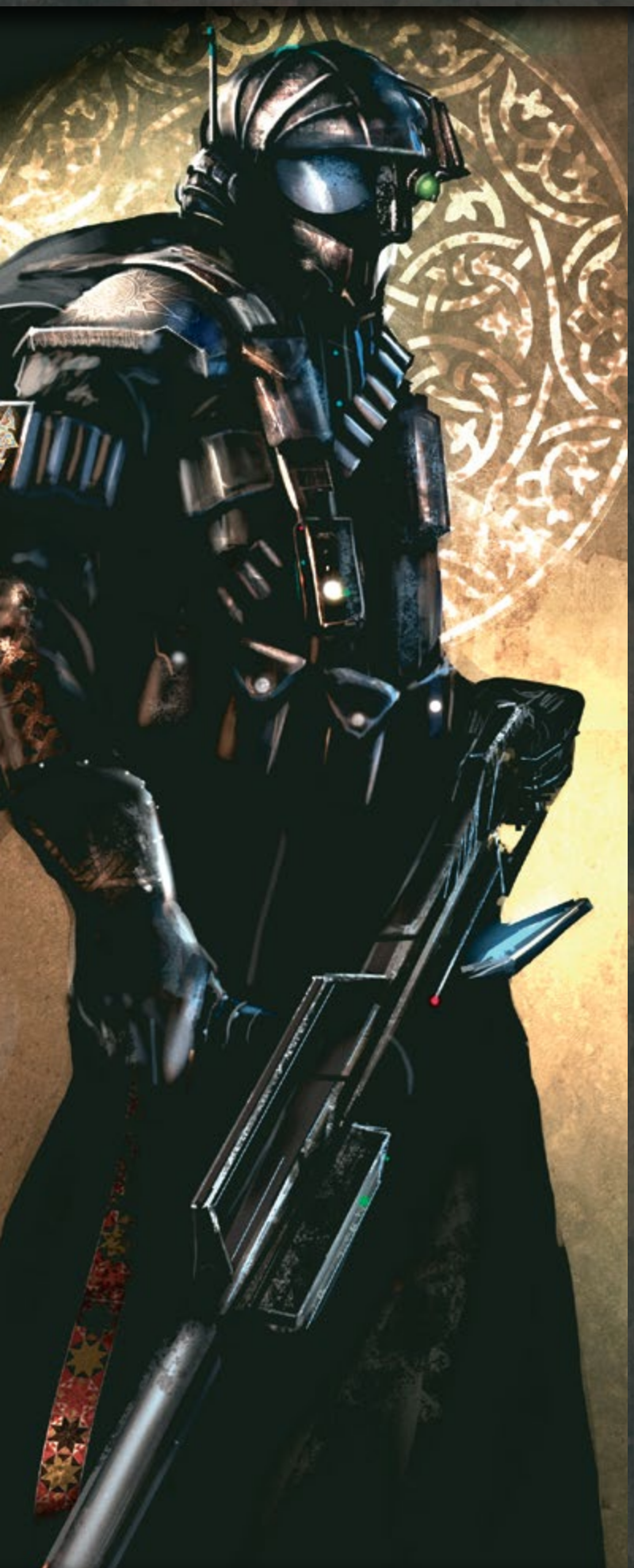
… — воистину достойный человек. Если придётся, ты с готовностью отдашь за него жизнь.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	Набор инструментов (С)	или	Герметик
2	Силовой кастет	или	Сенсорный анализатор
3	Арраш	или	Табак
4	Экзопогрузчик	или	Экзоскафандр
5	Гипертрос	или	Вибронож

uropbr@yandex.ru #15373



СОЛДАТ

Ты знаешь, что насилие делает с людьми. Ты видел это своими глазами. Когда тело твоего друга разрывает на куски, в душе что-то происходит, и это что-то меняет твой разум навсегда. Ты знаешь, что вулкан-карабин — это власть в самой чистой, абсолютной своей форме, ибо любое насилие есть власть. Ты живёшь не для того, чтобы убивать, но пока фракции продолжают враждовать, пока пираты грабят и угоняют в рабство беззащитных поселенцев, пока кто-то продолжает тебе платить за то, чтобы ты убивал, ты будешь убивать, потому что ты — солдат, а солдаты затем и нужны.

uropbr@yandex.ru #15373

РОЛИ

- **Легионер**: ты верен Легиону и своим боевым товарищам. У тебя три причины сражаться — честь мундира, приказы и бирры (не обязательно в таком порядке). Ты можешь быть сержантом колониального ополчения, погонщиком некатр, снайпером или простым рядовым легионером.
- **Наёмник**: ты и такие как ты всегда появляетесь там, где идёт война и звенят бирры. Ты можешь быть «профессиональным повстанцем», вольным стрелком или специалистом-диверсантом.
- **Офицер**: ты командир корабля или воинского подразделения. Твой приказ — закон, и именно ты должен сохранять хладнокровие, когда вокруг начинает пахнуть жареным. Ты можешь быть капралом Легиона, предводителем клана кочевников, майранским храмовником или комиссаром Садаальского Института Догматики.

Имена: Акила́, Фарида́, Джабба́р, Хури́, Вази́р, Зухра́.

Репутация: – 1.

Ключевая характеристика: ловкость.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

- **Легионер**: сила, ближний бой, стрельба, выживание.
- **Наёмник**: ближний бой, проворство, наблюдательность, стрельба.
- **Офицер**: лидерство, мудрость, ближний бой, стрельба.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- **Лицо**: угрожающий взгляд, шрамы, кибернетический глаз, следы от ожогов.
- **Одежда**: рабочий комбинезон, мундир, чёрная джеллаба, длинный кожаный плащ.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- Опытный воин.
- Усиленные мышцы (имп.).
- Здоровяк.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

- Ты испытываешь сильное пристрастие к опору, который помогает тебе забыть ужасы войны.
- Ты заносчив/заносчива и взираешь на других людей свысока.
- Ты трус/трусиха, хотя и пытаешься это скрывать.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

…дрался/дралась с тобой плечом к плечу и не раз спасал/спасала тебе жизнь.

…однажды бросил/бросила тебя на верную смерть. Ты никогда ему/ей этого не простишь.

…хорошо знает своё дело. Это достойно уважения.

… — настоящее чудо. Однажды он/она будет твоим/твоей.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	Тяжёлая броня	или	Ртутный меч
2	Рельсовый пистолет с сенсорным прицелом (С)	или	Вулкан-карабин
3	Осколочная граната	или	Усиленные мышцы (имп.)
4	Командирский планшет	или	Сенсорный прицел (П)
5	Коммуникатор (II)	или	М-комплект

uropbr@yandex.ru #15373



ПЕРВОПРОХОДЕЦ

Любопытство — вот твой наркотик. Ты всегда был одним из тех, кто заглядывает под каждый камень и обшаривает каждый укромный уголок. Твой моральный долг — раскрыть все тайны Вселенной. Ты знаешь, что будущее можно предсказать, разгадав загадки, сокрытые в руинах прошлого, и если копать достаточно глубоко и достаточно упорно, именно ты можешь сделать открытие, которое потрясёт до основания весь Горизонт.

uropbr@yandex.ru #15373

РОЛИ

* **Колонист**: ты простой работяга, который решил покинуть опостылевшие городские трущобы и начать новую жизнь. Конечно, теперь у тебя есть только опыт и собственные кулаки, зато весь Горизонт лежит у твоих ног. Ты можешь быть лесорубом, поселенцем-астероидянином, шахтёром или кочевником.
* **Старатель**: ты постоянно пребываешь в поисках новых миров и их богатств, и едва закончив одну экспедицию, начинаешь планировать следующую. Ты можешь быть колониальным агентом, шахтёром-астероидянином, кочевником или чёрным копателем.
* **Скаут**: ты одинокий волк, предлагающий свои услуги тем, кому они могут понадобиться. Единственное твоё условие — никакой болтовни. Ты можешь быть разведчиком Легиона или Колониального агентства, охотником на крупную дичь, а то и вовсе вором-домушником.

Имена: Амджа́д, Дуа́, Евге́н, Хака́м, Мейса́м, Са́ба.

Репутация: +0.

Ключевая характеристика: смекалка.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ:

* **Колонист**: сила, проворство, стрельба, выживание.
* **Старатель**: пилотирование, технологика, наука, выживание.
* **Скаут**: скрытность, стрельба, наблюдательность, выживание.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери или придумай что-нибудь своё.

* **Лицо**: обветренная кожа, косящий глаз, защитные очки, сверкающая лысина.
* **Одежда**: тёплый комбинезон, тяжёлые ботинки, плащ на меху, тёплый кафтан.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно достоинство из списка. Все остальные можно будет приобрести по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

* Оптимизированный метаболизм (имп.).
* Девять жизней.
* Закалка.

ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА

Выбери или придумай что-нибудь своё.

* Ты невероятно упрям/упряма и будешь стоять на своём, даже если это подвергает опасности тебя или твоих друзей.
* Ты хранишь мрачную тайну, из-за чего за тобой охотится одна из могущественных фракций.
* Ты одержим/одержима порождением Межзвёздной Тьмы. Обычно это проявляется в виде припадков или провалов в памяти.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Выбери или придумай что-нибудь своё.

…выжил/выжила, проведя в пустыне десять дней. На него/неё можно положиться.

…постоянно поправляет тебя, даже если ты прав.

…болтает без умолку. Однажды тебе нужно будет что-то с этим сделать.

…всегда выглядит так мрачно. Что же его/её гложет?

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с этим снаряжением. Выбери по одному предмету из каждой строки. Описание снаряжения см. в главе 6.

1	БПЛА	или	Коммуникатор (V)
2	Вибросекира	или	Вулкан-карабин
3	5 м-стимов	или	Электронная библиотека
4	Оптимизированный метаболизм (имп.)	или	Экзоскафандр
5	Сенсорный анализатор	или	Компас

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 3
НАВЫКИ

О четвёртом султане Бахари́ говорили, что нет во всём Горизонте оратора более убедительного и вдохновенного. Как-то раз, когда вражеские наёмники встали под стенами его родного города, султан лично вышел держать перед ними речь — и слова его настолько глубоко запали в душу воинам, что они обернули своё оружие против бывших хозяев и поклялись султану в вечной и нерушимой верности. Так появилась на свет легендарная Бахарийская Гвардия

Зо́ра Моради́.
Первые правители Горизонта

uropbr@yandex.ru #15373

Итак, перед тобой раскинулись просторы Третьего Горизонта, и ты уже почти готов отправиться сквозь Межзвёздную Тьму навстречу великим свершениям. Однако прежде тебе нужно научиться преодолевать препятствия, которые непременно встанут у тебя на пути, — без нужных навыков в этом деле никак не обойтись.

Существует два типа навыков: общие (те, которыми в меру своих возможностей умеет пользоваться каждый) и специальные (доступные только хорошо подготовленным специалистам). Каждый навык связан с одной из четырёх характеристик твоего персонажа: **телосложением**, **ловкостью**, **смекалкой** или **эмпатией**.

Значения характеристик могут варьироваться от 1 до 5, а навыков — от 0 до 5 (чем выше, тем лучше).

ПРОВЕРКИ

Когда ты оказываешься в опасной ситуации или решаешься на что-то весьма и весьма непростое, твоя судьба оказывается в руках Ликов. Время бросать кубики!

Шестёрка — это успех

Прежде чем совершить действие, требующее проверки, сначала опиши, что именно ты собираешься предпринять. Для осуществления самой проверки нужно бросить количество кубиков, равное сумме значений соответствующего навыка, связанной с ним характеристики и всех действующих на момент проверки модификаторов. Если в результате этого броска выпадает хотя бы одна шестёрка, проверка считается успешной. Если шестёрок больше одной, обычно срабатывает какой-нибудь полезный дополнительный эффект.

Специальные навыки: проверку общего навыка можно осуществить, даже если его значение равно нулю (для этой проверки потребуется только связанная характеристика и действующие модификаторы). Проверку специального навыка можно пройти только в том случае, если его значение больше нуля.

Степени успеха

Одной шестёрки на кубиках вполне достаточно, чтобы считать заявленное действие удавшимся — это так называемый условный успех. Если шестёрок три или больше, ты добиваешься безусловного успеха, эффект которого напрямую зависит от навыка, применявшегося при проверке (смотри описание навыков ниже).

Дополнительные эффекты: используя некоторые навыки (например, пилотирование в космическом сражении, стрельбу или ближний бой), нельзя добиться безусловного успеха. Однако если при проверке одного из этих навыков выпадает больше одной шестёрки, ты получаешь возможность обменять этот «излишек» на различные дополнительные эффекты. Описание дополнительных эффектов можно найти в главе 5 («Сражения») и главе 7 («Космические корабли и космос»).

ОБЩИЕ НАВЫКИ

- Проворство (ловкость)
- Сила (телосложение)
- Скрытность (ловкость)
- Влияние (эмпатия)
- Ближний бой (телосложение)
- Наблюдательность (смекалка)
- Стрельба (ловкость)
- Выживание (смекалка)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

- Лидерство (эмпатия)
- Мудрость (эмпатия)
- Инфомантия (смекалка)
- Медикургия (смекалка)
- Психомистицизм (эмпатия)
- Пилотирование (ловкость)
- Наука (смекалка)
- Технологика (смекалка)

Старательница по имени Саба со всех ног бросается вперёд, надеясь проскочить сквозь закрывающиеся створки воздушного шлюза. Ведущий решает, что в данном случае Саба должна пройти проверку проворства. Значение проворства Сабы равно 1, значение связанной с ним ловкости равно 3. Никаких модификаторов в данном случае нет, так что игрок осуществляет эту проверку, бросая 4 кубика.

ТАБЛИЦА 3.1 – СТЕПЕНИ УСПЕХА

Количество шестёрок	Степень успеха
1–2	Условный успех
3+	Безусловный успех

uropbr@yandex.ru #15373

ОПИСЫВАЙ СВОИ ДЕЙСТВИЯ

Играя в «Кориолис. Третий Горизонт», вы все вместе создаёте общую историю. Проверка навыка или характеристики — это лишь кульминация того, что ты хочешь совершить. Для начала опиши, что именно ты собираешься предпринять, чтобы все знали, что будет делать твой персонаж, чем он рискует и чего желает добиться. Потом брось кубики, посмотри, что получилось, и, в зависимости от результата, опиши, что думает твой персонаж, что делает, что говорит, как реагируют на происходящее его враги. Если ты молишься Ликам, опиши молитву. Иными словами, когда дело доходит до повествования, не стесняйся брать инициативу в свои руки — ведущий остановит тебя, если действия персонажа выйдут за рамки того, что не зависит от броска кубиков.

Саба бросает четыре кубика, и на одном из них выпадает шестёрка. Это условный успех — Саба в последний момент успевает проскользнуть в закрывающийся воздушный шлюз.

БЕЗБОЖНИКИ, ИНОВЕРЦЫ И СЕКТАНТЫ

Обязательно стоит отметить, что сверхъестественная составляющая игрового мира, которую подавляющее большинство его обитателей персонифицирует в виде Ликов (и Межзвёздной Тьмы), существует и действует вне зависимости от того, во что верит или не верит тот или иной персонаж. Дары Ликов, молитвы, молебны — различия в любом случае будут чисто косметическими. Так, член Ордена Неприкасаемых, вознося молитву, скажем, Танцору, будет искренне убеждён, что обращается к Мученику, а для убеждённого безбожника из «Фонда» достаточно простого подсознательного желания. В том, что касается молебнов, игроку нужно просто выбрать навык (для атеистов обрядовая часть заменяется беседами, диспутами, чтением книг, физическими упражнениями и другой подходящей деятельностью аналогичной продолжительности), а с ролью «культового сооружения» для атеиста или иноверца вполне справится, например, оранжерея.

Провал — дело тонкое

Если при проверке на кубиках не выпало ни одной шестёрки, значит, что-то пошло не так, как ты задумывал. Теперь твоя судьба в руках ведущего, именно он решает, что сейчас произойдёт с твоим персонажем. Единственное, что никак не может быть результатом провала, — это отсутствие последствий. Провал всегда чреват теми или иными неприятными последствиями. В некоторых случаях правила описывают эти последствия, но зачастую разрешение ситуации целиком отдаётся на откуп ведущему. Возможно, персонаж случайно ранит сам себя, потеряет какой-нибудь ценный предмет, отправится к цели более долгой и опасной дорогой, а то и вовсе столкнётся с новой, неожиданной угрозой. Единственный шанс избежать провала — вознести молитву Ликам (см. ниже).

Сражения: провалы, которые случаются во время сражений (см. главу 5), являются в некотором роде исключением из этого правила. Обычно промах мимо цели — это уже достаточно неприятно, ведь оставшийся в живых противник наверняка постарается нанести ответный удар. Впрочем, ведущий при желании может ввести и дополнительные последствия — вдруг, пролетев мимо цели, пуля попала в кого-то ещё?

ВОЗНЕСЕНИЕ МОЛИТВ

В час отчаянной нужды персонаж может вознести Ликам молитву с просьбой о помощи. Это означает, что после проверки навыка ты можешь совершить повторную проверку: ещё раз бросить кубики, на которых выпал результат, отличный от шестёрки. Молитва должна быть адресована Лику, ассоциирующемуся с навыком, проверку которого ты только что осуществил (см. таблицу 3.2). С точки зрения игровой механики это единственное, чем одна молитва отличается от другой. Молитва не считается действием, а её произнесение почти не занимает времени — персонаж просто открывает свою душу взорам Ликов и обретает частицу их благой силы. Однако помни, что у всего есть своя цена (см. ниже). Обычно молитву имеет смысл возносить только после неудачной проверки, но при желании к Ликам можно воззвать и в случае успеха (например, чтобы превратить условный успех в безусловный или набрать побольше шестёрок, которые можно обменять на различные дополнительные эффекты). Молитву можно возносить только при проверках навыков и только один раз за проверку.

Молебны и часовни

Перед особо ответственным делом ты можешь потратить несколько минут на молебен в честь одного из Ликов. Персонаж, отслуживший молебен, до конца игровой встречи получает модификатор +1 при вознесении молитв, обращённых к этому Лику (см. таблицу 3.2). Если молебен был проведён в часовне или другом культовом сооружении, модификатор молитвы увеличивается до +2.

Межзвёздная Тьма

Вселенная всегда стремится к равновесию. Используя силу Ликов себе во благо, будь готов к тому, что рано или поздно тебе

uropbr@yandex.ru #15373



придётся за это заплатить. Каждый раз, как персонажи игроков возносят молитву Ликам, чтобы повторно осуществить проверку какого-нибудь навыка, ведущий получает 1 пункт тьмы. В обмен на эти пункты тьмы ведущий может устраивать игрокам различные неприятности (список неприятностей см. ниже).

У ведущего в запасе может быть сколько угодно пунктов тьмы. Для их подсчёта удобнее всего пользоваться какими-нибудь небольшими однотипными вещицами вроде фишек, монет и т. п. Неиспользованные пункты тьмы никуда не пропадают, так что в конце игровой встречи необходимо записать, сколько их осталось — с этим запасом ведущий начнёт следующую игровую встречу.

Пункты тьмы без молитв: молитвы — далеко не единственный источник пунктов тьмы. Так, ведущий получает их, когда персонажи игроков путешествуют при помощи врат, летят сквозь Межзвёздную Тьму или практикуют психомистицизм. Подробнее обо всём этом рассказано в главе 15.

ПРИМЕНЕНИЕ ПУНКТОВ ТЬМЫ

Пункты тьмы — это инструмент, при помощи которого ведущий может чинить различные препятствия персонажам игроков и помогать противостоящим им персонажам ведущего. Кроме того, они выступают в роли своеобразного психологического оружия — зрелище постепенно растущей кучки фишек, отмечающих накопленные ведущим пункты тьмы, волей-неволей заставляет игроков нервничать в ожидании неприятностей. Ведущий может применять пункты тьмы в любой момент, и так, как ему заблагорассудится. Главное — держать игроков в напряжении и не давать им слишком уж расслабляться. Вот примеры того, как ведущий может применять накопленные пункты тьмы (в скобках указана стоимость каждого из вариантов):

* **Повторная проверка**: ведущий осуществляет повторную проверку навыка одного из персонажей ведущего (1 пункт тьмы).
* **Перехват инициативы**: один из персонажей ведущего в текущем раунде ходит без очереди и вне зависимости от показателя инициативы всех остальных участников сражения (от 1 до 3 пунктов тьмы).
* **Пустой магазин**: у оружия, из которого стреляет персонаж, заканчиваются боеприпасы. Атака проходит как обычно, но, прежде чем выстрелить из этого оружия вновь, его нужно будет перезарядить (1 пункт тьмы).
* **Осечка**: оружие персонажа игрока заклинивает. Атака тратится впустую, а выстрелить из заклинившего оружия герой сможет только после того, как починит его, успешно пройдя проверку технологики, что требует продолжительного действия (3 пункта тьмы).

uropbr@yandex.ru #15373

* **Ответное действие**: ответные действия в бою обычно являются прерогативой персонажей игроков. Персонаж ведущего может предпринять ответное действие, только если ведущий потратит пункт тьмы (1 пункт тьмы).
* **Пропажа**: персонаж игрока теряет какой-нибудь предмет снаряжения по выбору ведущего (3 пункта тьмы).
* **Подкрепление**: на помощь противнику неожиданно приходит подкрепление. Все детали на усмотрение ведущего (от 1 до 3 пунктов тьмы в зависимости от мощности подкрепления).
* **Невинная жертва**: в самый разгар сражения посторонний человек оказывается в смертельной опасности. Захотят ли игроки его спасать? (2 пункта тьмы.)
* **Личная проблема**: персонажу игрока приходится разбираться с неприятностями, источником которых служит его личная проблема. Все детали на усмотрение ведущего (1 пункт тьмы).
* **Гнев природы**: окружающий мир подкидывает игрокам опасный сюрприз. Это может быть всё что угодно — от обрушения строительных лесов до песчаной бури (от 1 до 3 пунктов тьмы в зависимости от опасности ситуации).
* **Помутнение рассудка**: персонажа игрока внезапно поражает кратковременный приступ тёмного безумия. Подробности смотри в главе 14 (1 пункт тьмы).
* **Тёмные силы**: некоторые персонажи ведущего обладают умениями и способностями, для активации которых ведущий должен заплатить указанную в их описании цену в пунктах тьмы. Подробности смотри в главе 14.

ЕДИНСТВЕННЫЙ ШАНС

Как правило, если ты пытаешься совершить какое-нибудь действие, у тебя есть только одна попытка. Если проверка не удаётся, а молитва не помогает, ты не можешь просто взять и повторить то же самое действие ещё раз. Ты должен избрать иной подход к решению проблемы или подождать, пока обстоятельства не изменятся (неважно — к лучшему или к худшему). Конечно, персонаж другого игрока волен попытать счастья там, где твой персонаж потерпел неудачу.

Естественно, в сражении ведущему следует быть куда более снисходительным. Это значит, что герой может спокойно ход за ходом атаковать одну и ту же цель, но ведущий вправе отклонить заявку, если ты, скажем, каждый раз описываешь действия своего персонажа одними и теми же словами.

МОДИФИКАТОРЫ

Иногда воздействие внешних факторов помогает достичь успеха, увеличивая количество кубиков, которые ты бросаешь при проверке; иногда, наоборот, мешает, и тогда количество кубиков уменьшается. Эти внешние факторы называются модификаторами.

Модификатор +1 означает, что при проверке ты бросаешь на один кубик больше чем обычно; +2 — на два кубика больше

ТАБЛИЦА 3.2 – ЛИКИ И НАВЫКИ

Персонаж возносит молитву Лику, отвечающему за соответствующий навык. С повествовательной и игровой точки зрения это единственное, чем одна молитва отличается от другой.

* **Проворство**: Танцор
* **Сила**: Юнга
* **Скрытность**: Незримый
* **Влияние**: Купец
* **Ближний бой**: Танцор
* **Наблюдательность**: Игрок
* **Стрельба**: Судья
* **Выживание**: Странник
* **Лидерство**: Судья
* **Мудрость**: Странник
* **Инфомантия**: Вестник
* **Медикургия**: Владычица Слёз
* **Психомистицизм**: Незримый
* **Пилотирование**: Игрок
* **Наука**: Вестник
* **Технологика**: Вестник

Старательница по имени Саба дрожащей рукой наводит вулкан-пистолет на наёмного убийцу и спускает курок. Наша героиня обладает навыком стрельбы 1 и ловкостью 3, так что она бросает четыре кубика… ни одной шестёрки… Саба возносит безмолвную мольбу Судье и бросает кубики ещё раз. Есть шестёрка! Выстрел попадает в цель, а ведущий получает один пункт тьмы.

НАВЫКИ И ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

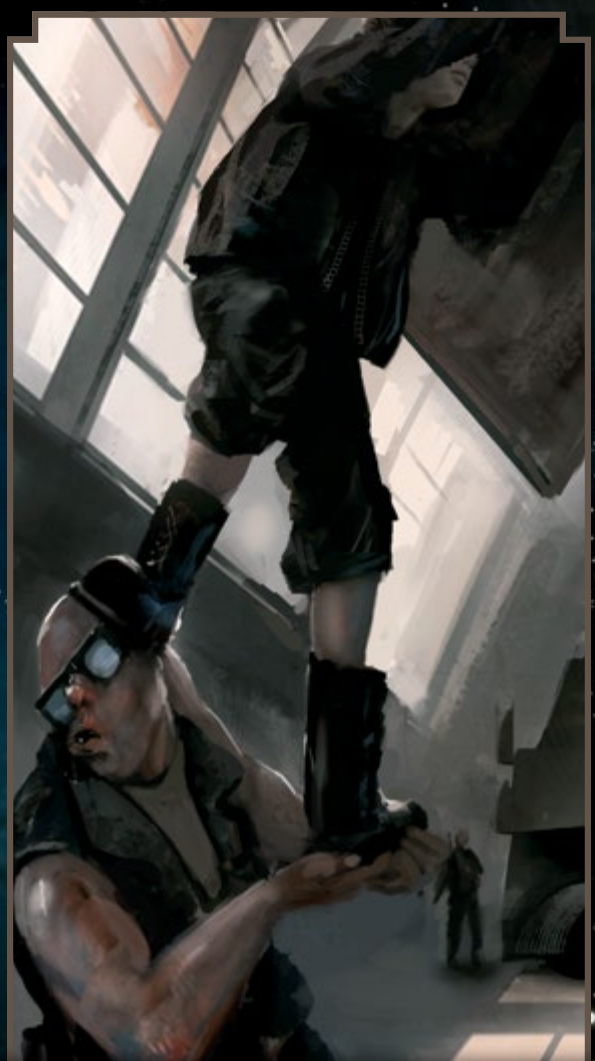
Персонажи ведущего пользуются теми же навыками по тем же правилам, что и персонажи игроков. Главное отличие — при повторной проверке ведущий не получает, а наоборот, тратит пункты тьмы. Кроме того, персонажи ведущего проходят проверки только в том случае, если их действия имеют непосредственное отношение к персонажам игроков. Во всех остальных случаях ведущий может просто описывать происходящее, не прибегая к проверкам вовсе.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 3.3 – ШАНСЫ НА УСПЕХ

Когда бросаешь сразу много кубиков, бывает непросто оценить, насколько велик шанс успеха. Вероятность этого события при количестве кубиков от 1 до 10 указана в этой таблице. В третьей колонке вероятность успеха приводится с учётом молитвы.

Количество кубиков	Вероятность успеха…	…с учётом молитвы
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%



и т. д. Модификатор –1 означает, что при проверке ты бросаешь на один кубик меньше чем обычно; –2 — на два кубика меньше и т. д.

Кроме того, на одну и ту же проверку одновременно могут воздействовать и положительные, и отрицательные факторы. В этом случае модификаторы нужно просто сложить. Так, например, действующие модификаторы +2 и –1 в сумме дают +1 — итоговый модификатор проверки.

Четыре фактора, которые могут повлиять на проверку при помощи модификаторов:

* твоё снаряжение;
* сложность задуманного тобой действия;
* помощь со стороны других персонажей;
* молитвы и молебны (см. стр. 55).

Снаряжение

Различные элементы твоего снаряжения могут обеспечивать положительные модификаторы к тем или иным проверкам — как правило, величина этих модификаторов колеблется от +1 до +3. Перечень оружия и прочего снаряжения приведён в главе 6. Модификаторы, которые медицинское снаряжение обеспечивает при проверках медикургии, приведены на странице 95.

Сложность

Обычно сложность предпринятого персонажем действия не имеет значения — необходимость проверки уже означает, что дело это достаточно непростое. Однако в некоторых ситуациях ведущий может счесть, что те или иные обстоятельства делают это свершение более сложным или наоборот — облегчают его выполнение. Можешь использовать таблицу 3.4 как ориентир для определения сложности задуманных действий.

В сражении (см. главу 5) модификаторы используются чаще и зависят от боевой обстановки — например, если стрелок находится слишком далеко от цели или если группа устраивает на пути врага засаду. В некоторых ситуациях положительный модификатор могут обеспечивать достоинства персонажей (см. главу 4).

В тексте сложность проверки обозначается положительным или отрицательным числом в скобках: например, проверка силы (–2) или проверка стрельбы (+1).

Помощь

Если значение нужного навыка персонажа равно хотя бы 1, он может оказывать помощь другому персонажу, когда тот осуществляет проверку этого навыка. Естественно, это должно выглядеть правдоподобно с точки зрения повествования, т. е. помощник должен находиться там же, где и персонаж, которому он помогает, и при этом иметь реальную возможность хоть как-то повлиять на его действия. Впрочем, окончательное решение остаётся за ведущим. Каждый помощник обеспечивает модификатор +1. В одной проверке может участвовать не более трёх помощников, так что максимально возможный модификатор помощи равен +3. Персонажи ведущего могут помогать

uropbr@yandex.ru #15373

друг другу точно так же, как и персонажи игроков (во время сражений большим количеством персонажей ведущего проще управлять, разбив их на группы (см. главу 5)).

Сражение: помощь в продолжительном действии считается продолжительным действием. Помощь в стандартном или быстром действии считается стандартным действием.

Лидерство: навык лидерства (см. стр. 63) также может помочь с проверкой, но между командиром и помощником имеется существенное различие. Командир должен пройти проверку **лидерства**, и каждая выпавшая на кубиках шестёрка обеспечит модификатор +1 любому, кто подчинится приказу. В сражении любой приказ считается стандартным действием.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Персонажи не могут помогать друг другу, если они выполняют одно и то же действие одновременно, например, если они пытаются подкрасться к стражнику (**скрытность**) или стараются не попасть в засаду (**наблюдательность**) — в этом случае каждый персонаж проходит проверку самостоятельно.

Впрочем, некоторые навыки в такой ситуации позволяют героям выручать товарищей — делиться «лишними» шестёрками с персонажами, которые уже попытались пройти эту проверку, но не добились успеха.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда для того, чтобы гарантировать успех, одной шестёрки может оказаться недостаточно. Обычно это происходит в случае, если тебе необходимо превзойти результат проверки противника — эта ситуация называется встречной проверкой. Чтобы добиться успеха при встречной проверке, у тебя на кубиках должно выпасть больше шестёрок, чем у противника. При этом каждая выпавшая у противника шестёрка «отменяет» одну твою, а молитву Ликам вправе вознести только инициатор встречной проверки. Во встречной проверке (в зависимости от обстоятельств) могут участвовать персонажи, использующие как одинаковые навыки, так и разные. Проверки **влияния**, как и **скрытности** — всегда встречные, в том числе и тогда, когда кто-то применяет эти навыки против тебя. Ведущий, сообразуясь с ситуацией, конечно же, имеет право назначить встречную проверку и по своему усмотрению, например, если два персонажа решили побороться на руках, то будет вполне уместна встречная проверка силы против силы.

Сражение: в сражении (глава 5) участие во встречной проверке считается действием только для того, кто её инициирует.

НОЛЬ КУБИКОВ

Если из-за модификаторов количество кубиков, которые можно бросить для проверки, становится нулевым или отрицательным, заявленное действие не становится невозможным — в этом случае ты должен бросить два кубика, но успешной проверка будет считаться только в том случае, если шестёрки выпадут на обоих. Да, сложно, но вполне вероятно.

ТАБЛИЦА 3.4 – СЛОЖНОСТЬ

Проверка	Модификатор
Элементарная	+3
Простая	+2
Несложная	+1
Стандартная	0
Непростая	–1
Сложная	–2
Экстремальная	–3

Саба бежит, спасаясь от погони, и решает оторваться от преследователей, перебравшись через высокий каменный забор. Ей снова предстоит проверка проворства, но в этот раз ведущий считает, что лазание по отвесной стене — это сложно (–2). Саба обладает ловкостью 3 и проворством 1, но из-за модификаторов ей предстоит бросить всего два кубика.

На зов Сабы откликается её друг, старатель по имени Ва́ли. Его помощь позволяет Сабе бросить на один кубик больше.

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Этот раздел посвящён описанию восьми общих навыков и (в самых основных чертах) последствий, которых стоит ожидать при провале или безусловном успехе проверок — детали в данном случае отдаются на откуп ведущему. Единственным

uropbr@yandex.ru #15373



исключением здесь являются боевые навыки — ближний бой и стрельба. Степени успеха при их проверках описаны в главе 5.

ПРОВОРСТВО (ЛОВКОСТЬ)

Когда ты прыгаешь, карабкаешься, бежишь или предпринимаешь иное действие, требующее скорости и координации, ты проходишь проверку **проворства**.

Провал
Тебе не удаётся сделать то, что ты задумал, — ты оступаешься, спотыкаешься, соскальзываешь и т. п. В некоторых случаях это может быть смертельно опасно. Правила, описывающие последствия падения с большой высоты, смотри на странице 97.

Условный успех
Тебе с трудом удаётся сделать то, что ты задумал.

Безусловный успех
Тебе с блеском удаётся сделать то, что ты задумал. Помимо самого успеха ты получаешь неожиданный, но довольно полезный дополнительный эффект — выручаешь товарища, создаёшь препятствие для противника и т. п. Все детали отдаются на откуп ведущему.

СИЛА (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Когда ты пытаешься поднять что-то тяжёлое, вынести раненого товарища с поля боя или сдвинуть с места заклинившую створку воздушного шлюза, ты проходишь проверку **силы**. Если ты меришься крепостью мышц с кем-то ещё, проверка становится встречной.

Провал
Ты стараешься изо всех сил, но тебе не удаётся сделать то, что ты задумал. Может, есть иной способ?

Условный успех
Тебе с трудом удаётся сделать то, что ты задумал.

Безусловный успех
Тебе с блеском удаётся сделать то, что ты задумал. Помимо самого успеха ты получаешь неожиданный, но довольно полезный дополнительный эффект — роняешь на противника что-нибудь тяжёлое, выручаешь товарища, обнаруживаешь короткий путь к цели и т. п. Все детали отдаются на откуп ведущему.

СКРЫТНОСТЬ (ЛОВКОСТЬ)

Порой проще обойти противника стороной, избежав таким образом массы неприятностей. Пройди проверку **скрытности**, если хочешь остаться незамеченным, атаковать исподтишка или устроить засаду (подробнее см. в главе 5). В любом случае это встречные проверки, в которых твоя **скрытность** противопоставляется **наблюдательности** противника.

uropbr@yandex.ru #15373

Провал
Противник замечает тебя, и ты теряешь элемент неожиданности.

Условный успех
Тебе удаётся остаться незамеченным, но до цели теперь придётся добираться окольными путями. Кроме того, противник может почуять неладное и начать прочёсывать окрестности.

Безусловный успех
Ты словно тень скользишь мимо ни о чём не подозревающих противников. Ты получишь модификатор +2 к атаке исподтишка, если предпримешь её сразу после этой проверки.

ВЛИЯНИЕ (ЭМПАТИЯ)

Ложь, убеждение, угрозы, обольщение и соблазнение — вот лишь немногие инструменты, с помощью которых можно заставить другого человека принять твою точку зрения. В любом случае всё это встречные проверки, в которых твоё **влияние** противопоставляется **влиянию** оппонента. При проверке также следует учитывать обстоятельства дискуссии (см. «Рычаги влияния» ниже) и репутацию её участников.

Провал
Оппонент отказывается тебя слушать и игнорирует все твои требования. Он может даже атаковать тебя, если ты его спровоцируешь.

Условный успех
У твоего оппонента есть выбор — сделать так, как ты хочешь, или перейти к насилию (глава 5). Однако, согласившись, он может потребовать что-нибудь взамен (все детали остаются на откуп ведущему). Согласиться на встречное предложение или отказаться от сделки — решать тебе.

Безусловный успех
Оппонент настолько поражён силой твоего характера, что безоговорочно принимает твоё предложение. Если хочешь, можешь даже нанести урон рассудку оппонента (см. стр. 92). Количество полученных им пунктов стресса в этом случае будет равно количеству выпавших у тебя шестёрок.

РЫЧАГИ ВЛИЯНИЯ

При проверках **влияния** ты получаешь модификатор +1 за каждый из этих факторов:

- На твоей стороне больше народу, чем на стороне твоего оппонента.
- Оппонент может выполнить твою просьбу безо всякого труда.
- Оппонент ранен.
- В прошлом ты уже помогал своему оппоненту.
- Ты приводишь очень убедительные аргументы (по мнению ведущего).

При проверках **влияния** ты получаешь модификатор –1 за каждый из этих факторов:

- На твоей стороне меньше народу, чем на стороне твоего оппонента.
- То, о чём ты просишь, чревато для оппонента крупными неприятностями и/или материальными затратами.
- Оппонент не получит ничего, если поможет тебе.
- Между тобой и твоим оппонентом имеется недопонимание (языковое, культурное и т. п.).
- Ты пытаешься оказывать влияние на оппонента, который находится за рамками ближней дистанции (см. стр. 84).

БЛИЖНИЙ БОЙ (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Третий Горизонт — опасное место, и порой у тебя не остаётся иного выбора, кроме как драться за собственную жизнь. Ты проходишь проверку **ближнего боя** каждый раз, когда пытаешься атаковать или защищаться при помощи оружия ближнего боя (или без оружия вовсе). Более подробная информация о применении этого навыка приведена в одноимённом разделе главы 5.

Оружие: в ближнем бою ты можешь использовать очень широкий спектр оружия — от примитивных заточек и дубин до современных виброножей и ртутных мечей. Оружие обеспечивает модификатор при проверке **ближнего боя**, а в случае попадания наносит гораздо больше **урона**, чем безоружный удар. Арсенал оружия ближнего боя описан в главе 6.

НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ (СМЕКАЛКА)

Искатели приключений на просторах Третьего Горизонта — люди либо бдительные и осторожные, либо мёртвые. Пройди проверку **наблюдательности**, чтобы обнаружить противника, который хочет остаться незамеченным (см. «Встречная проверка» выше). Кроме того, **наблюдательность** понадобится тебе, если ты пытаешься разглядеть что-то издалека.

Провал
Ты либо вообще не понимаешь, что именно пытаешься разглядеть, расслышать и т. п., либо приходишь к неверному заключению. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

Условный успех
Ты хорошо различаешь то, что пытаешься разглядеть, расслышать и т. п., но многие подробности ускользают от твоего внимания. Ведущий выдаёт тебе истинную, но самую общую информацию.

Безусловный успех
Ты различаешь всё в мельчайших деталях и к тому же умудряешься распознать слабые места (если это враг или препятствие) или новый, более удобный путь к цели.

uropbr@yandex.ru #15373

РЕПУТАЦИЯ

Результат проверки влияния зависит не только от твоей репутации, но и от репутации твоего оппонента. Если твоя репутация выше, при проверке ты получаешь +1 за каждую единицу разницы. Если же твоя репутация ниже, при проверке ты получаешь –1 за каждую единицу разницы. Впрочем, репутация играет роль только в ситуациях, когда твоё общественное положение в социуме Третьего Горизонта имеет значение. Последнее слово здесь остаётся за ведущим.

МАНИПУЛИРОВАНИЕ ГРУППАМИ

Когда тебе нужно оказать влияние на группу людей, тебе обычно приходится иметь дело только с их лидером (не забудь учесть модификатор –1, если численное превосходство на стороне оппонента). Договорись с ним — и остальные последуют за своим предводителем. Гораздо сложнее, если у группы нет лидера — в этом случае тебе придётся иметь дело с каждым её членом по отдельности.

ПРИ ПОИСКЕ СПРЯТАННЫХ ПРЕДМЕТОВ ПРОВЕРКИ НЕ НУЖНЫ

В игре «Кориолис. Третий Горизонт» тебе не нужно осуществлять проверки при поиске спрятанных предметов, секретных дверей и улик. Достаточно просто сказать ведущему, что ты обыскиваешь нужное место, и он опишет тебе всё, что ты там найдёшь (если, конечно, там есть что искать).

СТРЕЛЬБА (ЛОВКОСТЬ)

Если у тебя в руках вулкан-пистолет, рельсовый карабин или простой метательный нож, то при помощи этого навыка ты сможешь нейтрализовать врага на расстоянии, не рискуя заляпать кровью свой новенький кафтан. Пройди проверку **стрельбы**, чтобы попасть в цель из дистанционного оружия (см. одноимённый раздел в главе 5). Этот навык используется также при ведении огня из корабельных орудий, пуске торпед и сбросе мин. Вся информация о космических сражениях приведена в главе 7.

Оружие: дистанционное оружие считается снаряжением и обеспечивает тебе преимущество при проверке навыка **стрельбы**, точно так же, как и оружие ближнего боя даёт преимущество при проверке навыка **ближнего боя**. Разница между ними в том, что без дистанционного оружия (хотя бы камня) проверка стрельбы вообще невозможна. Полный арсенал дистанционного оружия описан в главе 6.

ВЫЖИВАНИЕ (СМЕКАЛКА)

Выжить на суровых просторах Третьего Горизонта нелегко. Бывалый путешественник, избороздив все его уголки, сможет повидать всё — от удушливо-жарких джунглей до ледяных пустынь, от неприступных горных пиков до бездонных океанских глубин. Освоив этот навык, ты научишься строить надёжные убежища, добывать пищу и воду, ориентироваться по звёздам в небе, конструировать простые ловушки, охотиться и рыбачить. Пройди проверку **выживания**, когда путешествуешь по поверхности планеты вдали от благ цивилизации.

Провал

Ты заблудился или не смог раздобыть пищу и питьевую воду.

Условный успех

Тебе удаётся сделать что-то одно: правильно сориентироваться на местности; соорудить временное укрытие от непогоды; найти питьевую воду для одного человека; раздобыть пищу для одного человека.

Безусловный успех

Тебе удаётся сделать что-то одно: найти короткий путь к месту назначения; устроить постоянное укрытие от непогоды; найти питьевую воду для себя и ещё d6 человек; раздобыть пищу для себя и ещё d6 человек.



uropbr@yandex.ru #15373

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

В этом разделе описаны восемь специальных навыков, для применения которых необходима профессиональная подготовка. Если значение специального навыка равно нулю, ты не осуществляешь его проверку — ты просто её проваливаешь. Как и в разделе, посвящённом общим навыкам, здесь содержится краткое описание последствий, которых стоит ожидать при провале или успехе проверок. Все детали также отдаются на откуп ведущему.

ЛИДЕРСТВО (ЭМПАТИЯ)

Ты командир корабля или воинского отряда. В чрезвычайных ситуациях именно ты принимаешь решения, и кому как не тебе знать, что главная твоя сила — это твои люди. А поскольку в единстве сила, твоя задача — сделать так, чтобы твои товарищи работали сообща.

Во время космических сражений **лидерство** действует иначе, но в обычном бою или иной сложной ситуации, когда грамотное руководство может сыграть решающую роль, оно используется для того, чтобы помогать союзникам (см. стр. 58). Позволяя использовать этот навык, ведущий должен руководствоваться здравым смыслом и врезкой «Когда бросать кубики?» на стр. 343. При проверке **лидерства** каждая выпавшая на кубиках шестёрка обеспечит модификатор +1 любому, кто подчинится полученному приказу. Успешными проверками **лидерства** также можно помочь другим восстановить утраченные пункты рассудка (подробности см. в главе 5).

МУДРОСТЬ (ЭМПАТИЯ)

Ты мудрец и книгочей, знаток великого множества фактов и историй. Ты провёл немало времени за изучением Третьего Горизонта и культуры его многолюдных сообществ, и теперь знаешь очень многое о людях: их традициях, верованиях и предрассудках; о мирах, в которых этим людям выпало жить; о формах, которые принимает на этих планетах жизнь. Пройди проверку **мудрости**, чтобы вспомнить что-нибудь крайне специфическое: формулу приветствия, принятую среди куа́нских согое́в, направление торговых маршрутов, пролегающих через Сала́мские равнины Алголя, можно ли отогнать боко́ра молитвой и т. п. Если у тебя имеется доступ к древним книгам, базам данных или инфоло́гам «Фонда», ты получаешь положительный модификатор при проверке **мудрости**.

Провал

Ты не помнишь или ошибаешься. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

Условный успех

Ты обладаешь знаниями по теме, но очень поверхностными. Ведущий выдаёт тебе истинную, но самую общую информацию.

Безусловный успех

В этой теме ты чувствуешь себя как рыба в воде. Ведущий выдаёт тебе самую полную информацию, а также сведения, которые обеспечат тебе полезный дополнительный эффект.

ИНФОМАНТИЯ (СМЕКАЛКА)

Терминалы, сенсоры и всевозможные электронные системы на Третьем Горизонте встречаются повсеместно. Большая часть компьютеров имеет голосовое управление, но очень многие люди при этом пользуются сенсорными панелями, электронными стилосами и даже киберустройствами. Большинство жителей Третьего Горизонта способно выполнять при помощи компьютеров множество стандартных операций, и проверка **инфомантии** нужна, только когда дело доходит до чего-то по-настоящему серьёзного — взлома защищённых систем, изменения и написания компьютерных программ или отражения атак шпионских вирусов и боевых мемов. Навык **инфомантии** также нужен для управления корабельными сенсорами (см. главу 7).

Провал

Что-то идёт не так. Результат прямо противоположен тому, на который ты надеялся.

Условный успех

Ты решаешь поставленную задачу, но это отнимает у тебя больше времени, чем ты рассчитывал, а в процессе тебе приходится столкнуться с рядом непредвиденных проблем.

Безусловный успех

Ты с блеском решаешь поставленную задачу. Помимо самого успеха ты получаешь неожиданный, но полезный дополнительный эффект (по усмотрению ведущего).

МЕДИКУРГИЯ (СМЕКАЛКА)

Ты медикург, специалист, сведущий в искусстве исцеления больных, раненых и скорбных разумом. Опытный медикург также способен модифицировать, морфировать и даже реконструировать живые организмы. Кроме того, ты досконально знаешь все тонкости обращения с медицинским оборудованием вроде биосканеров, корабельных медотсеков или р-комплектов.

Главное предназначение этого навыка — лечение и спасение раненых (подробности см. в главе 5). Кроме того, медикурги могут восстанавливать пункты рассудка, проводить диагностику, давать судебно-медицинские заключения, а также распознавать и лечить психические заболевания.

Провал

Ты или понятия не имеешь, что с твоим пациентом, или ставишь ему неправильный диагноз. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию (которую твой герой считает истинной).

uropbr@yandex.ru #15373



Условный успех
Ты примерно понимаешь, с чем имеешь дело. Ведущий выдаёт тебе точную, но самую общую информацию.

Безусловный успех
Ты ставишь точный диагноз и вспоминаешь важные детали, которые обеспечивают тебе полезный дополнительный эффект.

ПСИХОМИСТИЦИЗМ (ЭМПАТИЯ)

За последние несколько циклов сильно участились слухи о повсеместном «пробуждении» мистиков, людей со сверхъестественными способностями. Реакция не заставила себя долго ждать: часть религиозных сообществ (в зависимости от особенностей доктрины) открыла на них настоящую охоту, часть — начала почитать как святых. В новостных выпусках «Глашатая» регулярно мелькают репортажи с заседаний Совета, где на высшем уровне ведутся жаркие дебаты на тему легализации мистиков и контроля их невероятных способностей.

Чтобы начать игру с этим навыком, ты должен выбрать для своего персонажа роль беглеца-мистика (см. стр. 35). Никто, однако, не мешает приобрести этот навык по ходу игры вне зависимости от амплуа и роли героя — латентный психомистический дар может пробудиться внезапно и в ком угодно. Каждая мистическая практика считается отдельным достоинством (см. главу 4). Пройди проверку **психомистицизма**, если хочешь применить мистическую практику. Каждый раз, когда мистическая практика срабатывает, ведущий получает один пункт тьмы.

Провал
Мистическая практика срабатывает, но не так, как было задумано — даёт ложную информацию или приводит к какому-нибудь нежелательному эффекту. Детали остаются на откуп ведущему.

Условный успех
Сконцентрировавшись на потоках таинственных духовных энергий, ты добиваешься результата — мистическая практика срабатывает как было задумано.

Безусловный успех
Могучий поток сверхъестественной энергии переполняет твой разум. Мистическая практика срабатывает и при этом влечёт за собой полезный дополнительный эффект (по усмотрению ведущего).

ПИЛОТИРОВАНИЕ (ЛОВКОСТЬ)

Ты един со своим кораблём. Ты ведёшь многотонную металлическую махину сквозь Межзвёздную Тьму, ледяные ветра и песчаные бури, и твоё мастерство — единственный залог того, что все вы благополучно доберётесь до пункта назначения. Этот навык нужен для управления любым видом транспорта: от вездеходов и тягачей до гравилётов и космических кораблей.

Пройди дополнительную проверку **пилотирования**, если во время вождения предпринимаешь какой-нибудь рискованный манёвр. Правила **пилотирования** во время космических сражений смотри в главе 7.

Провал
Манёвр не удаётся. В зависимости от обстоятельств это обычно заканчивается либо позором, либо смертью.

Условный успех
Тебе удаётся провести задуманный манёвр, но с большим трудом.

uropbr@yandex.ru #15373

✵ Безусловный успех
Тебе с блеском удаётся задуманный манёвр. Помимо этого, ты получаешь неожиданный, но довольно полезный дополнительный эффект — выручаешь товарища, создаёшь препятствие для противника и т. п. Все детали отдаются на откуп ведущему.

НАУКА (СМЕКАЛКА)

Ты учёный, сведущий во всевозможных науках: от астрофизики и планетологии до генетики и социоарифметики. Пройди проверку **науки**, чтобы совершить нечто требующее глубоких научных познаний: рассчитать прыжок сквозь врата, найти залежи ксенона на ледяной мегапланете и т. п. Если у тебя есть доступ к соответствующим базам данных, ты получаешь положительный модификатор при проверке **науки**.

✵ Провал
Ты не помнишь или ошибаешься. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

✵ Условный успех
Ты обладаешь знаниями по теме, но очень поверхностными. Ведущий выдаёт тебе истинную, но самую общую информацию.

✵ Безусловный успех
В этой теме ты чувствуешь себя как рыба в воде. Ведущий выдаёт тебе самую полную информацию, а также сведения, которые обеспечат тебе полезный дополнительный эффект.

ТЕХНОЛОГИКА (СМЕКАЛКА)

Многие склонны воспринимать сложные механизмы и электронику как нечто загадочное, почти магическое, но ты, в отличие от многих, точно знаешь принципы их работы и устройства. Этот навык нужен для обращения с различными машинами, механизмами, электроникой и взрывчатыми веществами. С его помощью можно починить всё что угодно — от крохотного датчика до реактора космического корабля. Кроме того, **технологика** просто необходима, если ты хочешь что-нибудь взорвать и остаться при этом в живых.

✵ Провал
Что-то идёт не так. Результат прямо противоположен тому, на который ты надеялся.

✵ Условный успех
Ты решаешь поставленную задачу, но она отнимает у тебя больше времени, чем ты рассчитывал, а в процессе тебе приходится столкнуться с рядом непредвиденных проблем.

✵ Безусловный успех
Ты с блеском решаешь поставленную задачу. Помимо самого успеха ты получаешь неожиданный, но полезный дополнительный эффект (по усмотрению ведущего).



ПРИМЕНЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

Во время путешествий по Третьему Горизонту ты можешь столкнуться с самыми необыкновенными и загадочными артефактами. У каждого артефакта имеются определённые требования к наличию тех или иных навыков и достоинств — лишь обладая ими, можно отличить артефакт от простой безделушки (или, например, камня). Ты, игрок, конечно, можешь и догадаться, что вещица не так проста, как кажется, но то, что известно тебе, далеко не всегда известно твоему персонажу. Чтобы выяснить, как использовать артефакт, потребуется проверка науки. У каждого игрока только одна попытка. В следующий раз вы сможете попробовать только после того, как ваши персонажи соберут об этом предмете больше информации. Или вы можете просто надеяться, что его природу вам раскроет ведущий в лице одного из его персонажей.

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 4

ДОСТОИНСТВА

Африме́д — один звук этого имени вселяет страх в души регентов и правителей Горизонта. Пожалуй, лучший ассасин Чёрных Лотосов Алама, она возвела своё ремесло в ранг искусства. Истинного её облика не знает ни одна живая душа — Афримед недаром называют непревзойдённой мастерицей перевоплощения.

Кали́ль Долма́.
Секты, культы и тайные общества

uropbr@yandex.ru #15373

Чтобы добиться успеха, все члены команды должны работать как единое целое, но при этом помнить, что каждый персонаж игрока может обладать уникальными способностями, которых нет ни у кого из его товарищей. В игре все эти способности, особенности и свойства называются достоинствами.

Достоинства могут влиять на твои навыки, запас здоровья и рассудка, а некоторые даже позволяют тебе делать то, чего в ином случае ты бы сделать не мог.

НАЧАЛЬНЫЕ ДОСТОИНСТВА

В начале игры каждый герой получает три достоинства:

- **Достоинство команды**, которое игроки выбирают сообща, после того как определятся с амплуа своей команды (см. стр. 16).
- **Личное достоинство**, которое игрок выбирает сам, после того как определится с амплуа своего персонажа (см. стр. 22).
- **Дар Лика**, который каждый герой получает от своего Лика-покровителя. Определяется случайным образом (см. стр. 25).
- Если твой персонаж — пасынок (см. стр. 22), он получает **стигму**, ещё одно, четвёртое достоинство.

Мистические практики — это отдельная группа достоинств. Они доступны, только если значение навыка психомистицизма персонажа выше нуля.

Кибернетические имплантаты и бионические модификации — это ещё две особые группы достоинств. Их отличие заключается в том, что каждый имплантат или модификация — это не только достоинство, но и снаряжение, встроенное или вживлённое в тело твоего героя. Если игрок выбирает из перечня начальных достоинств кибернетический имплантат или бионическую модификацию, он обязан выбрать тот же самый имплантат или модификацию и из перечня начального снаряжения.

НОВЫЕ ДОСТОИНСТВА

Накопив по ходу игры 5 пунктов опыта, персонаж получает возможность обменять их на любое новое достоинство со следующими оговорками:

- Чтобы получить кибернетический имплантат или бионическую модификацию, ты должен потратить не только опыт, но и бирры. Стоимость каждого имплантата и модификации указана в их описании (см. ниже).
- Чтобы получить новое достоинство команды, каждый член команды должен потратить на него по 5 пунктов опыта. Обратите внимание, что это достоинство должно соответствовать амплуа команды (см. стр. 19).
- В качестве нового достоинства нельзя выбрать дар Лика или стигму пасынка.

Единственный и неповторимый: любое достоинство (за редким исключением) персонаж может приобрести только один раз. Не забудь записывать все приобретённые достоинства в одноимённый раздел бланка персонажа.

ТАБЛИЦА 4.1 — ДОСТОИНСТВА КОМАНДЫ

Нюх на бирры	Искатели истины	Танцоры Алама
Не зевать!	Кратчайший путь	Милость Ликов
Остаться в живых	Гильдия убийц	В атаку!
Ты — мне, я — тебе	Шутники	Опытные путешественники
Сто друзей	Огонь!	За пригоршню бирров

ТАБЛИЦА 4.2 — ДАРЫ ЛИКОВ

Дар Владычицы Слёз	Дар Танцора	Дар Игрока
Дар Купца	Дар Юнги	Дар Странника
Дар Вестника	Дар Судьи	Дар Незримого

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 4.3 — ЛИЧНЫЕ ДОСТОИНСТВА

Бегун	Здоровяк	Палач
Благословитель	Зловещий	Полевой медикург
Богатая семья	Изобличитель	Привычка к невесомости
Быстрая перезарядка	Изобретатель	Пулемётчик
Выстрел в упор	Коварный удар	Утешитель
Грозный вид	Лицензиат	Член фракции
Девять жизней	Обольститель	Шестое чувство
Закалка	Опытный воин	Экзотехник
Защитная стойка	Освятитель	

ТАБЛИЦА 4.4 — СТИГМЫ ПАСЫНКОВ

Подводное дыхание	Стойкость	Феромоны

ТАБЛИЦА 4.5 — КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ ИМПЛАНТАТЫ

Активный сенсор	Оптимизированный метаболизм	Усиленный голос
Встроенное оружие	Пассивный сенсор	Усиленный скелет
Детектор лжи	Подводное дыхание	Ускоренная реакция
Интерпретатор	Подкожная броня	Целеуказатель
Кожные электроды	Сервосуставы	
Коммуникатор	Усиленные мышцы	

ТАБЛИЦА 4.6 — БИОНИЧЕСКИЕ МОДИФИКАЦИИ

Вживлённое оружие	Прекрасная внешность	Улучшенный интеллект
Координация	Регенерация	
Морфирование	Скорость	

ТАБЛИЦА 4.7 — МИСТИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ

Забвение	Предчувствие	Экзорцизм
Интуиция	Прорицание	Ясновидение
Ментальный контакт	Телекинез	
Постижение	Чтение мыслей	

uropbr@yandex.ru #15373



ДОСТОИНСТВА КОМАНДЫ

В начале игры вы должны выбрать одно достоинство, соответствующее амплуа вашей команды. Это достоинство доступно каждому из героев, но, если не сказано обратного, его эффект распространяется только на персонажа, который им воспользуется.

ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ

Нюх на бирры
Торгуясь, вы получаете +2 при проверках **влияния**. Использовать это достоинство можно только один раз за игровую встречу, причём один раз на всю команду, а не по разу на каждого из героев.

Ты — мне, я — тебе
У вас просто талант находить самых коррумпированных чиновников, таможенников и стражников — вы всегда получаете +2 при проверках **влияния**, когда пытаетесь кого-нибудь подкупить.

Кратчайший путь
Вы находите самый быстрый путь к цели. В результате вы либо сокращаете время путешествия вдвое, (см. стр. 138), либо избегаете одной нежелательной случайной встречи в пути. Ведущий при этом получает 1 пункт тьмы. Использовать это достоинство можно только один раз за путешествие.

НАЁМНИКИ

Огонь!
Вы получаете +2 при проверках **стрельбы**, но только если все герои в этом раунде атакуют одну и ту же цель.

В атаку!
Вы получаете +2 при проверках **ближнего боя**, но только если все герои в этом раунде потратят хотя бы один пункт действия (быстрое действие) на перемещение. Этот модификатор действует только один раунд.

uropbr@yandex.ru #15373

Не зевать!
Вы всегда зорко следите за обстановкой и получаете +2 при проверках **наблюдательности**, когда нужно выяснить, заметили вы вражескую засаду или нет.

АГЕНТЫ

Сто друзей
Оказавшись в новом месте, вы мигом обзаводитесь массой полезных знакомств. Новоявленные знакомые могут дать вам убежище, одолжить снаряжение или поручиться за вас перед нужными людьми. Ведущий при этом получает 1 пункт тьмы. Использовать это достоинство можно только один раз за игровую встречу, причём один раз на всю команду, а не по разу на каждого из героев.

Гильдия убийц
Атакуя противника, который не знает о вашем присутствии, вместо **ближнего боя** вы можете использовать **скрытность**.

Танцоры Алама
Пытаясь произвести хорошее впечатление, вместо **влияния** вы можете использовать **проворство**.

ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Бывалые путешественники
Пытаясь понять обычаи того или иного общества или какой-либо группы людей, вместо **мудрости** вы можете использовать **влияние**.

Остаться в живых
Вся ваша команда может спастись от любой опасности «природного» происхождения, будь то лесной пожар, песчаная буря, обвал или, скажем, взрывная декомпрессия. Ведущий при этом получает 1 пункт тьмы. Использовать это достоинство можно только один раз за игровую встречу, причём один раз на всю команду, а не по разу на каждого из героев.

Искатели истины
Вы можете без всяких проверок получить от ведущего важную информацию или улику. Информация должна быть достаточно ценной, чтобы позволить персонажам обойти или преодолеть какое-нибудь небольшое предусмотренное сценарием приключения препятствие или испытание. Ведущий при этом получает 1 пункт тьмы. Использовать это достоинство можно только один раз за игровую встречу, причём один раз на всю команду, а не по разу на каждого из героев.

ПИЛИГРИМЫ

Шутники
Вы можете выпутаться из неприятностей, развеселив публику и обратив всё происходящее в шутку. Ведущий при этом получает 1 пункт тьмы. Использовать это достоинство можно только один раз за игровую встречу, причём один раз на всю команду, а не по разу на каждого из героев.

Милость Ликов
Милость Ликов снисходит на тех, кто отчаянно в ней нуждается, — вы можете отменить эффект неприятности, которую ведущий только что призвал на ваши головы при помощи пунктов тьмы (см. главу 3). Использовать это достоинство можно только один раз за игровую встречу, причём один раз на всю команду, а не по разу на каждого из героев.

Без бирра за душой
Прибыв на новое место, вы можете заработать на жизнь своим ремеслом или публичными представлениями. Если вы выиграете во встречной проверке **проворства** против **влияния** местного представителя власти (или щедрого мецената), вы бесплатно обеспечите себе спартанские условия проживания (см. стр. 104) и запасные части для ремонта износившегося оборудования и снаряжения.

ДАРЫ ЛИКОВ

Каждый персонаж рождается под знаком одного из Ликов и таким образом обретает его божественное покровительство. Лик-покровитель определяется случайным образом в процессе создания персонажа. В процессе игры герой ни при каких обстоятельствах не может ни получить ещё один дар, ни сменить уже имеющийся. Дар Лика можно использовать только один раз за игровую встречу, и ведущий при этом получает 1 пункт тьмы.

Дар Владычицы Слёз
Утратив боеспособность или дееспособность, ты можешь немедленно прийти в себя, восстановив 1 пункт здоровья или рассудка (см. главу 5). Или ты можешь проигнорировать эффект только что полученной травмы.

Дар Танцора
Ты можешь уклониться от любой атаки, не получив ни пункта урона. Этот дар следует применять после успешной проверки атаки противника, но до проверки укрытия и (или) брони героя.

Дар Игрока
Ты невероятно удачлив и можешь, не бросая кубиков, добиться безусловного успеха при проверке любого навыка по своему

uropbr@yandex.ru #15373

выбору, как будто в результате этой проверки ты получил три шестёрки. Однако помни, что в случае со специальным навыком дар сработает, только если значение этого навыка выше нуля.

Дар Купца
Если у тебя не хватает денег на покупку снаряжения или оборудования для космического корабля, ты всегда можешь получить выгодный заём. Помни, однако, что этот заём придётся выплатить в заранее оговорённый срок.

Дар Юнги
Если запас прочности или энергии твоего корабля опускается до нуля, ты можешь мгновенно восстановить d6 пунктов либо того, либо другого. Это не считается действием — на корабль просто снисходит благодать Ликов.

Дар Странника
Если твоему персонажу нужно выбрать один из двух возможных вариантов, ты можешь спросить у ведущего, какой из них будет более выигрышным для персонажа, и ведущий обязан честно ответить на этот вопрос (однако стоит помнить, что «выигрышность» — понятие условное, и однозначного ответа на этот вопрос может и не быть).

Дар Вестника
Ты можешь убедить любого персонажа игрока или ведущего поступить так, как нужно тебе, не прибегая к проверке влияния. Просьба должна быть разумной и уместной — ты не можешь, например, заставить персонажа действовать вопреки его собственным интересам.

Дар Судьи
Если твоя атака попадает в цель, жертва получает травму, даже если броня или укрытие защитили её от нанесённого этой атакой урона. Это единственное, чем данная атака отличается от любой другой.

Дар Незримого
Судьба на твоей стороне — ты получаешь возможность слегка изменить обстоятельства игровой сцены в пользу своего персонажа. Изменения должны быть чисто косметическими, а их эффект — опосредованным. Иными словами, ты не можешь заставить противника исчезнуть, зато персонажу вполне может вовремя подвернуться под руку нож, нужное окно может оказаться незапертым и т. п. Последнее слово в любом случае остаётся за ведущим. Помни, что воспользоваться этим даром можно только один раз за игровую встречу.

ЛИЧНЫЕ ДОСТОИНСТВА

В этом разделе представлены личные достоинства персонажей, каждое из которых можно приобрести по ходу игры за 5 пунктов опыта.

Бегун
Твоя скорость (см. стр. 84) увеличивается с 10 до 12 метров. Это достоинство можно приобрести трижды, соответственно, после второго раза скорость персонажа увеличится до 14 метров, а после третьего — до 16. Это достоинство сочетается с бионической модификацией скорости, но не сочетается с кибернетическим имплантатом усиленных мышц.

Благословитель
Один раз за игровую встречу ты можешь благословить персонажа другого игрока, обеспечив ему модификатор +3 к любой проверке. Этот персонаж должен находиться в рамках ближней дистанции от твоего героя. В бою процесс благословения считается продолжительным действием. Ведущий при этом получает 1 пункт тьмы.

Богатая семья
Сыграв на слухах о неисчислимых богатствах своей семьи, ты можешь получить модификатор +2 при проверке **влияния**, если, конечно, ведущий сочтёт, что это уместно. Правдивы эти слухи или же нет, особой роли не играет. Ты можешь взять это достоинство, только если твой герой имеет аристократическое воспитание.

Быстрая перезарядка
Ты можешь перезарядить оружие, предприняв быстрое действие, а не стандартное, как обычно (см. стр. 83).

Выстрел в упор
Если ты попадаешь в противника, находящегося в рамках ближней дистанции, считай, что при проверке стрельбы у тебя выпало на одну шестёрку больше.

Грозный вид
Пытаясь запугать оппонента, ты можешь использовать **силу** вместо **влияния**. Добившись условного успеха, ты можешь не просто отклонить встречное предложение собеседника, но и настоять на своём первоначальном предложении. После этого у твоего оппонента останется только два варианта действий: либо согласиться, либо перейти к насилию.

Девять жизней
Как бы тяжело тебе ни приходилось, ты, похоже, способен выбраться живым из любой передряги. Когда ведущий проходит проверку d66, чтобы выяснить, какую травму получит твой персонаж, ты можешь поменять местами выпавшие «де-

uropbr@yandex.ru #15373

сятки» и «единицы». Если у твоего противника есть достоинство палач, оно нейтрализует действие достоинства девять жизней (и наоборот), и проверка проходит как обычно.

Закалка
Тебе не привыкать к природным катаклизмам и прочим опасным для жизни ситуациям: холоду, песчаным бурям, декомпрессии, жару открытого пламени и т. д. Этот талант обеспечивает персонажу «броню» с классом защиты 3 против «природного» ситуативного урона.

Защитная стойка
Твоя кошачья гибкость позволяет с лёгкостью уклоняться от вражеских ударов. Защищаясь, ты получаешь модификатор +2 при проверках **ближнего боя** (см. стр. 87).

Здоровяк
Ты немало перенёс на своём веку, но эти испытания лишь сделали тебя сильнее. Твой запас здоровья увеличивается на 2 пункта.

Зловещий
Причиняя кому-нибудь стресс в результате удачной проверки **влияния** (см. стр. 92), ты наносишь на 1 пункт стресса больше, чем обычно.

Изобличитель
Ты можешь определить, когда тебе лгут, даже не прибегая к проверкам **влияния** — для этого тебе нужно лишь поговорить с человеком хотя бы одну минуту. Впрочем, если собеседник солгал тебе, ты не будешь знать, в чём именно (полуправду твой персонаж тоже распознаёт как ложь). Каждый раз, как ты пользуешься этим достоинством, ведущий получает 1 пункт тьмы.

Изобретатель
Ты обожаешь возиться с различным оборудованием и снаряжением. Успешно осуществив проверку **технологики**, ты можешь без всяких запасных частей подлатать любой сломанный предмет снаряжения, но после первого же применения он снова выйдет из строя. Если же у тебя под рукой есть запчасти нужного уровня (см. главу 6), ты можешь собрать из них одноразовый самопальный аналог практически любого предмета того же уровня. Модификатор снаряжения этого самопала (если он вообще есть) будет равен количеству выпавших при проверке шестёрок.

Коварный удар
Ты великолепно подготовленный ассасин. Нанося удар исподтишка (см. стр. 85) при помощи лёгкого оружия, ты получаешь модификатор +2 при проверке **ближнего боя**.

Лицензиат
У тебя есть все необходимые документы и разрешения на покупку лицензированного оружия и снаряжения (см. главу 6). При этом у тебя, естественно, должно быть достаточно денег, а само лицензированное оружие или снаряжение должно быть в продаже у местных торговцев. Обрати внимание, что разрешение на покупку оружия не обязательно даёт тебе право на его публичное ношение — местные законы могут запрещать ношение вообще какого бы то ни было оружия, даже того, которым ты имеешь право владеть.

Обольститель
У тебя намётан глаз на любителей романтических приключений — ты получаешь +2 при проверках **влияния**, если пытаешь добиться чего-либо при помощи обольщения.

Опытный воин
При проверке инициативы (см. стр. 82) ты бросаешь два кубика и выбираешь тот, на котором выпал лучший результат. Если у тебя есть ещё и кибернетический имплантат ускоренной реакции, то при проверке инициативы ты бросаешь три кубика.

Освятитель
Ты знаешь, как создавать и освящать талисманы. Процесс занимает d6 часов, и для него требуется часовня или алтарь. Сам талисман обеспечивает модификатор +1 к одной проверке любого навыка, после чего утрачивает свою благую силу.

Палач
Ты знаешь, куда нужно метить, чтобы противник упал и больше никогда не вставал. Когда ты проходишь проверку d66, чтобы выяснить, какую травму получит твой противник, можешь поменять местами выпавшие «десятки» и «единицы». Если у твоего противника есть достоинство девять жизней, оно нейтрализует действие достоинства палач (и наоборот), и проверка проходит как обычно.

Полевой медикург
Ты постиг тонкое искусство остановки сильных кровотечений и исцеления смертельных ран. Оказывая неотложную помощь (см. стр. 95), ты получаешь модификатор +2 при проверках **медикургии**.

Привычка к невесомости
Ты прекрасно адаптировался к нулевой гравитации, и твоё чувство равновесия редко подводит тебя. Ты получаешь модификатор +2 при проверках **проворства** в условиях невесомости.

Пулемётчик
Ты твёрдо убеждён, что автоматическое оружие нужно именно для того, чтобы стрелять из него очередями. При ведении автоматического огня ты игнорируешь первую выпавшую на дополнительном кубике единицу (см. стр. 90). Если твоё оружие вдобавок обладает свойством вместительный магазин, ты игнорируешь первые две единицы.

uropbr@yandex.ru #15373



Утешитель
Ты обладаешь даром понимать, что творится на душе у людей, и в минуты отчаяния твои слова способны принести утешение страждущим. Ты получаешь +2 при проверках **медикургии**, когда пытаешься воодушевить недееспособного персонажа.

Член фракции
Ты принадлежишь к одной из фракций Совета или иной могущественной организации. Если ты используешь этот факт, пытаясь запугать своего оппонента, получаешь модификатор +2 при проверке **влияния** (если, конечно, твой оппонент слышал о твоей фракции, а сама она имеет хоть какое-то влияние там, где вы сейчас находитесь).

Шестое чувство
Ты обладаешь способностью заранее чувствовать засаду, так что один раз за игровую встречу ты можешь нейтрализовать эффект внезапной атаки (см. стр. 85). Кроме того, ты всегда получаешь +2 при проверке **наблюдательности**, когда пытаешься обнаружить засаду или противника, пытающегося провести атаку исподтишка.

Экзотехник
Находясь внутри любого экзоустройства, от простого экзоскафандра до боевого экзодоспеха, ты получаешь модификатор +2 при проверках **проворства** и **силы**.

СТИГМЫ ПАСЫНКОВ

Три описанных ниже достоинства — это свойства искусственно изменённого генома пасынков (см. стр. 22). Ни одну из этих особенностей нельзя приобрести по ходу игры.

Подводное дыхание
Ты можешь свободно дышать под водой.

Стойкость
Твоё тело прекрасно приспособлено к погодным катаклизмам и прочим природным опасностям. Этот талант обеспечивает персонажу класс защиты 6 против «природного» ситуативного урона. В сочетании с достоинством закалка этот показатель возрастает до 9.

Феромоны
Изменённые потовые железы на груди, на шее или на лице позволяют тебе испускать и поглощать летучие феромоны; они распространяются по воздуху, а потому не действуют в вакууме и на людей в противогазах, экзоскафандрах и т. п. Содержащиеся в феромонах психоактивные вещества позволяют тебе манипулировать окружающими: один раз за игровую встречу ты получаешь модификатор +2 при проверках **влияния**.

uropbr@yandex.ru #15373

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ ИМПЛАНТАТЫ

Чтобы приобрести кибернетический имплантат, нужно потратить не только опыт, но и бирры. Встроенный имплантат заработает только через d6 дней после операции (см. стр. 134).

Активный сенсор
В твоё тело встроен комплекс активных сенсоров. По желанию ты можешь использовать его как обычный широкополосный сенсор, действующий в активном режиме (см. стр. 119).
Цена: 3000 бирров.

Встроенное оружие
В твоё тело встроено потайное оружие. Обнаружить его можно только при полном досмотре и только если тот, кто проводит досмотр, знает, что именно он ищет. Само оружие приобретается отдельно. Подготовка встроенного оружия к бою — это свободное действие.
Цена: 6000 бирров.

Детектор лжи
В твоё тело встроен комплекс сенсоров и аналитических инфоджиннов, который действует как детектор лжи. Для того чтобы комплекс сработал, ты должен касаться собеседника, смотреть ему в глаза и говорить с ним на одном языке. Пройди простую, не встречную, проверку **влияния** (+2). В случае успеха ты можешь сказать, врёт тебе твой собеседник или говорит правду.
Цена: 4000 бирров.

Интерпретатор
Твоя гортань и голосовые связки заменены динамиком со встроенным автоматическим переводчиком (см. стр. 108). Интерпретатор переводит сказанное тобой на другой язык, главное — говорить внятно и не спеша. По умолчанию в память этого устройства заложено пять языков.
Цена: 12000 бирров.

Кожные электроды
Ладони твоих рук оснащены проводящими поверхностями, которые при контакте способны поразить цель мощным электрическим разрядом. Проведя успешную безоружную атаку, вместо урона ты можешь нанести противнику 2 пункта стресса (см. стр. 92). За каждую дополнительную шестёрку, полученную в результате проверки **ближнего боя**, количество причинённых электрическим разрядом пунктов стресса увеличивается на 1 пункт.
Цена: 6000 бирров.

Коммуникатор
В твой головной мозг встроено устройство связи, по всем параметрам аналогичное персональному коммуникатору (I). Главное преимущество встроенного коммуникатора — его незаметность: персонажу нет нужды произносить слова вслух, а приёмник звукового сигнала подключён непосредственно к слуховому нерву.
Цена: 1500 бирров.

Оптимизированный метаболизм
Эта обширная система имплантатов позволяет твоему телу перерабатывать и повторно использовать все выделяемые им жидкости и максимально эффективно расходовать получаемую с пищей энергию. Скорость получения ситуативного урона от голода и жажды (см. стр. 98) уменьшается вдвое — до 4 дней и 24 часов соответственно.
Цена: 2000 бирров.

Пассивный сенсор
В твоё тело встроен комплекс пассивных сенсоров. По желанию ты можешь использовать его как обычный широкополосный сенсор, действующий в пассивном режиме (см. стр. 119).
Цена: 2000 бирров.

Подводное дыхание
При помощи этого устройства ты можешь свободно дышать под водой.
Цена: 5000 бирров.

Подкожная броня
Твоё тело заковано в панцирь подкожной кибернетической брони с классом защиты 3 (см. стр. 93). Этот показатель суммируется с классом защиты надетой на персонажа «наружной» брони. Впрочем, подкожная броня немного стесняет движения, так что ты получаешь модификатор –1 при проверках **проворства**, когда совершаешь различные акробатические трюки.
Цена: 6000 бирров.

Сервосуставы
Все суставы в твоих руках заменены системой мощных сервоприводов, которая сделала твои руки очень мощным и цепкими. Пытаясь удержать противника в захвате, ты получаешь модификатор +2 при проверках **ближнего боя**, а поднимая тяжести — модификатор +2 при проверках **силы**.
Цена: 4000 бирров.

Усиленные мышцы
Твои мускулы прошиты прочнейшим керамическим волокном, которое значительно увеличивает их силу и выносливость. Твоя скорость увеличивается на 4 метра (этот имплантат несовместим ни с достоинством бегун, ни с бионической модификацией скорости), а урон от безоружной атаки возрастает до 2.
Цена: 7000 бирров.

uropbr@yandex.ru #15373

Усиленный голос
В твою носоглотку имплантирован резонатор со встроенным громкоговорителем (см. стр 109). Ты получаешь модификатор +2 при проверках **лидерства** и **влияния**, когда громкость голоса имеет значение (например, при попытке кого-нибудь запугать).
Цена: 2000 бирров.

Усиленный скелет
Мощная гидравлика и прочное металлическое армирование скелета делают твоё тело сильнее и устойчивее к нагрузкам. Поднимая тяжести, ты получаешь модификатор +2 при проверках **силы**, твоя грузоподъёмность увеличивается вдвое, а запас здоровья — на 2 пункта.
Цена: 7000 бирров.

Ускоренная реакция
В твою нервную систему встроен комплекс электронных контуров и кремниевых микроджиннов, призванный обеспечить тебе превосходный контроль над каждым движением тела. Ты получаешь модификатор +2 при проверках **проворства**, когда совершаешь различные акробатические трюки, а при проверке **инициативы** (см. стр. 82) ты бросаешь два кубика и выбираешь тот, на котором выпал лучший результат. Если у тебя есть ещё и достоинство опытный воин, то при проверке инициативы ты бросаешь три кубика.
Цена: 7000 бирров.

Целеуказатель
В сетчатку одного из твоих глаз встроено оптическое приспособление для прицеливания. Ты получаешь модификатор +1 при проверке **стрельбы**, когда пытаешься поразить цель на средней дистанции и далее. Целеуказатель не работает при стрельбе навскидку.
Цена: 20000 бирров.

БИОНИЧЕСКИЕ МОДИФИКАЦИИ

Как и кибернетические имплантаты, бионические модификации стоят и опыта, и бирров. Кроме того, вживлённая модификация тоже заработает не раньше чем через d6 дней после операции (см. стр. 135).

Вживлённое оружие
В твоё тело вживлён органический аналог архаичного оружия ближнего боя (например, когти, кнут или метательные ножи). В спрятанном виде это оружие абсолютно незаметно, и обнаружить его можно только при всестороннем медицинском обследовании. Подготовка вживлённого оружия к бою — это свободное действие.
Цена: 40000 бирров.

Координация
Модифицированная нервная система обеспечивает тебе невероятную точность и лёгкость движений. Ты получаешь модификатор +2 при проверках **проворства**, когда танцуешь, совершаешь акробатические трюки, гимнастические упражнения и т. п.
Цена: 15000 бирров.

Морфирование
Ты прошёл через процедуру комплексной биореконструкции, радикально изменившую функционал и строение твоего организма. Конечно, могучие крылья и дополнительные конечности могут быть чрезвычайно полезными приспособлениями, но у простых обывателей столь радикальные модификации могут вызвать страх и отвращение, а у религиозных фанатиков — ненависть и агрессию. **Репутация** персонажа, хотя бы раз прошедшего морфирование, снижается на 2 пункта. Перечень наиболее распространённых морфов смотри во врезке на следующей странице.
Цена: между 30000 и 60000 бирров.

Прекрасная внешность
Биоконструкторы основательно поработали над твоей внешностью, и теперь она или полностью соответствует общепринятому идеалу красоты, или отличается яркой, тщательно продуманной оригинальностью. Люди подходящей сексуальной ориентации легко влюбляются в твоего персонажа, а в ситуации, когда красота героя имеет значение, ты получаешь модификатор +2 при проверках **влияния**. Если дело происходит в сообществе с иными стандартами красоты, ведущий вполне может игнорировать этот модификатор.
Цена: 25000 бирров.

Регенерация
Твоё тело быстро восстанавливается даже после самых тяжёлых ранений. Период заживления травм (см. стр. 94) уменьшается вдвое. Кроме того, запас здоровья твоего персонажа увеличивается на 2 пункта.
Цена: 15000 бирров.

Скорость
Благодаря биореконструированным мышцам и суставам ног твоя скорость увеличивается на 4 метра (эта модификация совместима с достоинством бегун, но несовместима с кибернетическим имплантатом усиленных мышц). Кроме того, ты можешь без разбега прыгнуть на 5 метров в длину и на 2 метра

uropbr@yandex.ru #15373

в высоту. Разбег (продолжительное действие) увеличивает дистанцию прыжка в длину до 15 метров.
Цена: 10000 бирров.

Улучшенный интеллект
Нейронные связи твоего мозга изменены таким образом, чтобы холодная логическая часть разума доминировала над социальной. Ты получаешь модификатор +1 при проверках **науки** и **технологики**, но –2 при проверках **влияния**.
Цена: 25000 бирров.

МИСТИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ

Персонаж может овладеть мистической практикой, только если значение его навыка психомистицизма выше нуля. Чтобы мистическая практика сработала, герой должен пройти проверку **психомистицизма** (во время сражения эта проверка считается продолжительным действием). При провале мистическая практика срабатывает не так, как было задумано, предоставляет ложную информацию и т. п. Все детали остаются на откуп ведущему. Кроме того, ведущий в любом случае получает 1 пункт тьмы.

Забвение
Ты можешь сделать так, чтобы персонаж ведущего не предпринял действие, которое собирался предпринять. Это действие должно быть относительно незначительным, рутинным, чем-то, что можно списать на простую забывчивость: например, пропустить персонажей через блокпост, не проверив документы, забыть ключи на столе в закусочной и т. п. И нет, эта мистическая практика не позволяет предотвратить вражескую атаку.

Интуиция
Ты можешь задать ведущему один простой вопрос, на который можно ответить «да» или «нет», и ведущий должен правдиво на него ответить. Если прямого ответа нет (или если он испортит всю интригу игры), ведущий имеет право ответить «может быть». Кроме того, стоит помнить, что абсолютных истин не бывает, и ответ во многом зависит от обстоятельств, при которых был задан вопрос, личных убеждений, нравственных императивов и воспитания персонажа — для кого-то правдивым ответом будет «да», для кого-то «нет».

Ментальный контакт
Мысленно сосредоточившись на человеке, с которым тебе доводилось встречаться, ты можешь «подключиться» напрямую к его органам чувств — видеть его глазами, слышать его ушами и воспринимать окружающее в точности так, как он сам, причём вне зависимости от того, какое расстояние вас разделяет. Помни, однако, что контакт ограничен лишь сенсорным восприятием: ни мысли, ни эмоции цели тебе недоступны.

ИЗВЕСТНЫЕ МОРФЫ

Третий горизонт полнится историями и преданиями о чудовищно морфированных людях. Так, по слухам, у капитана почётного караула при мавзолее дома дин Храма имеется лишняя пара рук, высокопоставленные монахи-настоятели храма Анаспа́рны на Амедо в качестве знака своего духовного сана получают самые настоящие крылья, а кочевники куанского Пограничья щеголяют сильными и цепкими хвостами — весьма полезным вспомогательным инструментом при работе в невесомости.

- **Дополнительная пара рук**: в свой ход ты получаешь возможность предпринять дополнительное быстрое действие, но только если его можно осуществить при помощи дополнительной пары рук.
- **Дополнительные пальцы**: ловкие и гибкие дополнительные пальцы позволяют с поразительной лёгкостью оперировать инструментами и компьютерными интерфейсами, а также управляться с различными мелочами. Ты получаешь модификатор +1, когда пытаешься сделать что-нибудь требующее точной работы мелкой моторики — например, во время тонких хирургических операций (проверка медикургии), ремонта сложного электронного оборудования (проверка технологики) или при программировании и взломе компьютеров (проверка инфомантии). К несчастью, деликатная структура морфированных кистей не годится для грубой и тяжёлой работы: при проверках **силы** ты получаешь модификатор –2.
- **Крылья**: спрыгнув с высоты порядка 20 метров, ты можешь приземлиться в любом месте в рамках дальней дистанции от точки старта. Чтобы посадка прошла без проблем, ты должен успешно пройти проверку проворства (провал этой проверки означает, что персонаж получает d6 пунктов урона). Крылья настолько велики, что, находясь на земле, ты получаешь модификатор –1 при проверках проворства.
- **Цепкий хвост**: работая или перемещаясь в условиях невесомости, ты получаешь модификатор +2 при проверках **проворства**. Хвост легко можно спрятать под плащом или кафтаном.

uropbr@yandex.ru #15373



ПРОБЛЕМА ЯСНОВИДЕНИЯ

Герой, владеющий ясновидением, может стать для ведущего настоящей головной болью. Если целью приключения является, скажем, поиск улики, позволяющей изобличить убийцу, персонаж может решить задачу, не сходя с места, просто применив эту мистическую практику. Естественно, это изрядно подпортит удовольствие от игры. Однако стоит помнить, что психомистицизм — это не точная наука, и лучший способ решения этой проблемы — не сообщать персонажу никаких фактов, ограничившись ценными, но смутными, неоднозначными и расплывчатыми намёками.

Постижение
Погрузившись в транс, ты можешь постичь происхождение и предназначение находящегося рядом с тобой артефакта.

Предчувствие
Твой персонаж каким-то загадочным образом предчувствует нависшую над ним беду. Если ты по просьбе ведущего удачно проходишь проверку психомистицизма, твой персонаж понимает, что ему грозит опасность, но природа этой опасности остаётся для него загадкой.

Прорицание
Подготовив и осуществив психомистический сеанс, ты на краткий миг обретаешь способность прозреть грядущее. Ты можешь задать ведущему вопрос о любом персонаже, принимающем участие в сеансе (в том числе, конечно, и о себе самом), и ведущий должен дать на этот вопрос правдивый ответ. Обрати внимание, что ответ должен быть коротким и, желательно, загадочным и неоднозначным. Ответ может прийти и в форме пророчества, сулящего скорую удачу или несчастье.

Телекинез
Ты можешь поднимать, передвигать, вращать и изгибать маленькие предметы одной лишь силой мысли — лёгкие, средние и тяжёлые предметы (см. стр. 104) тебе неподвластны. Проверка психомистицизма нужна только в том случае, если ты пытаешься осуществить какую-нибудь тонкую операцию — например, набрать пароль на клавиатуре или вставить ключ в замочную скважину. Если при помощи телекинеза герой пытается совершить действие, для которого нужна отдельная проверка (например, взломать тот же самый замок при помощи отмычки), её следует осуществить, только если проверка психомистицизма прошла успешно. Телекинезом нельзя пользоваться во время сражения.

Чтение мыслей
Сосредоточившись на разуме другого человека, ты можешь прочесть его мысли, но только поверхностные и сиюминутные — сокровенные глубины чужой памяти тебе недоступны. Сеанс может длиться не дольше одной минуты, а твоя цель должна всё это время оставаться рядом с тобой, в рамках ближней дистанции.

Экзорцизм
Погрузившись в транс, ты можешь изгнать вселившуюся в чьё-нибудь тело сверхъестественную сущность.

Ясновидение
Погрузившись в транс, ты можешь вызвать видение, в котором содержится информация, косвенно или прямо указывающая на местоположение пропавшего или похищенного объекта — предмета или существа. Все подробности остаются на откуп ведущему, но видения, касающиеся объектов, о которых ясновидец знает лишь понаслышке, обычно менее отчётливы и понятны.

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373





ГЛАВА 5

СРАЖЕНИЯ

Мы не знаем, кем был этот солдат. Мы не знаем ни его имени, ни возраста, ни даже пола, и всё же Неизвестный Легионер — один из самых прославленных солдат Третьего Горизонта. Убитый в ходе печально известного Тахýрского инцидента, Неизвестный Легионер ныне является воплощением идеи величайшего самопожертвования. Для кого-то — священный символ, для кого-то — очередная жертва кровавого безумия войны.

Эбрахúм Каакрава́ла.
Войны и конфликты 12-56 ц.к.

uropbr@yandex.ru #15373

Третий Горизонт — гигантский плавильный котёл культур, народов и фракций, стремящихся к одной-единственной цели — владычеству над звёздами. Порой возникающие между ними конфликты заканчиваются кровопролитием. Рано или поздно кто-нибудь неизбежно наставит оружие и на тебя — или обстоятельства вынудят тебя сделать это первым.

Однако не стоит забывать, что сражения — дело крайне опасное, и любое из них может стать для твоего персонажа последним. Так что прежде чем переходить к насилию, задай себе вопрос — стоит ли игра свеч?

РАУНДЫ, ХОДЫ И ИНИЦИАТИВА

Любое сражение делится на раунды. Раунд, в свою очередь, на ходы участников сражения. Сражение начинается, когда любой из героев атакует противника или когда противник атакует любого из персонажей игроков. Прежде всего необходимо определить очерёдность хода бойцов — их инициативу.

✵ Значение инициативы

Бросьте по кубику за всех участников сражения, как вольных, так и невольных. Выпавший на кубике результат — значение инициативы для этого персонажа. Оставьте эти кубики перед собой на столе или запишите куда-нибудь полученное значение. За персонажей ведущего кубики бросает сам ведущий. Инициатива определяет очерёдность хода — чем выше значение инициативы, тем раньше наступает черёд персонажа совершать свой ход. В случае ничьей определите очерёдность хода случайным образом (бросьте ещё по одному кубику, только на этот раз безо всяких модификаторов — у кого больше, тот и ходит раньше). После того как все участники сражения сделают свои ходы, раунд сражения завершается, и начинается следующий. Обрати внимание, что осуществлять проверку инициативы нужно только в начале первого раунда, и если её значение не меняется в результате тех или иных внешних факторов, оно остаётся прежним до конца сражения.

Время: с точки зрения персонажей каждый раунд сражения длится около 10–20 секунд.

Группы персонажей: если в сражении участвует группа персонажей ведущего, обладающих одинаковыми параметрами, можно осуществить одну общую для них проверку инициативы. Это позволит определить очерёдность хода сразу всей группы и при этом сэкономить массу времени. Конечно, ведущий волен самостоятельно определять, кто из участников этой группы ходит первым, а внешние факторы, влияющие на инициативу отдельных персонажей, действуют в индивидуальном порядке, а не на всю группу разом.

✵ Повышение инициативы

Проверка инициативы осуществляется только один раз, однако возможность повысить выпавшее значение у тебя всё-таки есть.

- Внезапная атака (см. ниже) даёт +2 к значению твоей инициативы, но только в первом раунде сражения.
- Достоинство опытный воин (см. стр. 72) при проверке инициативы позволяет бросить два кубика и выбрать тот, на котором выпал лучший результат.
- Предприняв соответствующее действие (см. ниже), ты можешь переместиться на более выгодную позицию и тем самым повысить значение своей инициативы. Новое значение вступит в силу в начале следующего раунда и, если на него не повлияют другие внешние факторы, сохранится до конца сражения.
- Значение инициативы может подняться благодаря особенно хорошему результату при проверке подходящего навыка.
- Некоторые виды оружия могут временно повысить значение твоей инициативы. Воспользовавшись этим преимуществом, ты обязан атаковать оружием, которое его обеспечивает. Если ты не можешь этого сделать, ты пропускаешь ход, не предпринимая вообще никаких действий.

✵ Понижение инициативы

В начале хода, прежде чем предпринимать какие-либо действия, ты можешь понизить значение инициативы своего персонажа настолько, насколько сочтёшь нужным — изменения вступают в силу немедленно. Когда до тебя вновь доходит очередь, ты можешь либо начать действовать, либо повторно прибегнуть к тактике выжидания, снова понизив значение инициативы. Однако помни — упустить инициативу легко, сложнее отыграть её обратно (см. выше).

Некоторые дополнительные эффекты особенно успешных атак позволяют понижать значение инициативы противника.

ДЕЙСТВИЯ

✵ Пункты действия

В начале каждого раунда ты получаешь 3 пункта действия.

Продолжительное действие стоит 3 пункта, стандартное — 2, быстрое — 1, свободное — 0.

Иными словами, за ход ты можешь предпринять максимум одно продолжительное действие, три быстрых или одно стандартное и одно быстрое. Свободных действий можно предпринять сколько угодно. Обычно все свои действия персонаж предпринимает в свой ход, одно за другим; единственное исключение из этого правила — ответные действия (см. ниже). Израсходованные пункты действия восстанавливаются в начале каждого раунда.

uropbr@yandex.ru #15373

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (3 ПУНКТА ДЕЙСТВИЯ)

* Произвести прицельный выстрел.
* Выпустить очередь из автоматического оружия.
* Оказать медицинскую помощь.
* Применить устройство.
* Применить мистическую практику.

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (2 ПУНКТА ДЕЙСТВИЯ)

* Атаковать в ближнем бою.
* Выстрелить из дистанционного оружия.
* Перезарядить оружие.
* Протаранить цель транспортным средством.

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ (1 ПУНКТ ДЕЙСТВИЯ)

* Переместиться на расстояние до 10 метров.
* Занять место в укрытии.
* Лечь на землю.
* Встать из положения лёжа.
* Подготовить оружие к бою.
* Подобрать предмет.
* Защититься от атаки в ближнем бою.
* Провести внеочередную атаку в ближнем бою.
* Провести быструю атаку в ближнем бою.
* Выстрелить навскидку.
* Взять под контроль сектор обстрела.
* Занять место в транспортном средстве.
* Завести транспортное средство.
* Пилотировать транспортное средство.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (0 ПУНКТОВ ДЕЙСТВИЯ)

Большая часть свободных действий — это, по сути, не действия вовсе, а пассивные проверки в ответ на действия других персонажей.

* Защититься при помощи надетой брони.
* Пройти инициированную противником встречную проверку.
* Перекинуться с товарищем парой слов.

Ответные действия

Обычно персонаж совершает действия, когда начинается его ход, но из этого правила есть несколько исключений. Эти исключения называются ответными действиями и бывают трёх типов:

* Защита в ближнем бою.
* Внеочередная атака.
* Атака цели в секторе обстрела.

Эти действия описаны далее, в разделах «Ближний бой» и «Стрельба» соответственно.

КОЛОДА ЛИКОВ

Очерёдность хода можно определять не только с помощью кубиков, но и с помощью Колоды Ликов (продаётся отдельно). «Десятки» определяют значение инициативы, а «единицы» нужны затем, чтобы выяснить, кто из персонажей с одинаковым значением инициативы ходит раньше. Вытянутые карты после сражения возвращаются обратно в колоду.

Саба сражается с воином-согоем где-то в гуще куанских джунглей. Она проходит проверку инициативы (на кубике выпадает шестёрка) и прибавляет к результату +1 (за вибронож, который сжимает в руке). Инициатива Сабы равна 7, и она ходит первой, памятуя о том, что в этот раз она обязана атаковать противника при помощи виброножа — в противном случае ей придётся пропустить свой ход.

ТАБЛИЦА 5.1 – ПУНКТЫ ДЕЙСТВИЯ

Действие	Пункты действия
Продолжительное	3
Стандартное	2
Быстрое	1
Свободное	0

uropbr@yandex.ru #15373

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Когда группа персонажей ведущего работает сообща, они могут предпринять групповую атаку по правилам помощи (см. стр. 58): каждый член группы обеспечивает при проверке атаки модификатор +1 (вплоть до максимума +3 за трёх персонажей). Такой подход может сильно облегчить жизнь ведущему.

Саба небоеспособна, и её друг Вали пытается оказать ей первую помощь, вкатив ударную дозу м-стима. Вали не слишком хороший медикург (медикургия 2), так что зовёт на помощь Ци́ллу (медикургия 2). Теперь, если Вали захочет осуществить проверку медикургии, чтобы стабилизировать состояние Сабы, он получит модификатор +1 за помощь со стороны Циллы. Оказание первой помощи — продолжительное действие, причём как для Вали, так и для Циллы.

ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

На сайте «Студии 101» можно скачать тактические карты с изображением пустыни и базарной площади. Используй их, если хочешь точно знать взаиморасположение участников сражения. Изображающие персонажей фишки или фигурки перемещаются по нанесённым на карты чёрным (или белым) точкам. Расстояние между любыми соседними точками — два метра (ближняя дистанция). Два персонажа не могут занимать одну и ту же точку.

Для того чтобы предпринять ответное действие, нужно потратить соответствующее количество пунктов действия. Если ты предпринимаешь ответные действия до начала своего хода, то просто тратишь на них имеющиеся у тебя пункты действия. Чтобы иметь возможность предпринимать ответные действия после окончания хода, нужно закончить ход с неиспользованными пунктами действия.

Персонаж ведущего может предпринять ответное действие, только если ведущий потратит 1 пункт тьмы.

Помощь

Помощь другому персонажу в продолжительном действии считается продолжительным действием. Помощь другому персонажу в стандартном или быстром действии считается стандартным действием.

ДИСТАНЦИЯ

Дистанцию, отделяющую тебя от твоего противника во время сражения, можно условно разделить на четыре ступени:

- **Ближняя** — до 2 метров.
- **Средняя** — до 20 метров.
- **Дальняя** — до 100 метров.
- **Предельная** — до 1000 метров.

Обрати внимание, что в рамках любой ступени дистанции находятся и все предыдущие ступени.

ТЕМНОТА И НУЛЕВАЯ ВИДИМОСТЬ

Если сражение происходит в темноте или в условиях нулевой видимости (например, в густом дыму), ты можешь атаковать только противника, находящегося в рамках **средней дистанции**. Для начала тебе нужно определить его местоположение, пройдя проверку **наблюдательности** (свободное действие). В случае успеха ты можешь атаковать его как обычно, но при проверках атаки будет действовать дополнительный модификатор –3.

Кроме того, при перемещении в темноте и условиях нулевой видимости скорость персонажа уменьшается вдвое.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Для того чтобы переместиться во время сражения, необходимо предпринять быстрое действие, которое позволит продвинуться на расстояние, равное показателю скорости персонажа (обычно он равен 10 метрам). Существуют достоинства, которые увеличивают этот показатель, а многие звери и почти все транспортные средства двигаются значительно быстрее. Во время сражения важно представлять, где находится каждый его участник: можешь держать приблизительную картину в голове, но для наглядности, конечно, лучше использовать тактическую карту. Если ты не уверен, что представляешь всё правильно, лучше уточни у ведущего до того, как начать действовать.

Пересечённая местность: при перемещении по пересечённой местности (например, по густому подлеску, по колено в снегу или по пояс в воде) скорость персонажа уменьшается вдвое.

uropbr@yandex.ru #15373

Перемещение ползком: при перемещении ползком скорость персонажа уменьшается вдвое.

Бесшумное перемещение: когда персонаж перемещается, стараясь не шуметь, его скорость уменьшается вдвое.

Перемещение вслепую: когда персонаж перемещается вслепую (например, в темноте или в густом дыму), он вынужден ступать крайне осторожно — его скорость уменьшается вдвое.

НЕВЕСОМОСТЬ

В условиях невесомости перед перемещением или любым достаточно сложным действием (по усмотрению ведущего) персонаж должен пройти проверку **проворства**. В случае провала перемещение (или действие) не удаётся, а потраченные на него пункты действия теряются впустую.

ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

Зачастую для того чтобы победить, нужно атаковать, когда враг меньше всего этого ожидает.

Внезапная атака: если, по мнению ведущего, ты застаёшь врага врасплох, то в первом раунде сражения ты получаешь +2 к значению своей инициативы.

Атака исподтишка: если ты незаметно подкрадываешься к жертве, прежде чем её атаковать, это называется атакой исподтишка. Для того чтобы её предпринять, ты должен пройти проверку **скрытности** (только одну — вне зависимости от расстояния между тобой и жертвой) с модификатором, который зависит от того, насколько близко ты хочешь подобраться (см. таблицу 5.2). Если ты желаешь атаковать в ближнем бою, тебе нужно подобраться к противнику на ближнюю дистанцию.

Если эта проверка окажется неудачной, противник заметит тебя, и сражение начнётся как обычно. Если же проверка **скрытности** окажется успешной, то до начала сражения ты получишь возможность предпринять «бесплатное» стандартное действие. Обрати внимание, что вместо этого стандартного действия ты не можешь предпринять два быстрых.

Если несколько персонажей захотят предпринять совместную атаку исподтишка, каждый из них должен проходить проверку **скрытности** самостоятельно. Если хотя бы одна из этих проверок окажется неудачной, противники заметят всех персонажей, и сражение начнётся как обычно.

Засада: засада — это особый вид атаки исподтишка, при которой ты не крадёшься к противнику, а наоборот, затаившись, ждёшь, когда он подойдёт поближе. Все участники засады должны осуществлять проверку **скрытности** самостоятельно, как описано выше, но в данном случае все они получают модификатор +2, поскольку движутся не они, а их жертвы.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Когда противник находится в рамках ближней дистанции от твоего персонажа и знает, что тот рядом, считается, что они вовлечены друг с другом в ближний бой, и при этом неважно, атаковали они друг друга или нет — всё зависит именно от дистанции.



uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 5.2 – ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

Дистанция	Модификатор
Ближняя	–2
Средняя	0
Дальняя	+2
Предельная	+4

В ближнем бою ты можешь атаковать холодным оружием или без оружия вовсе. В большинстве случаев это стандартное действие и проверка **ближнего боя**. Тот, на кого направлена эта атака, может либо принять удар, либо попытаться защититься (если, конечно, у него остались неиспользованные пункты действия). Если от атаки в ближнем бою пытается защититься один из персонажей ведущего, то ведущий должен потратить 1 пункт тьмы.

Положение лёжа: чтобы атаковать другого персонажа в ближнем бою, персонаж должен твёрдо стоять на ногах. Если он лежит, ему придётся сначала встать (быстрое действие).

Оружие может обеспечить модификатор при проверке ближнего боя. Этот модификатор называется модификатором снаряжения.

✵ Дополнительные эффекты

Если проверка **ближнего боя** оказывается успешной, твоя атака попадает в цель и наносит соответствующий урон (см. ниже). Однако если при проверке выпадает больше одной шестёрки, ты получаешь возможность обменять этот «излишек» на различные дополнительные эффекты по количеству кубиков: одна шестёрка — один эффект (если не сказано обратного).



uropbr@yandex.ru #15373

* **Увеличение урона**: атака наносит дополнительно 1 пункт урона. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
* **Травма**: противник получает травму. Чтобы активировать этот эффект, нужно количество шестёрок, равное показателю травматического порога твоего оружия. Каждая дополнительная шестёрка, вложенная в этот эффект, повышает вероятность нанести более тяжёлую травму.
* **Устрашение**: твои действия вселяют в противника страх. Он получает 1 пункт стресса (см. стр. 92). Этот эффект можно выбрать несколько раз.
* **Повышение инициативы**: ты занимаешь более выгодную позицию для следующей атаки и получаешь +2 к значению своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
* **Разоружение**: твой противник роняет оружие или другой предмет, который держит в руках (если их несколько, ты сам выбираешь, какой именно). Упавший предмет можно поднять (быстрое действие).
* **Захват**: ты берёшь противника в захват (см. «Захват» ниже).

Защита

Помни, что твой противник может попытаться защититься от твоей атаки, а ты сам можешь попытаться защититься, когда атакуют тебя. В любом случае боец должен объявить, что намерен защищаться, до того, как противник пройдёт проверку **ближнего боя**.

Защита — это быстрое ответное действие (см. выше), и это значит, что ты можешь защищаться от вражеских атак, даже если твой ход ещё не наступил или уже закончился (главное, чтобы у тебя оставались неиспользованные пункты действия). Кроме того, персонажи ведущего могут защищаться, только если ведущий потратит 1 пункт тьмы.

Если ты защищаешься, пройди проверку **ближнего боя** одновременно с противником. Каждую выпавшую шестёрку ты можешь обменять на различные дополнительные эффекты по количеству кубиков: одна шестёрка — один эффект (если не сказано обратного).

* **Блок**: ты нейтрализуешь одну из выпавших у противника шестёрок. Если шестёрок после этого не остаётся, ты успешно отражаешь его атаку без вреда для себя. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
* **Контратака**: ты предпринимаешь контратаку и наносишь противнику урон своим оружием. Ты не можешь потратить дополнительные шестёрки, чтобы увеличить урон от своей контратаки, но можешь нанести противнику травму. Травматический порог твоего оружия во время защиты повышается на единицу. Каждая дополнительная шестёрка повышает вероятность того, что травма будет более тяжёлой.
* **Разоружение**: твой противник роняет оружие или другой предмет, который держит в руках, но только после того, как завершится атака, от которой ты в данный момент пытаешься защититься.
* **Повышение инициативы**: ты получаешь +2 к значению своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу либо в этом раунде (если твой ход ещё не настал), либо в начале следующего раунда (если ты уже закончил свой ход). Этот эффект можно выбрать несколько раз.

Обрати внимание, что ты можешь контратаковать, не блокируя при этом вражеский удар. В этом случае считается, что вы с противником наносите друг другу урон одновременно.

Кроме того, помни, что защита от атаки в ближнем бою — быстрое действие, на осуществление которого нужно потратить 1 пункт действия. Если ты защищаешься до начала своего хода, то просто тратишь имеющиеся у тебя пункты действия, но для того, чтобы иметь возможность защищаться после окончания хода, нужно завершить его с неиспользованными пунктами действия. Иными словами, если врагов будет слишком много, ты не сможешь защититься от всех.

Оружие: если противник атакует тебя оружием, а ты, в свою очередь, безоружен, ты получаешь модификатор –2 при проверках **ближнего боя** во время защиты.

Быстрая атака в ближнем бою

Ты можешь пожертвовать точностью атаки в обмен на скорость. Предпринимая быструю атаку, ты получаешь –2 при проверке ближнего боя, но при этом сама атака считается быстрым действием (1 пункт действия), а не стандартным (2 пункта действия), как обычно. Быструю атаку в ближнем бою можно провести, только если у персонажа лёгкое оружие (или он вообще безоружен). Если ты проводишь три быстрых атаки за один ход при помощи энергетического оружия, в топливном элементе заканчивается заряд (см. стр. 129). Замена топливного элемента происходит по правилам перезарядки (см. стр. 89).

Внеочередная атака

Если противник, вовлечённый в ближний бой с твоим персонажем, пытается разорвать дистанцию (например, отступить), ты (если хочешь) можешь провести по нему внеочередную атаку. Она считается быстрым ответным действием (1 пункт действия), и ты получаешь модификатор +2 при проверке, но в остальном это самая обыкновенная атака в ближнем бою.

Перемещение: ты можешь провести внеочередную атаку по противнику, который, предприняв действие перемещения, оказывается в рамках ближней дистанции от твоего персонажа, но не останавливается, а продолжает двигаться дальше (иными словами — пробегает мимо).

Захват

В качестве дополнительного эффекта к особо удачной проверке **ближнего боя** ты можешь взять своего противника в захват. Чтобы освободиться, ему понадобится одолеть тебя во встречной проверке **ближнего боя**. Для персонажа в захвате эта проверка считается стандартным действием, а для того, кто его схватил, — свободным. Более того, пока

uropbr@yandex.ru #15373

персонаж не освободится, это действие — единственное, которое он может предпринимать.

Удушающий приём: пока ты удерживаешь противника в захвате, удушающий приём — это единственное доступное тебе активное действие. Удушающий приём считается обычной атакой в **ближнем бою** (стандартное действие), но при этом обладает тремя отличительными особенностями:

- Ты не можешь использовать оружие (атака наносит безоружный урон, который обычно равен 1).
- Проводя удушающий приём, ты получаешь +2 при проверке **ближнего боя**.
- Противник не может защититься от этой атаки.

СТРЕЛЬБА

Атакуя врага издалека, ты проходишь проверку **стрельбы**. Помимо самого желания атаковать тебе понадобится какое-нибудь дистанционное оружие, хотя бы простой камень. У каждого дистанционного оружия имеется эффективная дистанция стрельбы, в рамках которой оружие сохраняет свою способность эффективно поражать цель. Если цель находится за рамками этой ступени, но в рамках следующей, при проверке **стрельбы** действует дополнительный модификатор –3. Цель, которая находится ещё дальше, недосягаема для данного оружия.

Укрытие: персонажи не могут защищаться от дистанционных атак, поэтому, когда в воздухе начинают свистеть пули, самым разумным действием является поиск укрытия (см. стр. 93).

Ближний бой: если стрелок вовлечён в ближний бой, при проверке **стрельбы** действует дополнительный модификатор –3 (сложно целиться, когда враг только и ждёт момента, чтобы проткнуть тебя какой-нибудь острой железкой).

Размер цели

Если цель, в которую ты пытаешься попасть, заметно меньше человека (или если это человек, который лежит на земле), ты получаешь модификатор –1 при проверке **стрельбы**. Если цель ещё меньше, отрицательный модификатор может быть ещё больше. Крупные цели, например транспортные средства, напротив, обеспечивают при проверках **стрельбы** по ним модификатор +1, а гигантские — модификатор +2 и даже больше (последнее слово здесь остаётся за ведущим).

Дистанция до цели

Чем дальше цель, тем сложнее в неё попасть.

- Если цель находится на **дальней дистанции**, стрелок получает модификатор –1.
- Если цель находится на **предельной дистанции**, стрелок получает модификатор –2.
- Если цель, находящаяся на **ближней дистанции**, обездвижена или не знает, где стрелок, тот получает модификатор +3.

Прицельный выстрел

Если ты тщательно целишься, прежде чем спустить курок, при проверке стрельбы действует дополнительный модификатор +2, но сама проверка считается продолжительным действи-

Саба атакует воина-согоя виброножом и при проверке ближнего боя получает две шестёрки на шести кубиках. Первая шестёрка означает, что воин-согой получает 2 пункта урона от удара виброножом. Вторую Саба тратит на проведение захвата. Раненый дикарь пытается высвободиться, прибегнув к встречной проверке ближнего боя, но проигрывает. Наступает следующий раунд, и Саба проводит удушающий приём (+2 при проверке ближнего боя). Она бросает 8 кубиков, и на них выпадает целых три шестёрки! Согой находится в захвате и не может защищаться, так что Саба меняет обе «лишние» шестёрки на увеличение урона. Согой получает ещё 3 пункта урона, дёргается и затихает — теперь он небоеспособен.

ТАБЛИЦА 5.3 – МОДИФИКАТОРЫ ДИСТАНЦИОННЫХ АТАК

Дистанция	Модификатор
Ближняя	–3/+3
Средняя	0
Дальняя	–1
Предельная	–2
За рамками эффективной дистанции оружия	–3

uropbr@yandex.ru #15373

ем (3 пункта действия), а не стандартным (2 пункта действия), как обычно. Стрелок не может произвести прицельный выстрел, если вовлечён с противником в ближний бой (не будем повторяться насчёт острых железок).

Выстрел навскидку

Если времени целиться нет вовсе, всегда можно начать палить от бедра. При проверке стрельбы действует модификатор –2, но сама проверка считается быстрым действием (1 пункт действия), а не стандартным (2 пункта действия), как обычно. При этом выстрел навскидку имеет две отличительные особенности:

- Выстрел навскидку можно произвести только в цель, находящуюся в рамках средней дистанции.
- Если ты производишь три выстрела навскидку за один ход, у тебя заканчиваются боеприпасы — прежде чем вновь открывать огонь из этого оружия, его нужно перезарядить.

Перезарядка

Вместительные магазины и ёмкие батареи большей части современного дистанционного оружия позволяют особо не беспокоиться о подсчёте боеприпасов в ходе сражения — перезаряди, когда схватка утихнет, и дело с концом. Впрочем, существуют исключения из этого правила:

- Некоторые виды вооружения вроде луков, мульту́ков и ракетных установок (см. главу 6) нужно перезаряжать после каждого выстрела.
- Если ты производишь три выстрела навскидку или три быстрых атаки в ближнем бою за один ход, у тебя заканчиваются боеприпасы (это не касается стационарного оружия (см. ниже)).
- Поливая противников автоматическим огнём (см. ниже), ты рискуешь быстро расстрелять все боеприпасы.

В бою перезарядка оружия считается стандартным действием (если, конечно, среди твоих достоинств нет быстрой перезарядки).

Дополнительные эффекты

Если проверка **стрельбы** оказывается успешной, твоя атака попадает в цель и наносит соответствующий урон (см. ниже). Однако если при проверке выпадает больше одной шестёрки, ты получаешь возможность обменять этот «излишек» на различные дополнительные эффекты по количеству кубиков: одна шестёрка — один эффект (если не сказано обратного).

- **Увеличение урона**: атака наносит дополнительно 1 пункт урона. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- **Травма**: противник получает травму. Чтобы активировать этот эффект, нужно количество шестёрок, равное показателю травматического порога твоего оружия. Каждая дополнительная шестёрка повышает вероятность того, что травма окажется более тяжёлой.
- **Огонь на подавление**: свистящие над головой пули плохо сказываются на боевом духе противника. Он получает 1 пункт стресса (см. стр. 92). Если ты подавляешь противника автоматическим огнём, он получает 2 пункта стресса. Этот эффект можно выбрать несколько раз.



uropbr@yandex.ru #15373

В трущобах куанского Конгломерата Сабу подстерегла целая банда наёмников. Вскинув свой вулкан-карабин, Саба берёт на мушку одного из засевших на крыше громил и проходит проверку стрельбы, бросая 7 кубиков (ловкость 3; стрельба 3; +1 — модификатор снаряжения вулкан-карабина). На кубиках выпадают две шестёрки — первая шестёрка означает, что противник Сабы получает 3 пункта урона от попадания из вулкан-карабина; вторую шестёрку Саба тратит на то, чтобы разоружить врага — раненый наёмник роняет свою винтовку, и та, грохоча, скатывается с крыши и падает на мостовую.

Саба ныряет за стену, но ответный огонь быстро смолкает, и четверо наёмников, спрыгнув с крыши, с воплями бросаются на приступ. Сабе ничего не остаётся, кроме как встретить нападающих длинной очередью из верного вулкан-карабина. Она бросает 6 кубиков (ловкость 3; стрельба 3; +1 — модификатор снаряжения вулкан-карабина; +1 — модификатор за упор оружия во время стрельбы; — 2 — модификатор за автоматический огонь). Вот это невезение — на кубиках ни одной шестёрки! Саба возносит молитву Судье и бросает кубики ещё раз (ведущий получает пункт тьмы). Две шестёрки! Саба распределяет эти шестёрки между двумя целями, благо все четверо наёмников бегут плотной толпой в рамках ближней дистанции друг от друга. Теперь Саба начинает бросать кубики за автоматический огонь. На первом выпадает четвёрка — попадания нет, но это не единица, так что Саба продолжает жать на спусковой крючок. Ещё одна четвёрка — снова промах. Шестёрка — Саба решает, что этот выстрел ранит третьего наёмника. На следующем кубике выпадает единица — магазин вулкан-карабина теперь пуст; прежде чем вновь открыть из него огонь, оружие нужно будет перезарядить. Итак, трое из четверых наёмников получают урон — самое время выяснить, насколько прочная у них броня!

* **Повышение инициативы**: ты занимаешь более выгодную позицию для следующей атаки и получаешь +2 к значению своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
* **Разоружение**: твой противник роняет оружие или другой предмет, который держит в руках (если их несколько, ты сам выбираешь, какой именно). Упавший предмет можно поднять (быстрое действие).

Автоматический огонь

Некоторые виды дистанционного оружия (см. главу 6) позволяют стрелять длинными очередями, обрушивая на противника настоящий шквал смертоносного огня. Этот вид дистанционной атаки имеет ряд отличительных особенностей:

* Атака считается продолжительным действием (3 пункта действия), а не стандартным (2 пункта действия), как обычно.
* Цель атаки должна находиться в рамках дальней дистанции.
* Ты получаешь модификатор –2 при проверке стрельбы.
* Вне зависимости от того, оказалась ли эта проверка успешной, ты можешь продолжать бросать дополнительные кубики, по одному за раз — полученные таким образом шестёрки прибавляются к тем, что выпали при проверке стрельбы. Однако если на дополнительном кубике выпадает единица, у тебя заканчиваются боеприпасы — прежде чем вновь открывать огонь из этого оружия, его нужно перезарядить.

Стационарное оружие: ленточное питание, централизованное энергоснабжение — у тяжёлого оружия, установленного на транспортных средствах и в фортификационных сооружениях, обычно нет никаких проблем с боеприпасами. Правила стрельбы очередями из стационарного оружия работают как обычно, но единица, выпавшая на дополнительном кубике, вынуждает стрелка прекратить огонь, чтобы вновь навести оружие на цель — боеприпасы при этом не заканчиваются, так что перезаряжать его в ходе сражения не нужно.

Дополнительные цели: при стрельбе очередями ты можешь распределить выпавшие шестёрки между несколькими целями. Обрати внимание, что ты вправе сделать это уже после того, как пройдёшь проверку и бросишь дополнительные кубики за автоматический огонь. Одна шестёрка означает, что выбранная цель получает урон от твоего оружия. Дополнительные шестёрки, потраченные на ту же цель, позволяют выбрать дополнительные эффекты атаки как обычно. Каждая следующая цель должна находиться в рамках ближней дистанции от предыдущей. Ты можешь распределить шестёрки между любым количеством дополнительных целей.

Сектор обстрела

В качестве быстрого действия (1 пункт действия) стрелок, не вовлечённый в ближний бой, может наметить и взять под контроль сектор обстрела в 90 градусов.

Эффект: контроль сектора обстрела позволяет в любой момент до начала твоего следующего хода атаковать любую цель,

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373

оказавшуюся или находящуюся в намеченном тобой секторе обстрела. Этот выстрел — стандартное действие (2 пункта действия), которое ты можешь предпринять в любой момент, даже если для этого придётся прервать или предотвратить чужое действие.

Например, если противник, находящийся в твоём секторе обстрела, пытается выстрелить в тебя, ты можешь выстрелить в него первым. Более того, после твоего выстрела противник уже не сможет отменить заявленное действие. Если стрелок контролирует сектор, в котором находится противник, контролирующий, в свою очередь, сектор со стрелком, очерёдность хода определяет встречная проверка стрельбы.

Прекращение контроля: предприняв любое действие, кроме выстрела в цель, находящуюся в секторе обстрела, ты прекращаешь контролировать намеченный сектор. То же самое происходит, если:

* ты вступаешь в ближний бой;
* ты получаешь урон.

ОРУЖИЕ

Оружие ближнего боя повышает твою эффективность в ближнем бою, а без дистанционного вообще не обойтись, если хочешь достать противника издалека. Полный перечень снаряжения и вооружения приведён в главе 6. Вот параметры, при помощи которых мы описываем любое оружие:

* **Модификатор**: модификатор снаряжения, влияющий на количество кубиков при проверке атаки, производимой этим оружием. Модификатор может быть как положительным, так и отрицательным.
* **Инициатива**: этот модификатор влияет на значение твоей инициативы, но только если ты намереваешься атаковать этим оружием, когда наступит твой ход. Если в течение хода ты не имеешь возможности атаковать выбранным оружием, твой персонаж пропускает ход, не предпринимая вообще никаких действий. Другие действия с участием этого оружия не в счёт: если ты используешь модификатор инициативы, ты должен атаковать оружием, которое его обеспечивает, — в противном случае ты просто пропускаешь ход.
* **Урон**: количество пунктов урона, которое твоя цель получит, если атака, произведённая этим оружием, окажется успешной. Дополнительные шестёрки, выпавшие при проверке атаки, можно обменять на увеличение урона.
* **Порог**: травматический порог — это количество дополнительных шестёрок, которое нужно потратить, чтобы травмировать противника, атакуя его этим оружием (см. стр. 94).
* **Дистанция**: эффективная дистанция стрельбы из этого оружия.
* **Свойства**: различные характерные особенности, присущие тому или иному оружию. Все свойства описаны в главе 6.
* **Уровень**: уровень технологии, по которой произведено это оружие (см. стр. 124).
* **Цена**: стоимость оружия в биррах (в цену входит стоимость одного комплекта боеприпасов для него (см. стр. 126)).

СТРЕСС

Если тебя атакуют в сражении или если кто-нибудь оказывает на тебя психическое давление при помощи **влияния**, ты можешь получить несколько пунктов стресса, которые уменьшают запас имеющихся у тебя пунктов рассудка. Те же последствия может иметь и контакт с порождениями Межзвёздной Тьмы.

Начальный запас пунктов рассудка: ты начинаешь игру с запасом пунктов рассудка, равным сумме показателей смекалки и эмпатии твоего персонажа.

✹ Недееспособность

Если текущий запас пунктов рассудка твоего персонажа падает до нуля, с героем случается нервный срыв, и несчастный в ужасе бежит с поля боя или замыкается в себе, оставаясь наедине со своими страхами и тревогами. Персонаж апатично выполняет полученные приказы, но не может делать ничего, что требует проверок.

Самостоятельное восстановление: через d6 часов недееспособный персонаж приходит в себя с 1 пунктом рассудка и начинает постепенно выздоравливать (см. ниже).

Криостазис: пока персонаж находится в криостазисе, процесс самостоятельного восстановления приостанавливается.

Воодушевление: недееспособному персонажу можно помочь, прибегнув к проверкам **лидерства** или **медикургии**. Если проверка оказывается успешной, персонаж немедленно восстанавливает число пунктов рассудка, равное количеству выпавших на кубиках шестёрок. Эта проверка считается продолжительным действием, и у каждого, кто хочет воодушевить недееспособного персонажа, только одна попытка.

✹ Выздоровление

Отдыхая, ты каждый час восстанавливаешь по 1 пункту рассудка вплоть до полного выздоровления. Однако придя в себя после периода недееспособности, ты рискуешь заработать психическую травму. Брось кубик. Если выпадет единица, твой максимальный запас пунктов рассудка навсегда снижается на один пункт. Как только он снижается до нуля, твой персонаж окончательно и бесповоротно сходит с ума — пора создавать нового героя.

Криостазис: пока персонаж находится в криостазисе, процесс выздоровления приостанавливается.

УРОН

Участвуя в сражении, твой персонаж всегда рискует пострадать. Будь то физическое истощение, кровоточащие раны или сломанные кости — все эти повреждения называются уроном. Количество урона, которое ты способен вынести, определяется твоим запасом пунктов здоровья.

Начальный запас пунктов здоровья: ты начинаешь игру с запасом пунктов здоровья, равным сумме показателей телосложения и ловкости твоего персонажа. Некоторые достоинства могут влиять на этот запас.

uropbr@yandex.ru #15373

Броня

Один из основных способов защиты от урона — персональная броня. Эффективность каждого типа брони определяется параметром, который называется классом защиты. Одновременно можно носить только один комплект защитного снаряжения. Когда ты получаешь урон, пройди проверку брони, бросив количество кубиков, равное её классу защиты. Каждая выпавшая шестёрка уменьшает полученный урон на 1 пункт. Эта проверка — свободное действие. Если в результате проверки урон уменьшается хотя бы до 0, персонаж не получает ни урона, ни травмы, так что атакующий должен объявить, как именно он намеревается потратить дополнительные шестёрки, до того, как его цель пройдёт проверку брони.

Укрытие

В пылу перестрелки хорошее укрытие вполне может спасти тебе жизнь, главное, выбирай что-нибудь покрепче — например, стальную дверь или кирпичную стену. Чтобы занять место в укрытии, нужно предпринять быстрое действие (не считая действий, которые могут понадобиться для того, чтобы до него, например, добежать). У любого укрытия есть класс защиты, который работает точно так же, как и класс защиты брони (см. выше), но действует он только против дистанционных атак. Класс защиты укрытия и класс защиты брони при этом суммируются.

Упор: ведя огонь из укрытия, ты можешь использовать его как дополнительную опору для оружия. При этом ты получаешь модификатор +1 при любых проверках **стрельбы**, за исключением стрельбы навскидку.

Положение лёжа: когда ты лежишь на земле, враги, стреляя по тебе, получают модификатор –1 при проверках **стрельбы**. Этот модификатор действует и тогда, когда ты находишься в укрытии. Кроме того, даже если укрытия нет, при стрельбе из положения лёжа ты получаешь модификатор +1 за упор (см. выше).

Небоеспособность

Если твой запас пунктов здоровья опускается до нуля, персонаж становится небоеспособным — теряет сознание или корчится от боли, лёжа на полу. В любом случае сражаться этот персонаж в ближайшее время не сможет, поскольку в таком состоянии он не способен предпринимать действия и осуществлять проверки. Максимум, на что его хватает, — позвать на помощь, да и то только потому, что перебросится парой фраз с напарником можно в качестве свободного действия. Обрати внимание, что запас пунктов здоровья не может опуститься ниже нуля, так что дальнейший вред небоеспособному персонажу могут причинить только травмирующие атаки.

Лечение

Небоеспособность сама по себе не смертельна — твой персонаж может умереть лишь от тяжёлых травм. Есть два способа прийти в себя после пребывания в этом незавидном состоянии:

СЧИТАЙ ПОЛУЧЕННЫЙ УРОН

Получив урон, закрась соответствующее количество квадратиков, обозначающих запас пунктов здоровья в разделе «Ранения», в бланке персонажа.

Наёмник стреляет из своего вулкан-карабина (урон 3) в Сабу. В результате проверки на кубиках у него выпадают три шестёрки, и наёмник дважды выбирает увеличение урона. К счастью, Саба облачена в защитную одежду (класс защиты 3). Она бросает три кубика, на них выпадают две шестёрки, которые нейтрализуют два пункта урона.

ТАБЛИЦА 5.4 – УКРЫТИЯ

Укрытие	Класс защиты
Диван	2
Стол	3
Дверь	4
Межкомнатная стена	5
Наружная стена	6
Толстая стена	7
Бетонное укрепление	8

Саба пробирается по коридорам вражеского космического корабля, когда из-за угла высовывается пират, который немедленно открывает огонь. Первый выстрел проходит мимо, и Саба, отпрянув, укрывается за углом (быстрое действие), стреляет в ответ и тоже промахивается. Пират снова стреляет в Сабу, на кубиках у него выпадают две шестёрки. Однако в этот раз класс защиты у Сабы повыше — она осуществляет проверку брони, бросая 8 кубиков (5 за межкомнатную стену и 3 за надетую броню).

uropbr@yandex.ru #15373



Самостоятельное восстановление: через d6 часов небоеспособный персонаж приходит в себя с 1 пунктом здоровья и начинает постепенно выздоравливать (см. ниже).

Криостазис: пока персонаж находится в криостазисе, процесс самостоятельного восстановления приостанавливается.

Первая помощь: другой персонаж может поставить тебя на ноги, оказав первую помощь. Для этого ему понадобится пройти проверку **медикургии** (продолжительное действие). Модификаторы зависят от имеющегося у него в распоряжении медицинского снаряжения (см. ниже). Если снаряжения нет, значит, проверка невозможна — да, порой медикургам приходится импровизировать буквально на лету. Если проверка оказывается успешной, небоеспособный персонаж немедленно приходит в себя и восстанавливает число пунктов здоровья, равное количеству выпавших на кубиках шестёрок. Применение первой помощи не оказывает никакого эффекта на боеспособного персонажа.

Выздоровление

Отдыхая, ты каждый час восстанавливаешь по 1 пункту здоровья вплоть до полного исцеления. Однако травмы могут донимать персонажа ещё долгое время, даже если его запас пунктов здоровья полностью восстановился.

Криостазис: пока персонаж находится в криостазисе, процесс выздоровления приостанавливается.

ТРАВМЫ

Лёгкие ранения вроде ушибов и небольших порезов — вещь, конечно, болезненная, но не смертельная. Однако самая опасная разновидность урона, травмы, — совсем другое дело. Из-за них персонаж может стать калекой и даже погибнуть!

Атакуя противника в ближнем или дистанционном бою, ты можешь потратить определённое количество дополнительных шестёрок, чтобы нанести противнику травму. Нужное для этого количество шестёрок определяется показателем травматического порога оружия.

Нанеся противнику травму, пройди проверку d66 (лучше брать разноцветные кубики, заранее договорившись, какой из них обозначает десятки, а какой — единицы). Обрати внимание, что далеко не всякая травма делает персонажа небоеспособным.

Тяжесть травмы

Если ты тратишь на причинение травмы больше шестёрок, чем нужно для преодоления травматического порога, ты получаешь шанс сделать эту травму более тяжёлой. За каждую «лишнюю» шестёрку ты осуществляешь ещё одну проверку d66 и выбираешь любой из выпавших результатов по своему усмотрению. Обрати внимание, что с количеством этих «лишних» шестёрок нужно определиться заранее, до первой повторной проверки d66.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 5.5 – МЕДИЦИНСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Медицинские технологии на Третьем Горизонте развиты весьма неплохо, и на рынках доступна масса разнообразного медицинского оборудования и снаряжения. Подробное описание содержится в главе 6.

Снаряжение	Модификатор	Примечание
Целебные травы	–1	Неэффективно против травм и урона от радиации
Докторская сумка	0	Неэффективно против урона от радиации
М-стим	+1	
М-дротик	+1	Требуется вулкан-оружие, средняя дистанция
М-комплект	+2	
Медотсек	+3	Помещение или корабельный модуль (см. стр. 113)
Р-стим	+2	
Р-комплект	+3	
Реанимационный отсек	+4/+5*	Помещение или корабельный модуль (см. стр. 113)
Н-стим	+2/+3*	
Арахнид-медикург	—	Смекалка 5, медикургия 3 (см. стр. 113)

*При работе с травмами

Эффекты травм

У большинства травм есть два эффекта — немедленный (например, падение на землю или шок) и долговременный (обычно отрицательный модификатор при проверках тех или иных навыков).

Шок: эффект «в шоке на один ход» означает, что у тебя исчезают все неиспользованные пункты действия. Если ты уже использовал все свои пункты действия, твой персонаж пропускает свой следующий ход.

Модификатор при проверках навыков: указанный модификатор действует до тех пор, пока травма не будет полностью исцелена (см. ниже).

Смерть

Если персонаж получает травму, которая в таблице 5.6 помечена как смертельная, кто-то должен оказать ему неотложную помощь — в противном случае он погибнет по истечении указанного в таблице крайнего срока. Неотложная помощь — это проверка **медикургии** (продолжительное действие), на которую влияют дополнительные модификаторы в зависимости от доступного медикургу медицинского снаряжения (см. таблицу 5.5).

Обрати внимание, что некоторые травмы сами по себе достаточно серьёзны, а потому накладывают отрицательные модификаторы на проверки неотложной помощи. Если персонаж боеспособен и дееспособен, он может оказать себе неотложную помощь самостоятельно, но в этом случае при проверке будет действовать дополнительный модификатор –2. Кроме того, помни, что у каждого, кто хочет оказать персонажу неотложную помощь, только одна попытка; чтобы получить второй шанс, медикург должен обзавестись снаряжением получше.

Криостазис: пока персонаж находится в криостазисе, отсчёт крайнего срока излечения смертельной травмы приостанавливается

Пациент небоеспособен: если небоеспособный персонаж травмирован достаточно тяжело, медикургу придётся оказывать ему помощь дважды: один раз — чтобы спасти ему жизнь, другой — чтобы поднять его на ноги. С очерёдностью этих проверок медикург определяется самостоятельно.

Мгновенная смерть: две травмы — в соответствующей таблице они идут под номерами 65 и 66 — убивают персонажа на месте. Если тебе выпал один из этих результатов, по душу несчастного является сама Владычица Слёз. Пора создавать нового персонажа!

Лечение

У большинства травм есть определённый период заживления, который измеряется в сутках (обычно его продолжительность определяется броском указанного количества d6). Если в этот промежуток времени персонаж пройдёт курс лечения (успешная проверка **медикургии** с учётом модификаторов доступного медицинского снаряжения), оставшийся период заживления сокращается вдвое. Обрати внимание, что все упомянутые здесь и выше проверки **медикургии** осуществляются независимо друг от друга — даже если тебе только что оказали и первую, и неотложную помощь, для лечения травмы всё равно понадобится ещё одна проверка.

Криостазис: пока персонаж находится в криостазисе, его травмы не заживают.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 5.6: ТРАВМЫ

D66	Травма	Смерть	Крайний срок	Эффект	Период заживления
11	Сбитое дыхание	Нет	—	В шоке на один ход	—
12	Дезориентация	Нет	—	В шоке на один ход	—
13	Растяжение запястья	Нет	—	Персонаж роняет то, что держит в руках; –1 при проверках стрельбы и ближнего боя	d6
14	Растяжение лодыжки	Нет	—	Персонаж падает на землю; –1 при проверках проворства и скрытности	d6
15	Сотрясение мозга	Нет	—	В шоке на один ход; –1 при проверках всех специальных навыков	d6
16	Ушиб стопы	Нет	—	Персонаж падает на землю; –1 при проверках проворства и скрытности	2d6
21	Перелом носа	Нет	—	В шоке на один ход; –2 при проверках влияния	d6
22	Перелом кисти	Нет	—	Персонаж роняет то, что держит в руках; –2 при проверках стрельбы и ближнего боя	2d6
23	Перелом стопы	Нет	—	В шоке на один ход; –2 при проверках проворства и скрытности	2d6
24	Перелом челюсти	Нет	—	В шоке на один ход; –2 при проверках влияния	2d6
25	Ушиб паховой области	Нет	—	В шоке на два хода; по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства и ближнего боя	2d6
26	Вывих плеча	Нет	—	В шоке на один ход; –3 при проверках силы и ближнего боя	d6
31	Перелом рёбер	Нет	—	В шоке на два хода; –2 при проверках проворства и ближнего боя	2d6
32	Перелом руки	Нет	—	В шоке на один ход; –3 при проверках стрельбы и ближнего боя	3d6
33	Перелом ноги	Нет	—	Персонаж падает на землю; скорость персонажа уменьшается вдвое, –2 при проверках проворства и скрытности	3d6
34	Разрыв уха	Нет	—	В шоке на один ход; –2 при проверках наблюдательности. Без лечения остаётся уродливый шрам	3d6
35	Травма глаза	Нет	—	В шоке на один ход; –2 при проверках стрельбы и наблюдательности	3d6
36	Сквозное ранение лёгкого	Да	d6 дней	В шоке на один ход; –3 при проверках проворства	2d6
41	Разрыв почки	Да	d6 дней	В шоке на два хода; по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства и ближнего боя	3d6
42	Сложный перелом ноги	Да	d6 дней	Персонаж падает на землю; –1 при проверках проворства и скрытности	4d6
43	Сложный перелом руки	Да	d6 дней	В шоке на один ход; –2 при проверках силы и ближнего боя, нельзя использовать двуручное оружие	4d6
44	Перелом коленной чашечки	Да	d6 часов	В шоке на один ход, персонаж падает на землю; скорость персонажа уменьшается вдвое, –3 при проверках проворства и скрытности	4d6
45	Перелом лицевой кости	Да	d6 часов	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –2 при проверках влияния	4d6
46	Повреждение внутренних органов	Да	d6 часов	В шоке на один ход; по 1 пункту урона каждый час, пока не будет оказана неотложная помощь	2d6
51	Перелом позвоночника	Да	d6 часов	Персонаж теряет сознание на d6 часов; паралич ниже пояса. Без лечения паралич становится постоянным.	4d6
52	Перелом шеи	Да	d6 часов	Персонаж теряет сознание на d6 часов; паралич ниже шеи. Без лечения паралич становится постоянным.	4d6
53	Проникающее ранение в живот	Да	d6 минут	По 1 пункту урона каждый ход, пока не будет оказана неотложная помощь	d6

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 5.6: ТРАВМЫ

D66	Травма	Смерть	Крайний срок	Эффект	Период заживления
54	Внутреннее кровотечение	Да, –1	d6 минут	Персонаж теряет сознание на d6 часов; по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства и ближнего боя	2d6
55	Артериальное кровотечение (рука)	Да, –1	d6 минут	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –1 при проверках проворства	d6
56	Артериальное кровотечение (нога)	Да, –1	d6 минут	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –2 при проверках проворства	d6
61	Травматическая ампутация руки	Да, –1	d6 минут	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –2 при проверках проворства. Персонаж лишается руки и не может больше пользоваться двуручным оружием	3d6
62	Травматическая ампутация ноги	Да, –1	d6 минут	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –2 при проверках проворства. Персонаж лишается ноги, его скорость уменьшается вдвое	3d6
63	Разрыв ярёмной вены	Да, –1	d6 минут	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –1 при проверках проворства	d6
64	Разрыв аорты	Да, –1	d6 минут	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –2 при проверках проворства	2d6
65	Проникающее ранение в сердце	Да	—	Сердце персонажа останавливается навсегда. Если ты игрок — можешь создавать нового героя	—
66	Проникающее ранение в мозг	Да	—	Мгновенная и кровавая смерть ставит точку в приключениях этого персонажа. Если ты игрок — можешь создавать нового героя	—
—	Ситуативный урон	Да	Разный	Персонаж теряет сознание и погибает, если не будет оказана неотложная помощь	—

СИТУАТИВНЫЙ УРОН

Третий Горизонт — место опасное, и пострадать твой персонаж может не только от вражеского оружия. Ниже приведено несколько примеров так называемого «ситуативного урона».

Урон: обычно ситуативный урон равен 1 (т. е. каждая выпавшая при проверке «ситуативной атаки» шестёрка означает, что персонаж получает 1 пункт урона), но в некоторых случаях значение урона может быть равно 2 и более.

Травмы: ситуативный урон оборачивается травмой только в том случае, если запас пунктов здоровья твоего персонажа опускается до нуля, а дополнительных шестёрок выпадает достаточно, чтобы превысить травматический порог ситуации. Обрати внимание, что в большинстве случаев таблица 5.6 тебе не потребуется, поскольку многим ситуациям соответствуют свои травмы и крайние сроки оказания неотложной помощи (см. ниже).

Падение

Падение с высоты трёх и более метров на твёрдую поверхность потребует проверки ситуативной атаки. Чтобы выяснить, сколько кубиков нужно для проверки, возьми высоту падения в метрах и уменьши её на 2. Броня защищает от этого ситуативного урона как обычно. Травматический порог падения равен 3; при получении травмы от падения пройди проверку по таблице 5.6 как обычно.

Утопление

Плавание по поверхности воды работает точно так же, как и перемещение по земле, но скорость персонажа уменьшается вдвое. Если же ты находишься под водой (неважно, по своей воле или нет), персонаж подвергается ситуативной атаке утоплением каждый раунд. Ведущий осуществляет эту проверку в самом начале твоего хода. Чтобы выяснить, сколько кубиков потребуется для проверки, посчитай, сколько ходов подряд персонаж находится под водой, и увеличь это число вдвое: два кубика после первого хода, четыре — после второго и т. д. Ситуативные атаки прекращаются, как только ты выныриваешь из-под воды, чтобы глотнуть воздуха. В противном случае атаки будут продолжаться даже после того, как персонаж станет небоеспособным, так что дело рано или поздно обязательно дойдёт до травмы. Броня не защищает от этого ситуативного урона. Травматический порог утопления равен 2; крайний срок — d6 минут.

Огонь

Находясь в рамках ближней дистанции от источника сильного пламени (или непосредственно внутри него), персонаж подвергается ситуативной атаке огнём каждый раунд. Ведущий осуществляет эту проверку в самом начале твоего хода. Количество кубиков, которое потребуется для проверки, зависит от размера и интенсивности пламени (по усмотрению ведущего) и с каждым раундом увеличивается на один кубик. Как только персонаж получает хотя бы 1 пункт урона от огня, он загорается — теперь персонаж будет подвергаться ситуативной атаке огнём, даже если удалится от первоначального источника пламени на безопасное расстояние. Чтобы потушить охватившее его пламя, персонаж (или кто-то в рамках

uropbr@yandex.ru #15373

НЕБОЕСПОСОБНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего, как и персонажи игроков, могут становиться и небоеспособными, и недееспособными. Персонажи ведущего могут оказывать любую медицинскую помощь персонажам игроков (и наоборот). Обрати внимание, что когда один персонаж ведущего оказывает медицинскую помощь другому персонажу ведущего, никаких проверок осуществлять не нужно — ведущий сам определяет, чем кончилось дело.

Саба получает травму «сквозное ранение лёгкого», и товарищи немедленно отвозят её на корабль, где имеется полностью оборудованный медотсек. Василь, корабельный медикург (смекалка 4, медикургия 2), решает, что первым делом необходимо оказать ей неотложную помощь — проверка проходит успешно, так что жизнь Сабы теперь вне опасности. Настало время назначить курс лечения, чтобы как можно скорее привести отважную искательницу приключений в норму — эта проверка тоже проходит успешно, и период заживления пробитого лёгкого, 2d6 дней, уменьшается вдвое.

ближней дистанции от него) должен успешно пройти проверку **проворства**. Броня защищает от этого ситуативного урона как обычно. Обрати внимание — если огонь не потушить, эти атаки будут продолжаться даже после того, как персонаж станет небоеспособным, так что дело рано или поздно обязательно дойдёт до травмы. Травматический порог огня равен 1; крайний срок — d6 минут.

Взрывы

Основной параметр любого взрыва — его мощность. Когда детонирует заряд взрывчатки, ведущий осуществляет отдельную проверку ситуативной атаки против каждого, кто находится в рамках ближней дистанции от эпицентра взрыва. Количество кубиков, которое потребуется для проверки, равно мощности этого взрыва. Броня защищает от этого ситуативного урона как обычно. Травматический порог взрывной волны равен 2 (осколки опаснее, см. ниже); при получении травмы от взрыва пройди проверку по таблице 5.6 как обычно.

Радиус взрыва: взрыв мощностью 7 и выше «атакует» всех, кто находится в рамках средней дистанции, но за рамками ближней дистанции его мощность уменьшается на 6. Если в этой области слишком много целей, ведущий может сэкономить время, осуществив против них одну общую проверку ситуативной атаки.

Осколки: травматический порог обычного взрыва равен 2, но взрывные устройства, начинённые поражающими элементами (например, подшипниками, рублеными гвоздями и т. п.), и некоторые типы гранат (в первую очередь — осколочные) значительно более опасны — они наносят ситуативный урон 2, а их травматический порог снижен до 1.

Голод и жажда

Игра «Кориолис. Третий Горизонт» в основном не о выживании в бесплодной пустыне, но персонажи игроков вполне могут оказаться в ситуации острой нехватки воды, продовольствия или того и другого одновременно. В любом случае именно ведущий решает, когда это произойдёт.

Жажда: если персонаж испытывает острую нехватку воды, рано или поздно его организм начинает страдать от обезвоживания и получает 1 пункт урона каждые 12 часов (да, без всяких проверок). Пока персонаж обезвожен, его запас пунктов здоровья не восстанавливается, а травмы не заживают. Если из-за жажды персонаж становится небоеспособным, он немедленно получает травму; крайний срок — d6 дней.

Голод: если персонаж испытывает острую нехватку пищи, рано или поздно его организм начинает страдать от голода и получает 1 пункт урона каждые 48 часов (да, снова без всяких проверок). В остальном последствия голода ничем не отличаются от описанных выше последствий жажды.

Холод и жара

Холод: Если вокруг царит холод, а у персонажа нет при себе ни тёплой одежды, ни иных приспособлений, с помощью кото-

uropbr@yandex.ru #15373

рых можно согреться (на усмотрение ведущего), он становится целью проверки ситуативной атаки, для которой требуется шесть кубиков. Частота этих атак зависит от температуры окружающей среды и также остаётся на усмотрение ведущего. Так, при температуре около 0°C одной проверки в день будет вполне достаточно, но на какой-нибудь скованной вечными льдами планете на задворках системы частота может возрасти и до одной проверки в час. Травматический порог холода равен 1; крайний срок — d6 часов.

Жара: аналогично правилам ситуативной атаки холодом.

✵ Вакуум

Межзвёздная Тьма холодна и безжалостна. Без космического корабля или хотя бы экзоскафандра в этой чёрной пустоте тебе не выжить. Иными словами, если воздух с рёвом рвётся наружу сквозь пробоину в обшивке корабля, или если какой-нибудь злодей вышвырнул твоего персонажа в воздушный шлюз, знай — ты в смертельной опасности. Из-за отсутствия атмосферного давления влага на коже и слизистых мгновенно вскипает, а кожа под напором внутреннего давления натягивается, как барабан, причиняя сильнейшую боль. Загар от жёсткого ультрафиолетового излучения (если дело происходит в системе какой-нибудь звезды) по сравнению с этим, пожалуй, можно считать мелочью — для начала неплохо бы остаться в сознании. Дело в том, что дыхательная система человека неспособна работать в вакууме, и если немедленно не выпустить из лёгких весь воздух, их попросту разорвёт. Без кислорода мозг отключится примерно через десять секунд. Ещё через несколько минут откажут внутренние органы и наступит смерть.

С точки зрения игровой механики каждый раунд пребывания в вакууме без защиты ты должен проходить проверку **силы**. Это свободное действие, которое ты обязан предпринять в начале своего хода. В первом раунде пребывания в вакууме проверка осуществляется без дополнительных модификаторов, во втором — с модификатором –1, в третьем — с модификатором –2 и т. д. Если проверка оказывается неудачной, запас пунктов здоровья твоего персонажа падает до нуля, сам персонаж становится небоеспособным и получает травму; крайний срок — d6 минут.

По идее, единственное, что должно занимать мысли персонажа, оказавшегося в вакууме и испытывающего на себе все прелести взрывной декомпрессии, — это стремление как можно скорее облачиться в экзоскафандр (если он, конечно, есть). Чтобы забраться внутрь и герметизировать экзоскафандр за один ход, потребуется успешная проверка проворства.

✵ Радиация

В глубинах Межзвёздной Тьмы имеется масса возможностей подвергнуться воздействию жёсткого излучения — например, в открытом космосе на орбите агрессивной звезды или во время починки подтекающего корабельного реактора.

Уровень радиации: находясь в зоне воздействия ионизирующего излучения, персонаж накапливает пункты радиации — их следует отмечать на бланке персонажа, в разделе «Радиация». Уровень радиации определяет, насколько быстро это происходит.

- **Повышенный уровень радиации**: 1 пункт радиации в сутки.
- **Высокий уровень радиации**: 1 пункт радиации в час.
- **Запредельный уровень радиации**: 1 пункт радиации в минуту.

Эффекты: проходи проверку ситуативной атаки каждый раз, как получаешь пункт радиации. Количество кубиков, которое требуется для проверки, равно количеству накопленных пунктов радиации. За каждую выпавшую шестёрку персонаж получает по 1 пункту урона. Травматический порог радиации равен 1; крайний срок — d6 дней.

Обеззараживание: когда ты покидаешь зону радиоактивного заражения, накопленная радиация начинает выводиться из организма естественным путём, со скоростью 1 пункт радиации в сутки.

Постоянное заражение: всегда существует риск, что накопленная радиация так и останется в организме персонажа. Бросай кубик каждый раз, когда персонаж теряет пункт радиации. Если выпадает шестёрка, этот пункт радиации не выводится из организма, а остаётся в нём навсегда. Обведите или очертите этот пункт в бланке персонажа. От постоянного заражения нельзя избавиться ни естественным путём, ни при помощи медикургии.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

На просторах Третьего Горизонта полно самых разнообразных средств передвижения. Для того чтобы управлять любым из них в обычной ситуации, никаких проверок не требуется, но при совершении опасных и сложных манёвров не обойтись без навыка пилотирования. Помни, однако, что **пилотирование** — это специальный навык, так что его проверку можно осуществить, только если его значение больше нуля; в противном случае проверка сразу считается неудачной. Чтобы занять место в транспортном средстве (или выбраться из него), нужно предпринять быстрое действие. Если транспортное средство оснащено двигателем, то попытка завести его также является быстрым действием.

- **Модификатор**: модификатор снаряжения, который транспортное средство обеспечивает при проверках пилотирования. У небольших юрких машинок этот модификатор выше, чем у крупных и неповоротливых.
- **Прочность**: пункты прочности — это аналог пунктов здоровья для транспортных средств. Когда запас пунктов прочности опускается до нуля, транспортное средство выходит из строя и терпит крушение.
- **Скорость**: этот параметр определяет, сколько метров проедет транспортное средство, если его пилот предпримет быстрое действие перемещения.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 5.7: ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Машина	Модификатор	Прочность	Скорость	Броня	Посадочные места	Силовая установка
Бронированный гравилёт	0	40	16	8	8	Термоядерный реактор
Гравилёт	+1	20	20	3	4	Термоядерный реактор
Гравицикл	+2	8	30	0	1	Термоядерный аккумулятор
Вездеход	0	25	10	4	6–8	Термоядерный реактор / Двигатель внутреннего сгорания
Тягач	0	20	7	2	8	Термоядерный реактор

* **Броня**: броня транспортного средства обеспечивает указанный класс защиты как ему самому, так и всем, кто находится внутри него.
* **Посадочные места**: этот параметр указывает, сколько мест в транспортном средстве предназначено для перевозки людей (в том числе и самого пилота).
* **Силовая установка**: всем транспортным средствам необходима силовая установка и, конечно, соответствующее топливо. В таблице 5.7 приведено несколько примеров транспортных средств с указанием характерного для них типа силовой установки.

Сражения с участием транспортных средств

Сражения за рулём транспортного средства проходят точно так же, как и пешие, но вместо скорости персонажа используется скорость его средства передвижения.

Таран: большинство транспортных средств можно использовать как оружие, точнее — как таран. Таран считается атакой в ближнем бою, но вместо проверки **ближнего боя** осуществляется проверка **пилотирования**. Не забудь при проверке использовать модификатор снаряжения транспортного средства. Урон, который транспортное средство наносит в результате удачного тарана, равен 1/5 от его прочности (округляй в большую сторону).

Повреждение транспортных средств

Транспортные средства получают урон точно так же, как и люди, и каждый пункт урона понижает запас пунктов прочности транспортного средства на единицу. Когда запас пунктов прочности транспортного средства падает до нуля, оно выходит из строя и терпит крушение. Транспортные средства не получают травм, а их броня действует точно так же, как броня персонажей.

Таран другого транспортного средства: ты можешь таранить чужое транспортное средство своим, если изначальный запас прочности твоего транспортного средства больше, чем запас прочности цели. В остальном таран проводится точно так же, как если бы ты пытался протаранить персонажа. Если в результате тарана запас прочности вражеского транспортного средства падает до нуля, его пассажиры получают тот же урон, что и транспортное средство. В противном случае урон получает только транспортное средство.

Саба мчится на своём гравицикле по узким улочкам Конгломерата, намереваясь протаранить одного из стрелявших в неё наёмников. Первым делом она предпринимает быстрое действие, оказываясь в рамках ближней дистанции от своей цели (гравицикл обладает скоростью 30), а затем стандартное действие — таран. Саба бросает 7 кубиков (ловкость 3, пилотирование 2, модификатор снаряжения +2) и, вознеся молитву Игроку, получает две шестёрки — гравицикл на полном ходу врезается в наёмника, который получает 3 пункта урона (прочность гравицикла — 8 пунктов, делим на 5, округляем в большую сторону, получаем 2 и прибавляем 1 за дополнительную шестёрку при проверке атаки).

Силовик Синдиката выпускает ракету в гравилёт Сабы. Атака попадает в цель и наносит 6 пунктов урона. Саба осуществляет проверку брони гравилёта (класс защиты 3), на кубиках выпадает лишь одна шестёрка, и её гравилёт получает 5 пунктов урона.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

Большую часть планетарных средств передвижения Третьего Горизонта можно поделить на те, что оснащены гравитонными движителями, и на те, что передвигаются при помощи старых добрых колёс. Первые обычно называют «гра́вами», вторые — «колёсниками». Большая часть транспорта оснащена компактными термоядерными реакторами, рабочим телом в которых служит простая или (реже) тяжёлая вода. Лёгкие виды транспорта чаще оснащают термоядерными аккумуляторами или водородными топливными элементами. В старых, более примитивных видах транспорта используются двигатели внутреннего сгорания на спирту или нефтепродуктах вроде мазху́ла́та, ке́роса или на́фты.

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373





ГЛАВА 6

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Некогда в городе Пахи́ве жил человек, стяжавший славу величайшего портного Горизонта. Звали его Фарамзо́ном, и его клиентами были паши и султаны, властители целых систем. Творения Фарамзона были изящны и роскошны, а искусно скрытые от постороннего взгляда потайные карманы и невесомые бронепластины из неведомых материалов не раз спасали своим благородным владельцам жизнь.

Сури́ш Бу́рка.
Искусства и ремёсла. Исторический экскурс

uropbr@yandex.ru #15373

Третий Горизонт — громадный базар, полный всевозможных безделушек, произведений искусства, средств передвижения, оружия и технологических диковин на самый взыскательный вкус. Выбирай с умом и не скупись, ибо порой именно от экипировки зависит, чем закончится очередное приключение — триумфальной пирушкой в Ипиле «Кориолиса» или смертью от жажды под палящим солнцем дабаранской соляной пустыни.

УРОВНИ ТЕХНОЛОГИИ

Все технологии Третьего Горизонта условно разделены на три уровня: архаичный, современный и передовой. Особняком стоят засекреченные технологии фракций Совета и артефакты, наследие погибших цивилизаций вроде таинственных Зодчих, строителей межзвёздных врат.

Архаичные технологии — это потомки примитивных устройств и приспособлений, созданных колонистами первой волны в период адаптации к новым условиям жизни и доступному на местах сырью.

Современные технологии — это практически всё, что производит, чем торгует и пользуется сегодня подавляющее большинство жителей Третьего Горизонта, за исключением, пожалуй, лишь тех, кто вынужден прозябать в самых диких, бедных и захолустных его уголках. Всё оборудование, созданное по современным технологиям, сконструировано с соблюдением принципов модульности и взаимной совместимости, что значительно облегчает его эксплуатацию, модификацию и ремонт.

Передовые технологии — это лучшее из того, что доступно на открытом рынке, если у тебя, конечно, есть деньги, связи и возможность добраться до любого из главных научно-технических центров Горизонта — «Кориолиса», Конгломерата, Монолита и других мегаполисов и крупных космических станций.

Лицензированное снаряжение

Покупка некоторых предметов (вне зависимости от уровня технологии) сопряжена со значительными трудностями, поскольку их хождение запрещено или ограничено законом. Такое снаряжение обозначается звёздочкой (*), и легально его могут приобрести только персонажи, обладающие достоинством лицензиат (см. стр. 73); всем остальным остаётся рассчитывать только на трофеи, чёрные рынки и друзей со связями в нужных кругах.

Засекреченные технологии

Технологии, права на которые принадлежат определённым фракциям Совета, называются засекреченными. По сути речь идёт об уникальном оборудовании передового уровня, которое не только стоит безумных денег, но и доступно только тому, кто является членом соответствующей фракции или хотя бы состоит с ней в тесных союзнических отношениях. Засекреченное снаряжение в этой книге описано в основном в виде слухов. И хотя фракции отнюдь не горят желанием раскрывать свои технологические козыри перед первыми встречными, от старого доброго промышленного шпионажа не застрахован никто.

Артефакты

На просторах Горизонта время от времени находят загадочные древние артефакты, принципы работы которых до сих пор остаются загадкой. По слухам, пока лишь «Фонду» и Особому Отделу Консорциума удалось сделать первые шаги на пути к разгадке тайны цивилизации Зодчих, создателей этих устройств. Из всего неведомого разнообразия артефактов средний обыватель, подкопив бирров, может позволить себе разве что лечебного скарабея или пару сахарных светляков. Если среди персонажей игроков не окажется учёного-археолога, примерно этим их познания об артефактах Зодчих, скорее всего, и ограничатся.

СНАРЯЖЕНИЕ

В начале игры герои могут купить дополнительное снаряжение, потратив на него часть своего начального богатства. Ниже приведён сгруппированный по видам и отсортированный по алфавиту перечень снаряжения, которое можно найти и купить на просторах Третьего Горизонта. Для каждого предмета имеется краткое описание, а в таблицах указаны следующие параметры.

Модификатор: если предмет обеспечивает модификатор при проверке того или иного навыка, он указывается в этом столбце.

Цена: рыночная стоимость предмета в биррах.

Вес: лёгкие предметы занимают только половину строки в твоём перечне снаряжения, средние — одну строку, тяжёлые — две. Маленькие предметы не занимают места вовсе.

Уровень: уровень технологии, к которому относится предмет, — архаичный (А), современный (С), передовой (П) или засекреченный (З). Лицензированные предметы дополнительно отмечаются звёздочкой (*).

СТОИМОСТЬ ПРОЖИВАНИЯ И ЕЖЕДНЕВНЫЕ РАСХОДЫ

В игре «Кориолис. Третий Горизонт» нет нужды детализировать покупку еды и питья, аренду жилья и прочие бытовые расходы. Все эти траты сведены к единому показателю — ежемесячным издержкам. На стр. 107 находится таблица 6.2, кото-

uropbr@yandex.ru #15373

рая может дать приблизительное представление о том, на какие блюда, напитки и услуги может рассчитывать житель любого более или менее цивилизованного уголка Горизонта.

ПРЕДМЕТЫ ПОВСЕДНЕВНОГО ОБИХОДА

Автоматический переводчик (П)
Автоматический переводчик выполнен в виде массивного медальона, который полагается носить на шее. Если говорящий произносит слова медленно, отчётливо и делает паузы между предложениями, устройство переводит сказанное с любого на любой из заложенных в его память языков. По умолчанию устройство «знает» три языка по выбору покупателя. Бирки с дополнительными языками продаются отдельно и стоят 5000 бирров за штуку.

Арраш (А)
Сильный стимулятор с болеутоляющими свойствами. Обычно его курят через кальян или смешивают со спиртными напитками, получая так называемое «вино грёз». Плотные кожистые пластины прессованного арраша можно и просто жевать, но такой способ употребления считается признаком болезненного пристрастия. Под воздействием арраша человек становится сонным, тихим и получает модификатор –1 при проверках любых навыков.

Бирка (С)
Кристаллическое запоминающее устройство для хранения электронных бирров и другой информации. Память устройства энергонезависима, а не зная цифровой подписи конкретной бирки, отследить проведённые через неё транзакции практически невозможно.

Голограф (С)
Голограф — это устройство, способное принимать и передавать голографические изображения. Голограммы достаточно детальны, чтобы с их помощью можно было передавать хоть набранный мелким шрифтом текст, хоть трёхмерные изображения высокого разрешения — чертежи, карты, портреты и т. п.

- **Персональный (I)**: ручное устройство в виде браслета или табулы для передачи изображений на короткие дистанции до 10 километров.
- **Ближнего действия (II), дальнего действия (III), орбитальный (IV), межпланетный (V) и импульсный (*)**: эти разновидности голографов действуют по тому же принципу, что и любой голограф, а вес, прирост цены и радиус действия соответствует коммуникатору того же класса.

Громкоговоритель (С)
Небольшое устройство с раструбом на одном конце и микрофоном на другом. Любое сказанное в него слово будет отчётливо слышно на расстоянии до 100 метров.

Камбра (С)
Лёгкий наркотик, который вызывает состояние эйфории, делая человека приятным и чрезвычайно общительным собеседником

СЛУХИ О ЗАСЕКРЕЧЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ

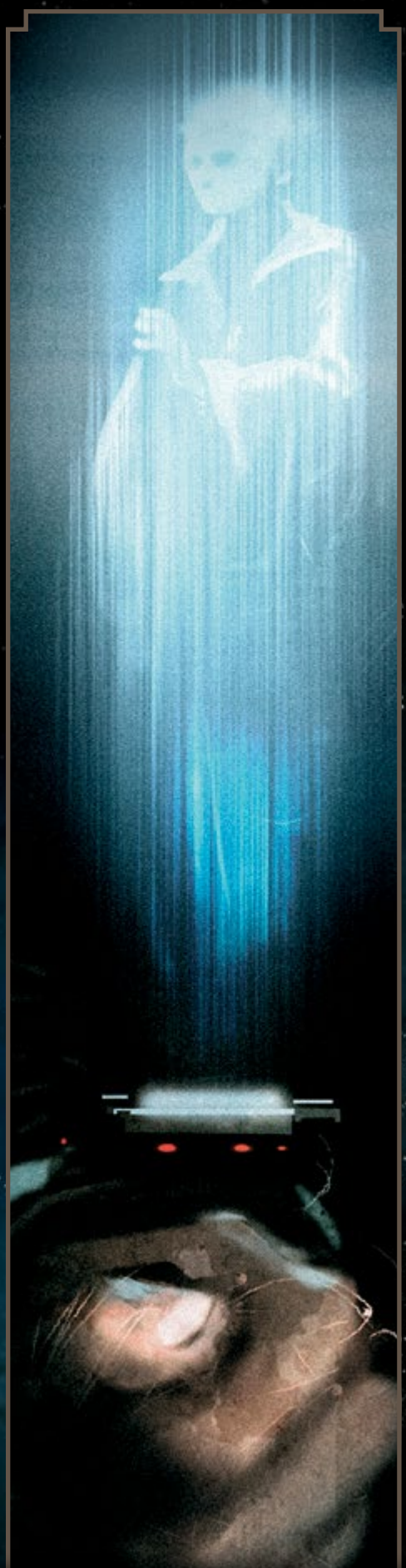
Несмотря на все попытки фракций Совета сохранить в тайне свои строго засекреченные технологии, любые слухи об этих устройствах распространяются по Горизонту со скоростью лесного пожара. Так, почти всякий слышал о новейших военных разработках Консорциума: гигантских боевых экзодоспехах-шагоходах, прошедших первые полевые испытания во время ухаруанского конфликта, модернизированных космических кораблях и плоскостных клинках, без труда рассекающих воинов, закованных в самую прочную броню. И уж конечно любой расскажет тебе об аниматургах Ордена Неприкасаемых, создавших такие чудеса технологической мысли, как живые экзодоспехи и антивещественные двигатели и торпеды. Ну а в разговорах о Гегемонии рано или поздно всплывёт упоминание о внушающих страх экзотарантулах Астурба́на.

ЛИЧНОЕ ИМУЩЕСТВО

Некоторые предметы в мире Третьего Горизонта встречаются повсеместно. Так, у большинства людей есть чем утолить голод и жажду, имеется жильё, предметы повседневного обихода вроде одежды, бирок и транзакторов, а также оборудование и инструменты, с помощью которых они зарабатывают себе на жизнь.



uropbr@yandex.ru #15373



(+1 при проверках **влияния**). Эффект длится несколько часов, но после того, как эйфория спадает, наступает тяжёлое похмелье, и персонаж получает 2 пункта стресса.

Коммуникатор (С)

Коммуникатор — это устройство, способное принимать и передавать аудио- и видеосигналы. Кроме того, с его помощью можно записывать звук, делать фотографии и даже снимать короткие видеоролики. Иногда коммуникаторы называют комлинками.

- **Персональный (I)**: ручное устройство для связи на короткие дистанции до 10 километров. Могут использовать более мощные коммуникаторы в качестве ретрансляторов для связи на большие дистанции. Стандартный персональный коммуникатор — это приборчик размером с наручные часы, но некоторые модели встраивают в одежду, украшения и даже другие элементы снаряжения. Встраиваемые модели персональных коммуникаторов действуют так же, как и обычные, но стоят вдвое дороже.
- **Ближнего действия (II)**: коммуникатор для связи на расстояния до 50 километров. Чаще всего тоже ручной, но заметно больше и тяжелее персонального. Конструкция антенны зависит от производителя.
- **Дальнего действия (III)**: коммуникатор для связи на расстояния до 100 километров. Обычно ручной.
- **Орбитальный (IV)**: мощный коммуникатор, способный обеспечить передачу сигнала между поверхностью планеты и её орбитой. Устройство представляет собой увесистый заплечный модуль, а для работы ему требуется топливный элемент.
- **Межпланетный (V)**: самый мощный из существующих коммуникаторов, способный обеспечить передачу сигнала между любыми объектами солнечной системы. Помни, однако, что скорость передачи сигнала ограничена скоростью света, так что при общении на космических расстояниях будут неизбежно возникать задержки: от нескольких минут между ближайшими планетами до нескольких часов между вратами и внешними границами системы (точное время отдаётся на откуп ведущему).
- **Импульсный (*)**: при помощи этой модификации можно улучшить любой коммуникатор. Импульсный передатчик

ВОСТОЧНАЯ КУХНЯ

Кюфта́: род фрикаделек, сделанных преимущественно из баранины. Подаётся отдельно, с гарниром или густым гороховым супом (кюфта-бозба́ш).
Фала́фель: жареные в масле шарики из толчёного нута, фасоли и пряностей. Подаётся с кунжутным соусом, овощами и лавашом.
Муса́ка: рагу из баклажанов, помидоров и других овощей (иногда — с мясом). Подаётся охлаждённым.
Пахлава́: кондитерское изделие из слоёного теста с орехами, сиропом и пряностями.
Айра́н: прохладительный кисломолочный напиток.
Ара́к: крепкий алкогольный напиток с анисом. Перед употреблением, как правило, разбавляется водой, в результате чего приобретает характерный молочный цвет.
Шербе́т: прохладительный напиток из фруктового сока, пряностей и мороженого.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 6.1 – ЕЖЕМЕСЯЧНЫЕ ИЗДЕРЖКИ

Образ жизни	Архаичный уровень технологического развития	Современный уровень технологического развития	Передовой уровень технологического развития
Спартанский	50 бирров	500 бирров	500 бирров
Умеренный	100 бирров	1000 бирров	2500 бирров
Роскошный	500 бирров	5000 бирров	10000 бирров

ТАБЛИЦА 6.2 – ЕДА, НАПИТКИ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Еда	Напитки	Развлечения
Шашлык	Айран	Визит в купальни
Кюфта	Арак	Гадание или составление ликоскопа
Грибной суп	Чай	Услуги компаньона
Тушёный цыплёнок	Кофе	Посещение поэтического вечера
Фалафель	Мёд	Прокси-сеанс
Мусака	Шербет	Поход в театр или на стадион
Плов	Вино	Табак
Похлёбка из водорослей		Арраш
Пахлава		Опор

ТАБЛИЦА 6.3 – ПРЕДМЕТЫ ПОВСЕДНЕВНОГО ОБИХОДА

Название	Мод.	Цена	Вес	Уровень
Автоматический переводчик		10000	Маленький	П
Арраш	–1	25	Маленький	А
Бирка		50	Маленький	С
Голограф		1200–7000	Маленький-тяжёлый	П
Громкоговоритель		400	Лёгкий	С
Камбра	+1	250	Маленький	С
Коммуникатор				
— персональный (I)		200	Маленький	С
— ближнего действия (II)		+300	Лёгкий	С
— дальнего действия (III)		+800	Лёгкий	С
— орбитальный (IV)		+1800	Тяжёлый	С
— межпланетный (V)		+4800	Тяжёлый	С
— импульсный передатчик		+1000	Маленький	С*
Компьютер	–3/–1/+1	10000/15000/20000	Средний	А/С/П
Модулятор		12000	Средний	П
Музыкальный инструмент	+1	100–1000	Лёгкий-тяжёлый	А-С
Одежда		50–1000	Маленький	А/С/П
Опор	–2	20	Маленький	А
Прокси-сеанс	–2	100	Маленький	С
Прокси-шлем		500	Лёгкий	С
Табак		25	Маленький	А
Табула		2000	Лёгкий	С
Талисман	+1	50	Маленький	А
Топливный элемент		50	Маленький	С
Транзактор		100	Маленький	С
Электронная библиотека[1]	+1/+2/+3	1500/2000/2500	Маленький	П

[1]Здесь приведено описание программы для персонального компьютера. Описание корабельного усовершенствования см. в главе 7.

uropbr@yandex.ru #15373



«выстреливает» передаваемую информацию одним плотным радиопакетом, который значительно сложнее перехватить и расшифровать, чем стандартную непрерывную передачу (–2 при проверках **технологики**). Импульсные передатчики — лицензированная технология.

Компьютер (А/С/П)
Современные самообучающиеся компьютеры оснащены функцией голосового управления, так что в спокойной обстановке пользователь может управлять ими безо всякого труда, но в некоторых стрессовых ситуациях отдать компьютеру понятный приказ может оказаться не так-то просто.

Модулятор (П)
Разновидность коммуникатора, основанная на технологии модуляции — нанотехнологической имитации реальных объектов. На расстоянии до 10 километров модулятор способен воссоздавать и передавать безупречные массогабаритные копии предметов и людей. Модулятор создаёт копию объекта при помощи наноэмиттера (металлической пластины, размером и формой напоминающей большую тарелку). Копия является абсолютно точной (вплоть до молекулярного уровня), но нефункциональной репликой изначального объекта; её можно трогать, ощупывать и вращать в любой плоскости, но «вынести» её за пределы эмиттера не получится.

Музыкальный инструмент (А/С)
На просторах Третьего Горизонта встречаются самые разнообразные музыкальные инструменты, от архаичных флейт и барабанов до современных цитр, арф и других хордофонов. Любой музыкальный инструмент обеспечивает модификатор +1 при проверке **влияния**, когда персонаж пытается развлечь кого-нибудь или даёт публичное выступление (последнее слово за ведущим).

Одежда (А/С/П)
В одежде жители Третьего Горизонта сочетают самые разнообразные элементы гардероба: джеллабы́, галабе́и, кафтаны, дхо́ти, ку́рты, ками́зы, накидки, плащи, капюшоны, комбинезоны, служебную униформу, вуали, покрывала и многие, многие другие разновидности костюмов и аксессуаров, широко различающихся стилями, качеством исполнения и, конечно же, стоимостью.

Опор (А)
Опо́р — это более мощная и более аддиктивная синтетическая разновидность арраша. Обычно его курят через длинные трубки или бросают на жаровню и вдыхают дым, накрывшись платком или одеялом, а иногда растворяют в спирте и вводят внутривенно. Доза опора на несколько часов погружает человека в сонное блаженство и обеспечивает модификатор –2 при проверках любых навыков.

Прокси-сеанс (С)
Бирка или файл с чужими эмоциями и ощущениями, записанными и сохранёнными при помощи технологии прокси-считывания. Почти всегда аморальные, но неизменно глубокие и мощные. При злоупотреблении вызывает сильное пристрастие. Во время прокси-сеанса персонаж хуже воспринимает окружающее и получает модификатор –2 при проверках **наблюдательности**. Для просмотра сеанса необходим прокси-шлем.

uropbr@yandex.ru #15373

Прокси-шлем (С)
Напичканный электроникой капюшон, шлем или другой головной убор, способный передавать напрямую в мозг чужие ощущения, предварительно оцифрованные и сохранённые в виде прокси-сеанса.

Табак (А)
Лёгкий стимулятор с сильным запахом. Листья табака обычно сушат, скручивают, измельчают и, выдержав предварительно в ароматных эфирных маслах, курят через кальян. Кое-где, впрочем, курят именно скрученные листья, а измельчённый табак заваривают, получая терпкий тонизирующий напиток.

Табула (С)
Электронный планшет с сенсорным управлением (многие предпочитают пользоваться изящно украшенными стилосами). Используется в основном для поиска информации в сети, ведения дневников и чтения новостных сводок «Глашатая».

Талисман (А)
Предмет, образок или символ, представляющий одного из Ликов. Талисман полагается носить на теле или держать на видном месте где-нибудь в машине, космическом корабле или на рабочем месте — считается, что талисманы приносят удачу в делах и защищают от порождений Межзвёздной Тьмы. Должным образом освящённый талисман обеспечивает модификатор +1 к одной проверке навыка (см. достоинство **освятитель**).

Топливный элемент (С)
Стандартный портативный источник энергии — водородный топливный элемент. Истощённый топливный элемент можно заправить на любой станции техобслуживания за 5 бирров: в более или менее цивилизованных местах они встречаются едва ли не на каждом шагу. Впрочем, повторно использованные топливные элементы порой начинают вести себя совершенно непредсказуемо — потратив 1 пункт тьмы, ведущий может в любой момент объявить, что топливный элемент истощился вновь.

Транзактор (С)
Электронное удостоверение личности, которое содержит данные о банковском счёте владельца и другую важную персональную информацию. Поскольку транзактор привязан к генокоду владельца, персонаж, который пытается отследить проведённые через устройство потоки денежных средств, получает модификатор +1 при проверке **инфомантии**.

Электронная библиотека (П)
Эта специализированная библиотечная база данных — настоящий кладезь информации по заранее определённой, как правило, довольно узкой тематике. Загруженная в память компьютера (см. стр. 106) электронная библиотека даёт модификатор от +1 до +3 при проверках **науки** или **мудрости** (чем шире тематика библиотеки, тем меньше модификатор, который она обеспечивает).

ТОПЛИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ И ЭНЕРГИЯ

Фактически топливный элемент — это батарея, способная обеспечивать энергией самый широкий спектр портативного электронного оборудования. Заправить истощённый элемент новой порцией водорода за чисто символическую сумму можно на станции технического обслуживания в любом населённом пункте современного или передового уровня. Если оружию для работы нужна энергия, топливный элемент обычно встраивают в магазин. Некоторым видам снаряжения для работы может понадобиться энергия нескольких соединённых последовательно (или параллельно — в зависимости от конструкции) топливных элементов.

КОМПЬЮТЕРЫ ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

Любой, кто вырос в окружении современных или передовых технологий, неизбежно получает начальные навыки работы с компьютерами и базами данных. Все современные компьютеры — самообучающиеся устройства с голосовым управлением, а это значит, что им нужно скорее приказывать, чем программировать их. Чтобы компьютер выполнил приказ правильно, его следует верно сформулировать — это проверка **инфомантии** (–1), если компьютер современный, и (+1), если передовой. Сложнее всего управлять архаичными компьютерами — для них команды на древних полузабытых языках программирования приходится набивать вручную (проверка **инфомантии** (–3)). Такие электронные «динозавры», оснащённые аналоговыми устройствами ввода вроде клавиатур и перфосчитывателей до сих пор используются в некоторых захолустных уголках Горизонта.

uropbr@yandex.ru #15373

ОДЕЖДА ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

Вкусы жителей Горизонта варьируются в очень широких пределах. Скажем, первопоселенцы традиционно предпочитают длиннополые свободные одеяния, типа джеллаб и галабей, зенитийцы — более практичные камизы, куртки, безрукавки и накидки, а жители космических станций и экипажи космических кораблей — утилитарную и удобную в работе униформу со множеством карманов, а также облегающие плащи и перевязи для оружия и инструментов. Естественно, взаимопроникновение культур со временем изменило привычки и предпочтения некоторых социальных групп, сделав, например, богато расшитую джеллабу или галабею неотъемлемым атрибутом высокопоставленного зенитийского сановника или богатого купца.

- **Галабе́я**: широкий длиннополый халат без воротника, часто запашной. В широких рукавах обычно имеются кармашки для различных мелочей. Особенно популярен в местах с жарким засушливым климатом.
- **Гутра́**: тканый платок, который закрепляют на голове тяжёлым плетёным шнуром-укалем или повязывают в виде тюрбана.
- **Джеллаба́**: длиннополый халат, обычно из шерстяной или хлопковой ткани. На некоторых планетах его дополняют аксессуарами вроде поясов и капюшонов.
- **Дупа́тта**: головной платок или шарф, свободные концы которого изящно драпируют, оборачивая вокруг тела.
- **Дхо́ти**: кусок ткани, который повязывают вокруг бёдер в виде юбки или штанов. Обычно носится вместе с курткой или камизом.
- **Ками́з**: длинная глухая рубаха с вырезами по бокам, обычно украшенная вышивкой.
- **Кафта́н**: длинный плащ без застёжек и с широкими рукавами. Носят его либо нараспашку, либо внахлёст, вместе с поясом или ремнём.
- **Ку́рта**: свободная рубаха или накидка до колен и со стоячим воротником.
- **Танура́**: мужская и женская широкая прямая юбка, которую носят поверх штанов. Частый атрибут танцевальных ритуалов монахов и аскетов.
- **Тау́б**: длинный прямой халат с узкими рукавами и без воротника. Обычно носят вместе со штанами.
- **Шальва́ры**: широкие свободные штаны.



Наёмник в джеллабе

Компаньон в галабее и гутре

uropbr@yandex.ru #15373



Торговец в кафтане и дупатте



Портовый грузчик в плаще



Пилот в камизе



Преступник в курте и дхоти



Археолог в камизе и дупатте



Солдат в кафтане

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 6.4 – МЕДИЦИНСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Название	Мод.[1]	Цена	Вес	Уровень
Арахнид-медикург		5000	Тяжёлый	П*
Биомонитор		5000	Лёгкий	С
Боевые коктейли	+1/–1	200	Маленький	С*
Докторская сумка	+0	300	Средний	А
М-дротик	+1	1000	Лёгкий	С
М-комплект	+2	700	Средний	С
М-стим	+1	50	Лёгкий	С
Медотсек	+3	5000‡	–	С
Н-стим	+2/+3	1000	Лёгкий	З*
Р-комплект	+3	2000	Средний	П
Р-стим	+2	200	Лёгкий	П
Реанимационный отсек	+4/+5	20000[2]	–	П*
Целебные травы	–1	50	Лёгкий	А
Яды		300–3000	Маленький	А

[1]Модификаторы от различного медицинского снаряжения не суммируются — используется только лучший из них.
[2]Стоимость этих помещений в качестве корабельного модуля и усовершенствования см. в главе 7.

МЕДИЦИНСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Арахнид-медикург (П*)
Это устройство — автономный полевой медицинский блок, выполненный в виде крупного механического паука. Арахнид-медикург способен поставить диагноз и оказать пациенту полный спектр медицинских услуг (первую и неотложную помощь, лечение травм, болезней, отравлений и урона от радиации), а при необходимости — вызвать подмогу при помощи встроенного коммуникатора (II). Чтобы разместить арахнида-медикурга на теле пациента, нужно предпринять продолжительное действие, но после этого устройство начнёт действовать полностью самостоятельно — его **смекалка** равна 5, а **медикургия** — 3. Медицинский инструментарий арахнида соответствует полному р-комплекту, но не обеспечивает никаких дополнительных модификаторов.

Биомонитор (С)
Это устройство, которое необходимо закрепить на теле, собирает и хранит информацию о состоянии здоровья пациента. В корпус устройства встроен коммуникатор (II) — если передатчик включён, медикург с помощью другого коммуникатора, подключённого к компьютеру или табуле, может получить полный доступ к любым данным биомонитора. Этот прибор позволяет медикургам помогать друг другу, находясь на значительном расстоянии (см. «Помощь», стр. 58).

Боевые коктейли (С*)
Этот спектр биологически активных веществ обладает мощным воздействием на человеческий организм. Их производят в виде таблеток, ингаляций, инъекций и кожных пластырей. Эффект боевого коктейля чрезвычайно силён — сразу после приёма вещества персонаж на d6 часов получает +1 к одной из своих характеристик (какой именно — зависит от типа коктейля). Однако такая нагрузка не проходит для организма бесследно: когда действие коктейля заканчивается, персонаж получает 2 пункта урона, а соответствующая характеристика на 12 часов снижается на 1 пункт.

Докторская сумка (А)
Сумка с основными медицинскими инструментами, шовным материалом, утюжками для прижигания ран и 10 порциями целебных трав. Содержимое сумки позволяет использовать целебные травы с модификатором +0 (а не –1, как обычно), оказывать с их помощью первую и неотложную помощь, а также лечить травмы, болезни и отравления — всё, кроме урона от радиации. По мере использования запас целебных трав придётся пополнять самостоятельно.

М-дротик (С)
Шприц с м-стимом, которым можно выстрелить из любого вулкан-оружия, чтобы оказать медицинскую помощь на расстоянии (в рамках средней дистанции). Для начала необходимо пройти проверку **стрельбы**, чтобы попасть в пациента. Если м-дротик поразил цель, стрелок должен немедленно пройти проверку **медикургии** (см. описание м-стима ниже).

М-комплект (С)
Прочный переносной контейнер с современными медицинскими инструментами, диагностическим аппаратом, хирурги-

uropbr@yandex.ru #15373

ческим сшивателем, полыми иглами, перевязочным материалом и 10 дозами м-стима. Содержимое контейнера позволяет использовать м-стимы с модификатором +2 (а не +1, как обычно) и оказывать с их помощью полный спектр медицинских услуг: первой и неотложной помощи, лечения травм, болезней, отравлений и урона от радиации. По мере использования запас м-стимов придётся пополнять самостоятельно.

М-стим (С)
Одноразовый шприц-тюбик, необходимый минимум снаряжения для оказания полного спектра медицинских услуг: первой и неотложной помощи, лечения травм, болезней, отравлений и урона от радиации. Нередко м-стим называют «страховкой» или «первой помощью», однако легионеры, твёрдо убеждённые, что первым помощником солдата является его карабин, чаще называют м-стим «стартером» или «последней помощью». Если использовать его отдельно, без м-комплекта или медотсека, м-стим обеспечивает модификатор +1 при проверках **медикургии**.

Медотсек (С)
Полностью оборудованный универсальный медицинский отсек, оснащённый современным медицинским оборудованием, инструментами, электроникой и 100 дозами м-стима. Медотсек позволяет использовать м-стимы с модификатором +3 (а не +1, как обычно) и оказывать с их помощью полный спектр медицинских услуг: первой и неотложной помощи, лечения травм, болезней, отравлений и урона от радиации. По мере использования запас м-стимов придётся пополнять самостоятельно, но полное переоснащение медотсека обойдётся всего в 2500 бирров.

Н-стим (З*)
Н-стим — это засекреченный, более мощный и очень редкий аналог м-стима, созданный аниматургами Ордена Неприкасаемых. Достать его непросто даже там, где он не запрещён законом. Он работает в точности как м-стим, но обеспечивает модификатор +3 при проверках **медикургии**, если медикург имеет дело с травмами, и +2 во всех остальных случаях.

Р-комплект (П)
Передовая разновидность м-комплекта, которая содержит 10 доз р-стима и позволяет использовать их с модификатором +3 (а не +2, как обычно). По мере использования запас р-стимов придётся пополнять самостоятельно.

Р-стим (П)
Передовая разновидность м-стима. Если использовать его отдельно, без р-комплекта или реанимационного отсека, р-стим обеспечивает модификатор +2 при проверках **медикургии**.

Реанимационный отсек (П*)
Это оборудованное по последнему слову техники помещение — передовая версия медицинского отсека, укомплектованная 100 дозами р-стима. Реанимационный отсек позволяет использовать р-стимы с модификатором +5, если медикург имеет дело с травмами, и модификатором +4 во всех остальных случаях (а не +2 в любом случае, как обычно). По мере использования запас р-стимов придётся пополнять самостоятельно, но полное переоснащение реанимационного отсека обойдётся всего в 15000 бирров.

Целебные травы (А)
Целебные травы позволяют оказывать только первую помощь и к тому же бессильны против урона от радиации. Если использовать их отдельно, без докторской сумки, целебные травы обеспечивают модификатор –1 при проверках **медикургии**.

Яды (А)
Яд можно нанести на оружие, подсыпать в еду или вколоть в виде инъекции. Токсичность большинства ядов оценивается по шкале от 1 до 5, но у самых мощных отравляющих веществ этот показатель вполне может достигать 8. Отравление — это встречная проверка токсичности яда против одной из характеристик персонажа (какой именно — зависит от типа яда). Если жертва проигрывает, она получает количество пунктов урона или стресса (в зависимости от типа яда), равное токсичности яда. Если жертва выигрывает проверку, яд тоже подействует, но крайне слабо (соответствующая характеристика жертвы на d6 часов снижается на 1 пункт).

ЗАПЧАСТИ И ИНСТРУМЕНТЫ

Герметик (С)
Этот похожий на большой шприц инструмент позволяет за один ход заделать небольшую пробоину в обшивке экзоскафандра или космического корабля, восстановив тем самым его герметичность. Система автоматической герметизации для экзоустройств стоит вдвое дороже ручного герметика, но ликвидирует пробоины самостоятельно.

Дуговой резак (С)
Электродуговой резак, для питания которого требуется стандартный топливный элемент. С помощью этого аппарата в обшивке космического корабля или бронированной двери за пару минут можно прорезать отверстие, сквозь которое без труда пролезет человек без экзоскафандра. Заряда топливного элемента хватает только на одно применение.

Запчасти, архаичные (А)
Набор запасных частей, достаточный для того, чтобы отремонтировать один вышедший из строя предмет архаичного уровня. Без мастерской или набора инструментов проверка **технологики** осуществляется с модификатором –2.

Запчасти, передовые (П)
Набор запасных частей, достаточный для того, чтобы отремонтировать один вышедший из строя предмет передово-

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 6.5 – ЗАПЧАСТИ И ИНСТРУМЕНТЫ

Название	Мод.	Цена	Вес	Уровень
Герметик		500	Лёгкий	С
Дуговой резак		800	Тяжёлый	С
Запчасти, архаичные		50	Лёгкий	А
Запчасти, передовые		1000	Лёгкий	П
Запчасти, современные		200	Лёгкий	С
Мастерская, архаичная	+1	400	–	А
Мастерская, передовая	+2	15000[1]	–	П
Мастерская, современная	+1	2000[1]	–	С
Набор инструментов, архаичный		100	Тяжёлый	А
Набор инструментов, передовой	+1	1500	Лёгкий	П
Набор инструментов, современный		500	Средний	С
Плазменный резак		3000	Тяжёлый	П

[1]Стоимость этих помещений в качестве корабельного модуля и усовершенствования см. в главе 7.

го уровня. Кроме того, для ремонта понадобится мастерская или набор инструментов передового уровня.

Запчасти, современные (С)
Набор запасных частей, достаточный для того, чтобы отремонтировать один вышедший из строя предмет современного уровня. Кроме того, для ремонта понадобится мастерская или набор инструментов современного или передового уровня.

Мастерская, архаичная (А)
При наличии архаичных запчастей это помещение позволяет ремонтировать и создавать архаичные предметы, обеспечивая модификатор +1 при проверке **технологики**. В запасе имеется комплект из 10 наборов архаичных запчастей. По мере использования запас запчастей придётся пополнять самостоятельно, но полное переоснащение обойдётся всего в 100 бирров.

Мастерская, передовая (П)
При наличии современных или архаичных запчастей это помещение позволяет ремонтировать и создавать, соответственно, современные или архаичные предметы, а при наличии запчастей передового уровня — ремонтировать предметы передового уровня, в любом случае обеспечивая модификатор +2 при проверке **технологики**. В запасе имеется комплект из 10 наборов запчастей передового уровня. По мере использования запас запчастей придётся пополнять самостоятельно, но полное переоснащение обойдётся всего в 2000 бирров.

Мастерская, современная (С)
При наличии современных или архаичных запчастей это помещение позволяет ремонтировать и создавать, соответственно, современные или архаичные предметы, в любом случае обеспечивая модификатор +1 при проверке **технологики**. В запасе имеется комплект из 10 наборов современных запчастей. По мере использования запас запчастей придётся пополнять самостоятельно, но полное переоснащение обойдётся всего в 500 бирров.

Набор инструментов, архаичный (А)
Набор простейших инструментов. При наличии архаичных запчастей позволяет ремонтировать и создавать архаичные предметы. Не обеспечивает модификаторов при проверке технологики, но ремонт, осуществляемый при помощи одних только запчастей, — это проверка **технологики** (–2).

Набор инструментов, передовой (П)
Расширенный набор многофункциональных инструментов. При наличии запчастей передового уровня позволяет ремонтировать предметы передового уровня, обеспечивая модификатор +1 при проверке **технологики**. Без этого минимального набора ремонт предметов передового уровня попросту невозможен.

Набор инструментов, современный (С)
Набор основных многофункциональных инструментов. При наличии современных запчастей позволяет ремонтировать современные предметы. Не обеспечивает модификаторов при проверке **технологики**, но без этого минимального набора ремонт предметов современного уровня попросту невозможен.

Плазменный резак (П)
Для питания плазменного резака требуется сразу три стандартных топливных элемента. С помощью этого аппарата в обшивке космического корабля или бронированной двери буквально за минуту можно прорезать отверстие, сквозь которое без труда пролезет человек в экзоскафандре. Заряда топливных элементов хватает только на одно применение.

uropbr@yandex.ru #15373

ВЫЖИВАНИЕ И КОЛОНИЗАЦИЯ

Акваланг (С)
Герметичный шлем или маска со шлангом, подключённым к заплечному баллону с дыхательной смесью размером 50×25×10 сантиметров. Запаса воздуха в баллоне хватит на 2 часа подводного плавания.

Баллистический картограф (П*)
Картограф — небольшое устройство, которое подключается к компьютеру или табуле. Расходный компонент — особые мини-ракеты для вулкан-оружия. Ударившись о твёрдую поверхность, боеголовка такой ракеты выбрасывает в воздух целое облако микроскопических датчиков, которые передают на картограф точное трёхмерное изображение окружающего пространства в рамках средней дистанции от места попадания. Как вариант, мини-ракету можно выпустить в воздух — выбросив облако датчиков на большой высоте, она позволит получить качественную топографическую проекцию поверхности в рамках дальней дистанции от места пуска. Комплект из пяти «картографических» мини-ракет стоит 2000 бирров.

Бинокль (А)
Оптический прибор для наблюдения удалённых объектов. Обеспечивает модификатор +1 при проверках **наблюдательности**.

Верхолазный костюм (П*)
Этот «костюм» состоит из перчаток, ботинок, налокотников и наколенников, которые способны накрепко прилипать к любым поверхностям, а при необходимости — столь же легко от них отставать. Костюм позволяет носителю свободно перемещаться по стенам и потолкам, обеспечивая модификатор +3 при проверках **проворства** во время лазания. Носитель может включать и выключать костюм по желанию.

Водный фильтр (С)
Гарантированно очищает воду от любых биологических, химических и радиоактивных примесей. Пропускной способности этого устройства хватает, чтобы обеспечивать очищенной водой одного человека в сутки. Для питания фильтра требуется топливный элемент, заряда которого хватает на неделю работы.

Водосборник (С)
Собирает и конденсирует воду из окружающего воздуха. В умеренном климатическом поясе собранной за сутки воды хватает одному человеку на два дня, во влажном климате — на пять, а в засушливом (например, в пустыне или в тундре) — на один. Собранная вода автоматически проходит полный цикл очистки и готова к употреблению. Для питания водосборника требуется топливный элемент, заряда которого хватает на неделю работы.

Герметичный шатёр (С)
Четырёхместный шатёр с изолированной от внешней среды атмосферой. При отсутствии кислорода во внешней атмосфере имеющегося запаса четырём людям хватит на сутки, но чем больше во внешней среде газообразного кислорода, тем больше этот срок. В процессе забора внешнего кислорода шатёр отфильтровывает любые примеси и токсины.

Гипертрос (С)
Тонкий и невероятно прочный трос длиной около 50 метров, который можно надёжно закрепить практически на любом удобном выступе. В комплекте с гипертросом идут специальные зажимы для лазания — без них трос просто изрежет незадачливому альпинисту руки и ноги. Трос и зажимы обеспечивают модификатор +1 при проверках **проворства**, если персонаж пытается куда-нибудь взобраться или откуда-нибудь спуститься.

Изолирующий противогаз (С)
Герметичная маска, подключённая к кислородному баллону. При отсутствии кислорода в атмосфере имеющегося запаса



uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 6.6 – ВЫЖИВАНИЕ И КОЛОНИЗАЦИЯ

Название	Мод.	Цена	Вес	Уровень
Акваланг		1000	Тяжёлый	С
Баллистический картограф		4000	Маленький	П*
Бинокль	+1	100	Лёгкий	А
Верхолазный костюм	+3	4000	Лёгкий	П*
Водный фильтр		1000	Лёгкий	С
Водосборник		2000	Маленький	С
Герметичный шатёр		1200	Тяжёлый	С
Гипертрос	+1	200	Маленький	С
Изолирующий противогаз		500	Лёгкий	С
Искусственные жабры		2500	Лёгкий	П
Компас	+1	100	Маленький	А
Пищевой рециркулятор		3000	Маленький	П
Пищевые пилюли		250	Маленький	П
Портативная лаборатория	+2	2000	Тяжёлый	С
Походный шатёр		2000	Средний	П
Сенсорный анализатор	+2	400	Лёгкий	С
Сигнальная ракета		50	Лёгкий	А
Сухой паёк		100	Маленький	С
Термостатический комбинезон	+1	1100	Средний	С
Фильтрующий противогаз		300	Лёгкий	С
Химический гаситель		300	Средний	С

хватит на час, но чем больше во внешней среде газообразного кислорода, тем больше этот срок. При заборе внешнего кислорода действует как фильтрующий противогаз.

Искусственные жабры (П)
Это устройство в виде водолазной маски позволяет ныряльщику извлекать пригодную для дыхания газовую смесь прямо из воды.

Компас (А)
Обеспечивает модификатор +1 при проверках **выживания**, когда персонаж пытается сориентироваться на местности (если, конечно, местное магнитное поле позволяет его использовать). В компасе имеется встроенный высотомер.

Пищевой рециркулятор (П)
Технология молекулярной де- и реконструкции позволяет перерабатывать любые органические отходы в дурнопахнущую, но вполне съедобную и питательную пасту. Пищевые рециркуляторы активно используются колонистами, геологами, археологами, космическими дальнобойщиками и администрациями каторжных лагерей, однако по вполне очевидным вкусовым и ассоциативным причинам лишь немногие способны в полной мере оценить все преимущества этих устройств. Для работы рециркулятору требуется большой объём энергии, например корабельный или транспортный реактор или хотя бы термоядерный аккумулятор. Один рециркулятор способен обеспечивать пищей до шести человек.

Пищевые пилюли (П)
Этот суточный паёк, спрессованный в три крошечных таблетки (обычно с фруктовым или ягодным вкусом), способен внушить чувство сытости и удовлетворить все потребности организма в энергии и питательных веществах. Каждую таблетку следует принимать, запивая как минимум полулитром пресной воды; в противном случае пилюли могут стать причиной запоров и желудочных колик.

Портативная лаборатория (С)
Это сложное переносное устройство обеспечивает модификатор +2 при проверках **науки**, когда персонаж проводит биологический, радиологический, химический или спектральный анализ исследуемого образца.

Походный шатёр (П)
Одним нажатием кнопки эту небольшую прямоугольную коробочку можно превратить в просторный двухместный шатёр. Встроенные солнечные панели питают климатическую систему, благодаря которой внутри шатра всегда поддерживается

uropbr@yandex.ru #15373

нужная температура. Вещь первой необходимости для любого колониста.

Сенсорный анализатор (С)
Сканирует окружающее пространство, обеспечивая модификатор +2 при проверках **выживания**, если персонаж пытается определить наличие опасных химических веществ, биологически активных агентов или радиации.

Сигнальная ракета (А)
Если выстрелить этой ракетой в воздух, она вспыхнет видимым издалека пламенем и, медленно опускаясь на миниатюрном парашюте, будет гореть до конца раунда. Цвет пламени указан на корпусе ракеты, так что при желании с их помощью можно передавать заранее оговоренные сигналы.

Сухой паёк (С)
Пресноват, но питателен. Одного пайка, разделённого на три приёма пищи, одному человеку хватит на сутки. Добавь поллитра воды и через несколько минут блюдо готово к употреблению. Если вода будет горячей, еда получится вкуснее, но вполне сойдёт и холодная.

Термостатический комбинезон (С)
В подкладку этого комбинезона вшиты химические нагревательные и охлаждающие элементы, не требующие внешнего питания. Простейший датчик определяет разницу между комфортной температурой и температурой окружающей среды, и комбинезон, компенсируя эту разницу, начинает либо нагреваться, либо охлаждаться. Термостатический комбинезон работает в диапазоне от –80 до +70 °С. Кроме того, комбинезон впитывает пот и урину, и, фильтруя их, накапливает полученную пресную воду в небольшом внутреннем резервуаре. В итоге носитель получает +1 при проверках **выживания** и полностью удовлетворяет свою суточную потребность в воде.



Фильтрующий противогаз (С)
Простая резиновая маска с пластиковыми очками и фильтром, защищающим носителя от ядов, попадающих в организм через органы дыхания. Срок службы фильтра — от одного до трёх дней в зависимости от токсичности окружающей среды.

Химический гаситель (С)
Предприняв продолжительное действие, при помощи этого одноразового устройства можно потушить небольшой огонь и нейтрализовать любое едкое или горючее вещество.

СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

БПЛА (С)
Этот беспилотный летательный аппарат управляется при помощи компьютера или табулы. В отличие от крох-разведзондов, БПЛА могут взаимодействовать с окружающей обстановкой при помощи различных манипуляторов. Внешний вид, конструкция и оснащение беспилотников варьируется в широких пределах и обычно зависит от типа стоящих перед владельцем БПЛА задач.

Бронированный гравилёт (С)
Бронированная разновидность гравилёта с более мощными двигателями, усиленным аэродинамическим корпусом от 5 до 10 метров в длину и максимальной высотой полёта порядка 20 метров.

Вездеход (С)
Колёсные или гусеничные вездеходы созданы для путешествий по бездорожью в суровых климатических условиях. Самая распространённая модель — это гусеничное транспортное средство с грузопассажирской кабиной, рассчитанной на шесть посадочных мест и 400 килограммов груза, и дополнительным грузовым прицепом ещё на 400 килограммов груза. Кабина оборудована термостатической системой, обеспечивающей комфортный микроклимат в диапазоне внешних температур от –20 до +70 °С. В полу имеется люк с гидравлическим приводом, который позволяет выбраться из вездехода, если тот, скажем, попал в песчаную бурю и был засыпан песком. На ровной местности вездеход развивает скорость до 80 км/ч, по пересечённой — до 50 км/ч. Тип силовой установки зависит от доступности того или иного вида топлива, но наиболее универсальный вариант — это современный термоядерный реактор. Кроме того, вездеход оснащён коммуникатором (III) и специальными реактивными гарпуна-

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 6.7 – СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Название	Мод.	Цена	Вес	Уровень
БПЛА		4000	–	С
Бронированный гравилёт		40000	–	С
Вездеход		6000	–	С
Гравикомпенсатор		4500	Тяжёлый	П
Гравилёт	+1	15000	–	С
Гравицикл	+2	3000	–	С
Грузовая платформа		10000	–	С
Подводный реактивный ранец	+1	1100	Тяжёлый	С
Пульт управления		2000	Маленький	С
Реактивный ранец	+1/+2	1600	Тяжёлый	С
Ручной маневровый двигатель	+1	700	Тяжёлый	С
Тягач		4000	–	С

ми, с помощью которых можно надёжно зафиксировать этот транспорт на земле во время аварийной стоянки и в опасных погодных условиях (например, во время всё той же песчаной бури).

Гравикомпенсатор (П)
Система соединённых массивными пряжками-эмиттерами проводящих ремней, подключённых к тяжёлому заплечному ранцу. Пока гравикомпенсатор включён, на носителя действует сила тяжести, равная 1G, вне зависимости от любых внешних условий. В заплечном модуле размещается термоядерный аккумулятор, заряда которого хватает на час работы.

Гравилёт (С)
Гравилёты — это автомобили с гравитонными движителями, работающие от небольшого термоядерного реактора. Большая их часть предназначена для перевозки грузов, поскольку рынок легковых гравилётов доступен лишь для очень богатых людей. Потолок полёта стандартного гражданского гравилёта — метр-полтора над поверхностью земли, и лишь некоторые модели способны совершать «прыжки» на высоту до 10 метров. Впрочем, исключения бывают и из этого правила: лёгкие, открытые и обтекаемые, как лодки, «майранские дхолы» при необходимости способны набирать высоту свыше 50 метров — больше, чем любой гравицикл!

Гравицикл (С)
Это одноместное транспортное средство с мощным гравитонным двигателем способно развивать значительную скорость и набирать высоту до 50 метров над уровнем земли. Работает гравицикл от термоядерного аккумулятора.

Грузовая платформа (С)
Эта гравитонная платформа применяется для работы с тяжёлыми грузами. Она работает от термоядерного реактора, над кожухом которого размещено сиденье оператора и панель управления.

Подводный реактивный ранец (С)
Этот заплечный водомётный двигатель обеспечивает модификатор +1 при проверках **проворства**, если дело происходит под водой. Для питания ранца требуется топливный элемент, заряда которого хватает на два часа работы.

Пульт управления (С)
Радиоприставка для табулы или компьютера, которая позволяет при помощи проверки инфомантии управлять транспортным средством, находящимся в рамках предельной дистанции от пульта.

Реактивный ранец (С)
Пара реактивных двигателей размером с небольшой рюкзак позволяет оператору отрываться от земли и свободно летать по воздуху. Обеспечивает модификатор +2 при проверках проворства, если дело происходит в невесомости, и +1, если на персонажа действует гравитация. Топлива в ранце хватает на час полёта.

Ручной маневровый двигатель (С)
РМД — это небольшой реактивный двигатель, который обеспечивает модификатор +1 при проверках **проворства** в условиях невесомости.

Тягач (С)
Составная гусеничная грузовая платформа от 30 до 50 метров длиной. В передней части тягача находится кабина во-

uropbr@yandex.ru #15373

дителя. В космопортах и промышленных зонах специально для таких тягачей повсюду расставлены навигационные радиомаяки, благодаря которым водитель без особого риска может развивать скорость до 60 км/ч. Если радиомаяки выключены или отсутствуют, максимальная скорость тягача падает до 15 км/ч, поскольку ручное управление такой махиной — задача не из лёгких.

РАЗВЕДКА И ШПИОНАЖ

Детектор лжи (П)
Закрепив на человеке датчики этого устройства, можно узнать, когда он врёт, а когда говорит правду. Устройство обеспечивает модификатор +2 при проверках **влияния**.

Маскировочный костюм (П)
Изменяя свою окраску и рассеивая тепловой след носителя на фоне окружающей среды, этот костюм способен обмануть не только человеческий глаз, но и электронные сенсоры. Он обеспечивает модификатор +2 при проверках скрытности, если ты пытаешься спрятаться или остаться незамеченным.

Механическая отмычка (А)
Отмычка для взлома механических замков. Не обеспечивает модификаторов при проверках **технологики**, но взлом, осуществляемый при помощи импровизированных инструментов, — это проверка **технологики** (–1).

Модулирующая маска (П)
Наноэмиттер этого миниатюрного модулятора выполнен в виде массивного ожерелья. Устройство способно моделировать поверх лица пользователя маску, почти неотличимую от лица другого человека. Модулирующая маска обеспечивает модификатор –2 при проверках **наблюдательности** тому, кто пытается понять, что перед ним всего лишь личина.

Разведзонд (С)
Разведзонд — это сверхмалый разведывательный БПЛА с гравитонным движителем. Работает он от топливного элемента, заряда которого хватает на два часа работы. Разведзондом можно управлять дистанционно, пока он находится в рамках предельной дистанции от оператора. Чтобы определить, насколько детальную информацию удалось получить от разведзонда, оператор должен пройти проверку **наблюдательности**.

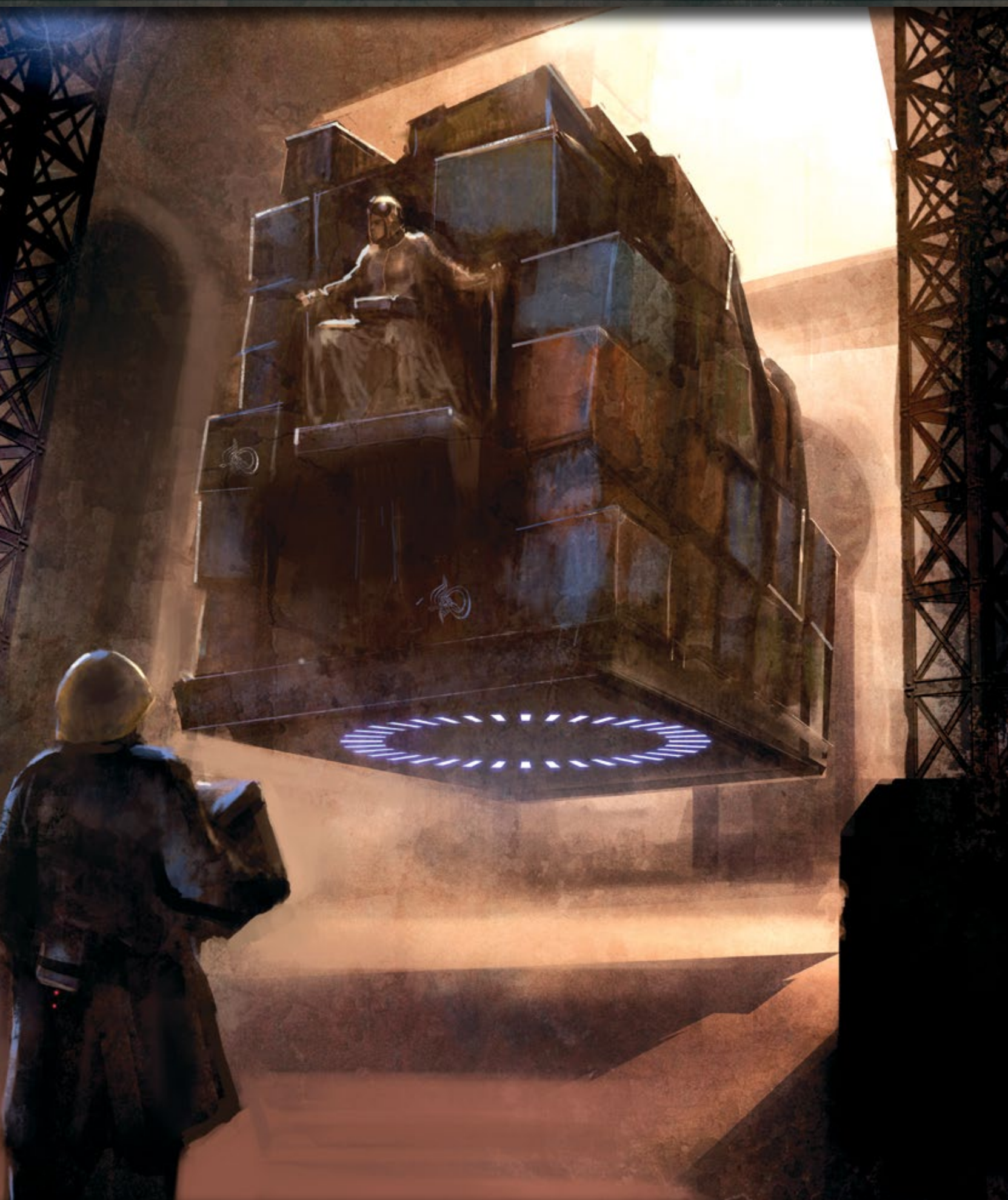
Фиброскоп (П)
Фиброскоп — это крохотный управляемый объектив, который подключается к табуле при помощи длинного оптоволоконного кабеля. Длину кабеля оператор регулирует вручную. При помощи фиброскопа можно, например, незаметно изучить обстановку в занятом противником помещении, или заглянуть за угол, не рискуя лишиться головы.

ГРАВИКОМПЕНСАТОРЫ «НЕСТЕ́РА»

Гравикомпенсаторы фирмы «Нестера» — это весьма популярные в последнее время устройства, которые правильнее было бы назвать анти-гравикомпенсаторами. Изначально ими снаряжали бронедесантные подразделения Легиона: эти генераторы невесомости позволяли быстро и незаметно высаживать облачённых в экзодоспехи воинов прямо с орбиты. Однако коммерческий успех эта разработка «Нестеры» получила благодаря майранским «летающим театрам» — акробатическим труппам, когда-то применявшим в своих выступлениях сложнейшие конструкции из верёвок, шкивов и проволоки — именно благодаря «Нестере» эти архаичные и ненадёжные конструкции ушли в прошлое. Сцену из легендарной постановки «Плача Жасмин», в которой Танцор в алых одеяниях и длинном шлейфе газовых лент, порхая с облака на облако, осеняет союз двух влюблённых, театральные критики до сих пор называют не иначе как «потрясающей» и «поистине волшебной». Неудивительно, что на следующий же день после того представления о новинке от «Нестеры» на Майре знали уже все. Если уж говорить о более прозаичных сферах жизни, то гравикомпенсаторы «Нестера» используют люди с крайней степенью ожирения, скалолазы и гости планет с повышенной силой тяжести.



uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373

Широкополосный сенсор (С)
Широкополосный сенсор сканирует окружающее пространство и в реальном времени выводит на экран информацию об окружающем ландшафте и местоположении транспортных средств, работающих устройств и живых существ. Данные не настолько точны, чтобы по ним можно было определить, скажем, личность человека или предназначение устройства, но более общие детали, например, размер и тип транспортного средства, можно узнать без труда. Широкополосный сенсор может работать в двух режимах:

- **Активный режим**: если ландшафт не является препятствием, то в активном режиме проверка технологики позволяет просканировать область в рамках предельной дистанции. Если искомый объект должным образом замаскирован от такого вида обнаружения, то в его случае проверка будет встречной. Однако помни, что если ты при этом будешь находиться в области действия другого сенсора, противник может пройти проверку **технологики** (+2), чтобы определить твоё местонахождение.
- **Пассивный режим**: в пассивном режиме сенсор сканирует область в рамках дальней дистанции, а сложность проверки **технологики** при попытке его обнаружения возрастает до стандартной (+0).

Электронная отмычка (С)
Электронная отмычка — это декодирующее устройство, способное взламывать электронные замки и обезвреживать электронные ловушки. Не обеспечивает модификаторов при проверках технологики, но взлом, осуществляемый импровизированными средствами, — это проверка **технологики** (–2).

АМУНИЦИЯ И БОЕПРИПАСЫ

Гироскопическая подвеска (С)
Это устройство в виде пояса или жилета с суставчатой гироскопической подвеской позволяет игнорировать штраф при стрельбе из громоздкого оружия не из положения лёжа (см. стр. 133).

Командирский планшет (С*)
Электронный командирский планшет синхронизируется с коммуникаторами солдат, позволяя оператору проходить проверки **лидерства** удалённо, координируя и контролируя действия всех бойцов подразделения. Планшет, естественно, можно использовать и в мирных целях, например, при проведении особо опасных и (или) ответственных экспедиций.

Комплект боеприпасов (А)
Набитые чёрным порохом газыри[1], свинцовые пули для пращей, стрелы — боеприпасы для одного типа архаичного оружия редко подходят для другого, зато их легко можно производить кустарным способом. Если оружие обладает свойством однозарядное (см. ниже), то на каждый выстрел ему требуется по одному комплекту боеприпасов.

Комплект боеприпасов (П)
Боеприпасы передового уровня — это запас рабочего тела, а в случае с пистолетами ещё и мощный топливный элемент военного образца, который можно перезарядить на любой станции технического обслуживания за 5 бирров. Топливные элементы гражданского (см. стр. 109) и военного образца взаимно несовместимы.

Комплект боеприпасов (С)
Каждый комплект современных боеприпасов — это либо полностью снаряжённый магазин, либо (если оружие однозарядное) одиночная граната, ракета и т. п. Если для стрельбы оружию необходима энергия, значит, оно черпает её из встроенного в магазин топливного элемента.

Комплект боеприпасов, вибродротики (С*)
Вместо стандартных разрывных мини-ракет эти боеприпасы для вулкан-оружия снаряжены подкалиберными вибродротиками, которые не взрываются внутри цели, а скорее «вгрызаются»

1 От арабского «хазы́р» — «готовый». Ружейный заряд, состоящий из отмеренной порции пороха, бумажного патрона и пули.

ТАБЛИЦА 6.8 – РАЗВЕДКА И ШПИОНАЖ

Название	Мод.	Цена	Вес	Уровень
Детектор лжи	+2	1800	Лёгкий	П
Маскировочный костюм	+2	3000	Лёгкий	П
Механическая отмычка		50	Лёгкий	А
Модулирующая маска		5000	Лёгкий	П
Разведзонд		2000	Средний	С
Фиброскоп		3000	Маленький	П
Широкополосный сенсор		1200	Средний	С
Электронная отмычка		700	Лёгкий	С

uropbr@yandex.ru #15373

в неё, поражая мягкие ткани и внутренние органы. Обычно их используют охотники (которым важно не испортить шкуру будущего трофея), наёмные убийцы (вулкан-оружие, заряженное вибродротиками, получает свойство бесшумное (см. стр. 132)) и космоплаватели (шальной вибродротик, в отличие от разрывной мини-ракеты, вряд ли станет причиной разгерметизации космического корабля). Вибродротики обеспечивают модификатор +1 при проверках **стрельбы**, но если цель облачена в броню, её класс защиты при попадании увеличивается на 2 пункта.

Оптический прицел (А)
Этот оптический прибор увеличивает изображение цели, а перекрестье с особыми метками позволяет стрелку рассчитать упреждение и взять все необходимые поправки. Устанавливается на стрелковое оружие, обеспечивает модификатор +1 при проверке **стрельбы** по цели, находящейся за рамками средней дистанции. Используется только для прицельного выстрела (см. стр. 88). Кроме того, оптический прицел может послужить в качестве бинокля (см. стр. 115)

Постановщик радиопомех (С*)
Создаёт помехи в радиоэфире либо на определённой частоте, либо в заданном радиодиапазоне. Если средство связи находится в рамках предельной дистанции от постановщика радиопомех, принять или передать сигнал с его помощью можно только после успешной проверки технологики. Работает постановщик от термоядерного аккумулятора.

Прибор ночного видения (С)
Этот светоусиливающий прибор делает зрение персонажа монохромным, но при этом позволяет игнорировать все эффекты темноты (см. стр. 84).

Сенсорный прицел (П*)
В сенсорных прицелах передового уровня обитают инфоджинны, способные не просто рассчитать вертикальное и горизонтальное упреждение, но и учесть при этом массу дополнительных факторов, влияющих на точность стрельбы, включая отдачу оружия и траекторию движения самого стрелка. Устанавливается на стрелковое оружие, обеспечивает модификатор +1 при проверке **стрельбы** по цели, находящейся за рамками ближней дистанции. Не работает при стрельбе навскидку (см. стр. 89).

Сенсорный прицел (С)
Лазерный сенсор, который сканирует цель и одновременно указывает, куда попадёт выстрел. Прицел обеспечивает чёткое контрастное изображение цели и учитывает такие факторы, как расстояние до цели, боковой ветер и т. п. Устанавливается на стрелковое оружие, обеспечивает модификатор +1 при проверке **стрельбы** по цели, находящейся за рамками ближней дистанции. Используется только для прицельного выстрела (см. стр. 88).

Термоядерный аккумулятор (С)
Пока в этом миниатюрном термоядерном реакторе имеется запас чистого водорода, он будет исправно снабжать энергией любые подключённые к нему устройства — в большинстве случаев это средства передвижения. Если полностью заряженный термоядерный аккумулятор подключён к плазменному или мезонному оружию, он способен обеспечить энергией три комплекта боеприпасов.

ТАБЛИЦА 6.9 – АМУНИЦИЯ И БОЕПРИПАСЫ

Название	Мод.	Цена	Вес	Уровень
Гироскопическая подвеска		200	Средний	С
Командирский планшет		2300	Лёгкий	С*
Комплект боеприпасов (А)		5	Лёгкий	А
Комплект боеприпасов (П)		50	Лёгкий	П
Комплект боеприпасов (С)		50	Лёгкий	С
Комплект боеприпасов, вибродротики	+1	200	Лёгкий	С*
Оптический прицел	+1	200	Маленький	А
Постановщик радиопомех		1500	Лёгкий	С*
Прибор ночного видения		1000	Маленький	С
Сенсорный прицел (П)	+1	5000	Маленький	П*
Сенсорный прицел (С)	+1	2000	Маленький	С
Термоядерный аккумулятор		3000	Тяжёлый	С

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Многие страницы истории Третьего Горизонта написаны кровью, жизнь на его просторах по-прежнему опасна, и смута, вызванная появлением Эмиссаров, сделала её ещё более непредсказуемой. В такие времена оружием и средствами защиты от него начинают интересоваться очень многие, причём вне зависимости от рода занятий и места проживания.

ОРУЖЕЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

Как и любое другое снаряжение, оружие относится к одному из трёх уровней технологии: архаичному, современному или передовому.





ВУЛКАН-ОРУЖИЕ

Стандартный боеприпас для вулкан-оружия — это мелкокалиберные неуправляемые мини-ракеты с взрывчатой боеголовкой. Работа этого оружия построена на чисто механических принципах, так что топливные элементы для работы ему не нужны. Вулкан-оружие славится относительно слабой отдачей и, соответственно, способностью вести точный и эффективный автоматический огонь. Благодаря простоте механизма, его неприхотливости и повсеместному спросу вулкан-оружие и боеприпасы для него распространились по всему Третьему Горизонту.



Партизаны, повстанцы, исследователи — вот лишь малая часть из тех, кто ежедневно вверяет вулкан-оружию свою жизнь, и многие в знак этой глубокой духовной связи даже украшают его мифологическими или традиционными изображениями и орнаментами. Помимо стандартных боеприпасов вулкан-оружие может вести огонь вибродротиками и управляемыми мини-ракетами, которые снаряжают в специальные магазины со встроенными топливными элементами.



ПРИМЕЧАТЕЛЬНОЕ ВУЛКАН-ОРУЖИЕ

* **Вулкан-пистолет «Ара́кс Оми́р»**: тяжёлый крупнокалиберный пистолет, который пользуется весьма дурной славой — оставленные им ужасные раны всегда заживают медленно, и это весьма мучительный процесс.
* **Вулкан-пистолет «Скорпион»**: этот полностью автоматический вулкан-пистолет популярен среди преступников, хотя и довольно сложен в обращении.
* **Штурмовой вулкан-карабин**: нечто среднее между пистолетом и карабином. «Нестера» рекламирует его как «оружие для самозащиты». Благодаря компактным размерам пользуется спросом у профессиональных телохранителей.
* **Легионерский карабин «Дайа́л-3»**: эту модель производит и активно использует Легион. «Дайал-3» комплектуется встроенным подствольным гранатомётом, усовершенствованным дульным тормозом и увеличенным барабанным магазином.



РЕЛЬСОВОЕ ОРУЖИЕ

Принцип работы рельсового оружия заключается в разгоне токопроводящего снаряда вдоль двух металлических направляющих — отсюда и название. Рельсовое оружие практически не имеет отдачи, но его низкая скорострельность сильно ограничивает его боевое применение. Впрочем, благодаря своей непревзойдённой точности оно пользуется неизменным спросом среди колонистов, снайперов и охотников.



Одной из немногих силовых структур Горизонта, полностью отказавшихся от вулкан-оружия в пользу рельсового, стали войска Зенитийской гегемонии, оценившие не только точность нового оружия, но и возможность вести огонь в «бесшумном» режиме (пусть и в ущерб поражающей способности). Ещё одной причиной относительной непопулярности рельсового ору-



uropbr@yandex.ru #15373

жия по сравнению с «вулканами» является сложность конструкции и, соответственно, его нелегального производства.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНОЕ РЕЛЬСОВОЕ ОРУЖИЕ

* **Двуствольный карабин**: этот рельсовый карабин производит выстрел из двух стволов одновременно. Может легко перегреться, так что ведущий может устроить осечку всего за 2 пункта тьмы (см. стр. 56).
* **Рельсовая винтовка «Нестера Парóкс»**: флагманская снайперская винтовка компании «Нестера», знаменитая своей невероятной останавливающей силой и запредельной дальностью стрельбы до 5 километров. Выстрел из неё, пожалуй, способен сбить даже бронированный гравилёт.





ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ

Выстрел из плазменного оружия поражает цель сгустком перегретой материи. Этот процесс потребляет море энергии, так что для любого плазменного оружия (кроме пистолетов) дополнительно требуется термоядерный аккумулятор (см. стр. 122) — он размещается в заплечном модуле и подключается к оружию при помощи армированного кабеля.



Боеприпасами для плазменного оружия служат контейнеры с чистым водородом. Пистолетные магазины комплектуются топливными элементами военного образца.



НЕЙРОШОКЕРЫ

Нейрошокер (или просто шокер) поражает цель электрическим разрядом, что позволяет обезвредить противника на расстоянии, не причиняя ему особого вреда. Нейрошокер можно купить в виде отдельного устройства (в нём средством доставки разряда служит ионизированный лазерным лучом атмосферный воздух) или встроить в любое плазменное оружие (в этом случае разряд доставляет направленный сгусток низкотемпературной электроплазмы).



АРХАИЧНОЕ ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Духовая трубка, лук, мультук — всё это примеры архаичного дистанционного оружия. Поскольку никаких единых стандартов их производства не существует, то, скажем, боеприпас для мультука, созданного одним мастером, вряд ли подойдёт для мультука, созданного кем-то другим.

ВЗРЫВЧАТКА

Спектр взрывных устройств, встречающихся на просторах Третьего Горизонта простирается от архаичной кустарщины типа набитых детонитом консервных банок до передовых оружейных разработок вроде термобарических гранат. Детонит — это широко распространённая взрывчатка, которая обычно продаётся стандартными брикетами по 250 граммов в комплекте с универсальными многофункциональными детонаторами. На вооружении военных и диверсионных групп также стоят так называемые объектные мины — заранее снаряжённые детонитовые взрывные устройства большой массы, предназначенные для уничтожения строений, инфраструктуры и транспортных средств противника.

В подходящей обстановке взрывная волна способна поднять в воздух целую тучу пыли и дыма, создав в радиусе взрыва область нулевой видимости (см. стр. 84). В отсутствии внешних факторов туча осядет только в конце сцены. Гранаты — метательные взрывные устройства, снаряжённые детонитом или термонитом, — в зависимости от типа могут производить и иные особые эффекты.



ГРАНАТОМЁТЫ И РАКЕТНЫЕ УСТАНОВКИ

Гранатомёты и ракетные установки позволяют вести огонь боеприпасами с самыми различными боеголовками — от дымовых и светошумовых до кумулятивных и термобарических.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 6.10 — ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Пистолеты	Мод.	Иниц.	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Карманный вулкан-пистолет	+1	+2	2	2	Средняя	Лёгкое	С	700
Вулкан-пистолет	+1	+1	2	2	Средняя	Надёжное	С	500
Вулкан-пистолет «Аракс Омир»	0	0	3	2	Средняя	+2 при проверках влияния во время запугивания	С	1200
Вулкан-пистолет «Скорпион»	–1	+1	2	2	Средняя	Автоматическое	С	1000
Рельсовый пистолет	+1	0	2	1	Дальняя	Бесшумное	С	700
Карманный плазменный пистолет	+1	+2	3	2	Средняя	Лёгкое	П	2500
Плазменный пистолет	+1	+1	3	2	Дальняя	—	П	2300
Нейрошокер	+1	+1	2	—	Средняя	Шоковое	П	2000

Карабины	Мод.	Иниц.	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Вулкан-карабин	+1	+0	3	2	Средняя	Автоматическое	С	2000
Легионерский карабин «Дайал-3»	+1	+0	3	2	Дальняя	Автоматическое, вместительный магазин, подствольный гранатомёт	С*	3000
Штурмовой вулкан-карабин	+1	+1	3	2	Средняя	Автоматическое	С	2500
Рельсовый карабин	+1	+0	3	1	Дальняя	Автоматическое, бронебойное, бесшумное	С	3000
Двуствольный карабин	+1	+0	4	2	Дальняя	Бронебойное, бесшумное	С	3700
Плазменный карабин	+1	+0	4	2	Дальняя	Плазменный поток	П	6500

Дробовики	Мод.	Иниц.	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Дробовик «Саладин»	+2	+0	2	2	Средняя	Однозарядное	А	200
Дробовик	+2	+0	2	2	Средняя	—	С	400
Укороченный дробовик	+2	+1	2	3	Средняя	—	С	400
Автоматический дробовик	+2	+1	2	2	Средняя	Автоматическое	С	600

Винтовки	Мод.	Иниц.	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Мультук	0	+0	2	2	Дальняя	Однозарядное	А	100
Обрез	0	+1	2	2	Средняя	Однозарядное	А	100
Рельсовая винтовка	+1	+0	3	1	Предельная	Бронебойное, ПНВ, бесшумное	С	2000
Рельсовая винтовка «Нестера Парокс»	0	+0	4	2	Предельная	Тяжёлое, бесшумное, противотранспортное, бронебойное, ПНВ	С	3000
Плазменная винтовка	0	+0	5	2	Предельная	Бронебойное, ПНВ	П	6000

Тяжёлое оружие	Мод.	Иниц.	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Вулкан-пулемёт	+1	+0	4	2	Средняя	Тяжёлое, громоздкое, автоматическое, вместительный магазин	С*	6500
Рельсовый пулемёт	+1	+0	3	1	Дальняя	Тяжёлое, громоздкое, автоматическое, вместительный магазин, бронебойное, бесшумное	С*	10000
Рельсовая катапульта	+1	+0	Граната	Граната	Дальняя	Тяжёлое	С*	8000

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 6.10 — ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Тяжёлое оружие	Мод.	Иниц.	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень*	Цена
Ракетная установка	+0	+0	6	1	Предельная	Тяжёлое, однозарядное, противотранспортное	С*	900
Огнемёт	+1	+0	3	1	Средняя	Тяжёлое, огненное (3)	С*	1800
Гранатомёт	0	+0	Граната	Граната	Дальняя	Однозарядное	С*	1200
Плазмомёт	+1	+0	4	1	Дальняя	Тяжёлое, громоздкое, плазменный поток, вместительный магазин	П*	22000

Транспортные орудийные системы	Мод.	Иниц.	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Ракетная пусковая установка	+2	+0			Предельная	Противотранспортное	С*	10000
— Кумулятивная боеголовка			5	1		Бронебойное		
— Тактическая боеголовка			Граната	Граната		—		
Плазменная установка	+2	+0	4	1	Средняя	Плазменный поток, огненное (5)	П*	26000
Реактивный огнемёт	+1	+0	5	1	Дальняя	Противотранспортное, медленное, огненное (6), мощность взрыва 5	С*	18000

Прочее	Мод.	Иниц.	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Духовая трубка	+0	+2	1	4	Средняя	Лёгкое, однозарядное	А	50
Метательный нож	+0	+1	1	2	Средняя	Лёгкое	А	50
Метательное копьё	+0	+1	2	2	Средняя	—	А	150
Метательный топор	+0	+0	2	2	Средняя	—	А	300
Копьеметалка	+1	+0	2	2	Средняя	Тяжёлое, однозарядное	А	600
Гарпунное ружьё	+1	+1	2	3	Средняя	Тяжёлое, однозарядное	А	200
Боевой лук	+1	+1	3 или граната	2 или граната	Дальняя	Однозарядное	С	2000

ГРАНАТЫ

Параметры различных типов гранат приведены в таблице 6.12. Если метать гранату вручную, её эффективная дистанция — средняя.

* **Светошумовая**: при взрыве такая граната производит громкий хлопок и ослепительную световую вспышку, при этом пострадавший получает пункты стресса вместо пунктов урона.
* **Дымовая**: эти гранаты выпускают облако густого дыма, обеспечивающего нулевую видимость в рамках средней дистанции от эпицентра взрыва.
* **Экранирующая**: как дымовая, но дым непроницаем не только для зрения, но и для сенсоров.
* **Осколочная**: небольшой заряд взрывчатки, но большое количество поражающих элементов.
* **Фугасная**: усиленный заряд взрывчатки в лёгком корпусе.
* **Инферно**: усовершенствованная и усиленная версия фугасной гранаты.
* **Зажигательная**: эта начинённая горючими веществами граната способна поджечь всё и вся, что окажется в радиусе взрыва.
* **Термобарическая**: в момент взрыва в воздух выбрасывается облако мелкодисперсного горючего вещества, которое немедленно воспламеняется, образуя всепожирающее огненное облако.

uropbr@yandex.ru #15373

ДРОБОВИК «САЛАДИН»

Разновидность мультука, в которой вместо цельной пули используется россыпь мелких свинцовых шариков — их разлёт сильно повышает шансы поразить цель. Если учесть урон, который картечь способна нанести мягким тканям жертвы, нет ничего удивительного в том, что «Саладины» продолжают использоваться по всему Горизонту.

ТАБЛИЦА 6.11: – ОБЪЕКТНЫЕ МИНЫ

Тип	Вес	Цели
Малая	≈ 5 кг	Межкомнатные стены, транспортные средства
Средняя	≈ 10 кг	Внешние стены, бронированные транспортные средства
Тяжёлая	≈ 100 кг	Дома, мосты
Сверхтяжёлая	≈ 1000 кг	Транспортные узлы, городские кварталы



ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

На просторах Горизонта широко используется самое разнообразное оружие ближнего боя, и в этом разделе описано несколько самых распространённых архаичных образцов и наиболее популярные модели современного и передового уровня, разработанные в основном в качестве альтернативы стрелковому оружию, которое слишком рискованно использовать во время сражений на борту космических кораблей и станций.



Архаичным оружием может быть всё что угодно: от разбитых бутылок и рабочих инструментов до секир и ятаганов. Его, как и любое современное оружие ближнего боя, можно приобрести у купцов и коллекционеров, не гнушающихся зарабатывать деньги на торговле оружием.



Энергетическое оружие

Силовое оружие: оборудовано гидравлическими или электрическими ударными приводами, срабатывающими в момент контакта с целью.

Виброоружие: этот тип холодного оружия со сверхпрочным дюралитовым лезвием и высокочастотным вибромотором обладает непревзойдёнными режущими свойствами. Виброкогти — это разновидность виброоружия, представляющая собой сочленённую металлическую перчатку, пальцы которой заканчиваются изогнутыми клинками (клинки могут быть выдвижными, но тогда их нужно будет сначала подготовить к бою, что требует быстрого действия).



Нейрошоковое оружие: от удара таким оружием жертва вместо пунктов урона получает пункты стресса.

Разрядное оружие: в целях безопасности владельца генератор электрического разряда в этом оружии срабатывает, только если боец наносит своему противнику полноценный удар, так что жертва при этом получает не только пункты стресса, но и пункты урона.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 6.12 — ГРАНАТЫ И ВЗРЫВЧАТКА

Взрывчатка	Мод.	Инициатива	Мощность	Урон	Порог	Радиус	Свойства	Уровень	Цена	Вес
Объектная мина	+0	+0					—			
— Малая			6	1	1	Ближний	—	С	500	Тяжёлый
— Средняя			8	1	1	Средний	—	С	2000	Тяжёлый
— Тяжёлая			12	1	1	Средний	—	С*	10000	
— Сверхтяжёлая			16	1	1	Средний	—	С*	40000	

Гранаты	Мод.	Инициатива	Мощность	Урон	Порог	Радиус	Свойства	Уровень	Цена	Вес
Фугасная	+0	+0	6	1	2	Ближний	—	С	600	Лёгкий
Осколочная	+0	+0	6	2	1	Ближний	—	С	500	Лёгкий
Инферно	+0	+0	9	2	1	Средний	—	П*	1500	Лёгкий
Экранирующая	+0	+0	0	0	—	Средний	Блокирует видимость и сенсоры	С	1000	Лёгкий
Дымовая	+0	+0	0	0	—	Средний	Блокирует видимость	С	400	Лёгкий
Светошумовая	+0	+0	6	1	—	Ближний	Шоковое	С	800	Лёгкий
Зажигательная	+0	+0	6	1	1	Ближний	Огненное (2)	П*	2000	Лёгкий
Термобарическая	+0	+0	9	1	1	Средний	Огненное (3)	П*	4000	Лёгкий



Ртутное оружие: передовая технология молекулярной модуляции позволяет переводить особый металлический сплав из жидкого состояния в твёрдое и обратно. В жидком состоянии металл хранится в специальной ёмкости внутри рукояти (сама рукоять может выглядеть почти как угодно), а в твёрдом — формирует прочный и очень острый клинок. Подготовка ртутного оружия к бою — это быстрое действие.

Любому энергетическому оружию для работы необходимы топливные элементы. Без них оно будет действовать как архаичное оружие аналогичного типа. Обесточенное ртутное оружие, прежде чем отключиться, всегда переходит в твёрдое состояние. Если топливный элемент используется повторно, ведущий, потратив 1 пункт тьмы, может в любой момент объявить, что тот истощился вновь (см. стр. 109).

ПЕРСОНАЛЬНАЯ БРОНЯ И СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

Обитатели Третьего Горизонта всегда использовали для защиты своих жизней самые разнообразные типы брони — от звериных шкур до силовых экзодоспехов.

Архаичная броня

Эти средства защиты используются лишь дикарями и кочевниками, скитающимися по самым глухим закоулкам Третьего Горизонта.

Лёгкий архаичный доспех: такие доспехи обычно делают из доступных природных материалов — растительных волокон, шкур, дерева, кости и рога. Впрочем, современная верхняя кожаная одежда вроде плащей или штормовок тоже вполне может считаться лёгкой архаичной бронёй.

Тяжёлый архаичный доспех: обычно доспех такого класса набирается из скреплённых ремнями или нашитых на кожаную основу (а то и прямо на одежду) металлических или керамических пластин.

Современная броня

Броню, призванную эффективно защищать от большинства видов современного оружия, шьют из нескольких слоёв гибкого, но очень прочного арманитового полотна. Более тяжёлые модели дополнительно усиливают вставками из карбидной керамики и дюралита.

Экзоскафандры: космические скафандры разработаны для защиты человека, причём не только от вакуума и других опасных сред, но и (в некоторой степени) от физического урона. Экзоскафандры содержат запас воздуха, которого хватит на восемь часов, и оснащены мощными присосками, при помощи которых можно закрепиться на любой достаточно гладкой поверхности. Пока персонаж не двигается с места, он может игнорировать правила, связанные с пребыванием в невесомости (см. стр. 85). В вакууме эти присоски, естественно, не работают.

Защитная одежда: из арманитового полотна нередко шьют плотную верхнюю одежду вроде штанов, штормовок или плащей.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 6.13 — ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Ножи и мечи	Мод.	Инициатива	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Нож	+0	+1	2	2	Ближняя	Лёгкое	А	50
Меч	+1	+0	2	2	Ближняя	—	А	200
Вибронож	+0	+1	2	1	Ближняя	Лёгкое, энергетическое	С	500
Вибромеч	+1	+0	2	1	Ближняя	Тяжёлое, энергетическое	С	1600
Ртутный нож	+1	+1	3	2	Ближняя	Лёгкое, ртутное, энергетическое	П	1500
Ртутный меч	+2	+0	3	2	Ближняя	Лёгкое, ртутное, энергетическое	П	3000

Топоры	Мод.	Инициатива	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Секира	+0	+0	3	2	Ближняя	Тяжёлое	А	150
Вибросекира	+0	+0	3	1	Ближняя	Тяжёлое, энергетическое	С	2000
Алебарда	+0	+1	3	2	Ближняя	Тяжёлое, длинное	А	300
Виброалебарда	+0	+1	3	1	Ближняя	Тяжёлое, длинное, энергетическое	С	2500

Дробящее	Мод.	Инициатива	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Дубинка	+2	+0	1	3	Ближняя	—	А	100
Дубинка, телескопическая	+1	+0	1	3	Ближняя	Лёгкое	А	200
Посох	+1	+2	1	3	Ближняя	—	А	50
Посох, телескопический	+1	+2	1	3	Ближняя	Лёгкое	А	250
Булава	+0	+0	3	3	Ближняя	Тяжёлое	А	100
Силовой молот	+0	+0	4	3	Ближняя	Тяжёлое, энергетическое	С	1000
Силовой кастет	+1	+1	2	3	Ближняя	Лёгкое, энергетическое	С	1500

Разрядное и нейрошоковое	Мод.	Инициатива	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Разрядный жезл	+2	+0	1	—	Ближняя	Разрядное, шоковое, энергетическое	С	500
Разрядный кнут	+0	+2	1	—	Ближняя	Разрядное, шоковое, гибкое, лёгкое, энергетическое	С	800
Нейрошоковый посох	+2	+2	2	3	Ближняя	Шоковое, тяжёлое, энергетическое	П	1000
Нейрошоковый жезл	+2	+0	2	3	Ближняя	Шоковое, энергетическое	П	1200
Нейрошоковый кнут	+0	+2	2	3	Ближняя	Шоковое, гибкое, лёгкое, энергетическое	П	1800
Веер Алама	+1	+2	2	1	Ближняя	Лёгкое, шоковое, энергетическое	П	2500

Прочее	Мод.	Инициатива	Урон	Порог	Дистанция	Свойства	Уровень	Цена
Безоружная атака	+0	+2	1	3	Ближняя	—	А	—
Кастет	+0	+2	2	3	Ближняя	Лёгкое	А	50
Когти	+0	+2	1	2	Ближняя	—	А	—
Виброкогти	+0	+2	1	1	Ближняя	Лёгкое, энергетическое	С	600
Копьё	+1	+2	2	2	Ближняя	Длинное	А	200
Кнут	+0	+2	1	4	Ближняя	Гибкое	А	50

uropbr@yandex.ru #15373

Лёгкая броня: комплект из многослойной арманитовой брони и лёгкого шлема с прочным визором, прикрывающим верхнюю часть лица. Доспехи такого рода — часть стандартной экипировки Стражи «Кориолиса», а также телохранителей и наёмников по всему Горизонту.

Тяжёлая броня: это либо полный костюм из арманитового полотна, либо усиленная дюралитовыми и керамическими вставками лёгкая броня. В комплекте идёт глухой шлем с бронированным забралом. Вооружённые силы большинства фракций Совета облачаются в тяжёлую броню, только если всерьёз ожидают неприятностей. Процесс облачения в тяжёлую броню занимает несколько минут — это значит, что надеть её в разгар сражения не выйдет.

Мученики, солдаты Ордена Неприкасаемых, носят особую арманитовую броню с дюралитовыми вставками, стилизованную под традиционные панцирные кольчуги — чёрный цвет этих доспехов давно стал символом непримиримой агрессии и силы.

✵ Передовая броня

Передовая броня в основном создана для того, чтобы защищать человека от плазменного оружия, с которым современная броня справляется не настолько хорошо, как порой хотелось бы. Броня этого уровня стоит очень дорого, и достать её весьма непросто.

Абляционные пластины: разрушаясь, абляционные пластины поглощают и рассеивают кинетическую и тепловую энергию удара или выстрела. Эти пластины можно закрепить на любой броне, но хватает их только на одно попадание. Чтобы заменить пластины, понадобится успешно пройти проверку технологики и потратить набор запчастей передового уровня.

Экзодоспехи: это тяжёлые силовые доспехи, состоящие на вооружении у штурмовых и лейб-гвардейских подразделений. По сути, экзодоспех — это мощный, тяжело бронированный экзоскелет, сервомоторы которого делают своего носителя более сильным и выносливым, дюралитово-керамический панцирь защищает его от неблагоприятных внешних воздействий, а промежуточный сверхпроводящий слой эффективно рассеивает и отводит даже самое интенсивное тепловое излучение. Кроме того, в экзодоспехах можно находиться в вакууме, а на случай пробоин они оборудованы системой автоматической герметизации.

ЩИТЫ

Щиты бывают самыми разными, от встречающихся у согойских племён обтянутых кожей деревянных досок до современных арманитовых оборонительных приспособлений. Щиты, созданные по передовым технологиям, практически не встречаются, поскольку большая часть разработок в этом направлении по-прежнему засекречена. Тактические щиты из полупрозрачного арманита применяет в основном стража при подавлении гражданских беспорядков. Боевой щит — это настоящее переносное укрепление для одного солдата, оснащённое бойницей для табельного оружия и смотровым окошком из прозрачного арманита.

ВЕЕР АЛАМА

Компаньоны Храма Алама предпочитают оружие, которое не бросается в глаза. Слухи утверждают, что они закалывают волосы отравленными шпильками и красят губы ядовитой помадой (поцелуй, который становится для жертвы последним, безвреден для убийц, давно выработавших иммунитет к собственным зельям). Однако единственным доподлинно известным оружием из их арсенала являются нейрошоковые веера, созданные по передовой электроплазменной технологии. Достаточно взмахнуть открытым веером, чтобы бесшумный искристый сполох лишил человека сознания на несколько часов. Открыть или сложить веер — свободное действие. Подготовить веер к бою и открыть его можно одним и тем же действием. Защищаться можно только закрытым веером. В сложенном или обесточенном состоянии урон от веера равен 1, а порог –3.



uropbr@yandex.ru #15373

ЭКЗОДОСПЕХ «ЗОА́Р ЯНЫЧАР»

Экзодоспех «Яныча́р» — это ответ фирмы «Зоар» на живые экзодоспехи Ордена. Усиленные сервоприводы, ракетные прыжковые двигатели и встроенное оружие делают его по-настоящему грозной боевой машиной. Впрочем, из-за внушительных размеров эти экзодоспехи практически не используют в стеснённых боевых условиях, например, в абордажных операциях и при штурмах закрытых оборонительных сооружений (особенно бункеров). Каждый «Яныча́р» оборудован встроенным гранатомётом, рельсовым карабином и вибросекирой. Эти экзодоспехи состоят на вооружении отборных гвардейских подразделений вооружённых сил Зенитийской гегемонии.

БОЕПРИПАСЫ

При покупке оружия один комплект боеприпасов достаётся персонажу бесплатно. Это может быть магазин, водородный топливный элемент военного образца, набитый чёрным порохом патрон или мешочек с металлическими пулями. В игре «Кориолис. Третий Горизонт» не нужно считать каждый выстрел, однако боеприпасы всё-таки могут кончиться, и тогда оружие нужно будет перезарядить. Запасные «комплекты боеприпасов» стоят по-разному, в зависимости от оружия, в котором они используются. Если ты приобретаешь, скажем, три дополнительных комплекта боеприпасов для своего оружия, отметь три клетки в графе «Боеприпасы» в строке с соответствующим оружием, и помни, что вес заряженного в оружие комплекта боеприпасов не учитывается при подсчёте нагрузки персонажа.

РАЗРЕШЕНИЯ

В цивилизованных уголках Третьего Горизонта приобретение, хранение, ношение и производство оружия и брони без соответствующих документов и разрешений считается незаконным. Персонаж без такого разрешения (или достоинства лицензиат (см. стр. 73)), конечно, может купить и оружие, и доспехи, но только на чёрном рынке и (или) через знакомых, имеющих связи в соответствующих кругах. Разрешения, оформленные на «Кориолисе», действуют на территории большинства его торговых партнёров, хотя и с небольшими местными вариациями. Большая часть космопортов и привратных станций оборудована сенсорами, настроенными на поиск оружия и контрабанды.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ И БРОНИ

У оружия и брони могут быть различные отличительные особенности и дополнительные функции, которые мы называем свойствами. Именно они и описаны в этом разделе. Некоторые модели с уникальными свойствами описаны во врезках на предыдущих страницах этой главы.

Свойства оружия

- **Автоматическое**: из этого оружия можно вести автоматический огонь (см. стр. 90).
- **Бесшумное**: предприняв быстрое действие, это оружие можно переключить в бесшумный режим. Теперь, чтобы услышать выстрел, нужно пройти проверку **наблюдательности**, но урон оружия при этом уменьшается на 1 пункт.

ТАБЛИЦА 6.14 – БРОНЯ И ЩИТЫ

Броня	Класс защиты	Базовые свойства	Дополнительные свойства	Уровень	Цена
Лёгкий архаичный доспех	2	Неудобная	0	A	300
Тяжёлый архаичный доспех	3	Неудобная	0	A	600
Лётный комбинезон	1	—	0	C	500
Защитная одежда	3	—	0	C	1000
Экзоскафандр	2	Неудобная, термостатический комбинезон, скафандр, запас кислорода	0	C	2000
Экзопогрузчик	2	Грузовая рама, неудобная, термостатический комбинезон, скафандр, запас кислорода	0	C	3000
Тяжёлый экзоскафандр	3	Неудобная, термостатический комбинезон, скафандр, запас кислорода	1	C	3000
Лёгкая броня	4	—	1	C	5500
Тяжёлая броня	6	—	1	C	10000
Абляционные пластины	–	Уменьшают урон от одного попадания на 3 пункта	0	П*	2000
Экзодоспех	9	Термостатический комбинезон, скафандр, запас кислорода, усиленные сервоприводы	2	П*	25000
Тяжёлый экзодоспех	10	Термостатический комбинезон, скафандр, запас кислорода, усиленные сервоприводы	5	П*	60000

Щиты	Класс защиты	Свойства	Дополнительные свойства	Уровень	Цена
Архаичный щит	2	Тяжёлое	—	A	100
Тактический щит	4	Тяжёлое	—	C	500
Боевой щит	6	Тяжёлое	—	C	800

uropbr@yandex.ru #15373

- **Бронебойное**: быстро летящие снаряды большой плотности эффективно пробивают броню, но их поражающая способность при этом несколько страдает. Попадание из бронебойного оружия игнорирует 2 пункта класса защиты цели, но если цель не защищена бронёй вовсе, урон этого оружия снижается на 1.
- **Вместительный магазин**: при ведении автоматического огня стрелок игнорирует первую выпавшую на дополнительном кубике единицу (см. стр. 90).
- **Гибкое**: оружием вроде кнута можно взять противника в захват, даже получив всего одну шестёрку при проверке **ближнего боя** (см. стр. 85), правда, и урона при этом оружие не нанесёт.
- **Громоздкое**: стрелок получает модификатор –2 при проверке **стрельбы**, если стреляет из такого оружия не из положения лёжа, без помощи гироскопической подвески или не будучи при этом облачённым в броню с усиленными сервоприводами (см. ниже).
- **Длинное**: на первом ходу сражения модификатор инициативы этого оружия увеличивается на 2 пункта.
- **Лёгкое**: занимает только половину строки в перечне предметов на листе персонажа (см. стр. 27). Кроме того, лёгкое оружие несложно спрятать на теле — чтобы заметить его при осмотре, потребуется проверка **наблюдательности**.
- **Медленное**: этим оружием можно атаковать не чаще чем через ход.
- **Надёжное**: благодаря простой и крепкой конструкции это оружие ломается крайне редко, так что ведущий может устроить осечку только за 4 пункта тьмы, а не за 3, как обычно (см. стр. 56).
- **Огненное**: жертву попадания из этого оружия охватывает огонь (см. стр. 97). Число в скобках — это количество кубиков, которое понадобится при проверках ситуативной атаки.
- **Однозарядное**: это оружие нужно перезаряжать после каждого выстрела.
- **Плазменный поток:** из этого оружия можно вести огонь потоками раскалённой плазмы, способными поражать несколько целей за раз. Работает в точности как свойство автоматическое (см. выше).
- **ПНВ**: это оружие оснащено прибором ночного видения (см. стр. 122).
- **Подствольный гранатомёт**: это оружие оснащено стандартным однозарядным гранатомётом.
- **Противотранспортное**: специально предназначено для поражения укреплений и транспортных средств Урон оружия при попадании по этим целям увеличивается на 2 пункта.
- **Разрядное**: от удара таким оружием жертва получает и пункты стресса, и пункты урона.
- **Ртутное**: в жидком состоянии клинок этого оружия хранится в особой ёмкости внутри рукояти, так что его очень просто спрятать на теле — чтобы заметить его при осмотре, потребуется проверка **наблюдательности** (–2).
- **Тяжёлое**: занимает две строки в перечне предметов в листе персонажа.
- **Шоковое**: от удара таким оружием жертва вместо пунктов урона получает пункты стресса.
- **Энергетическое**: этому оружию для работы необходим топливный элемент. Без него оно будет действовать как архаичное оружие аналогичного типа.

Свойства брони

Помимо базовых свойств, указанных в таблице, некоторые виды брони обладают одним или несколькими дополнительными свойствами, которые нужно выбрать из этого списка:

- **Встроенное оружие**: броня оснащена встроенным оружием — пистолетом, ножом или коротким мечом. Само оружие нужно приобретать отдельно.
- **Встроенное снаряжение**: в броню встроен предмет снаряжения, уместный с точки зрения ведущего и здравого смысла. Сам предмет нужно приобретать отдельно.
- **Высокоплотный арманит**: +1 к классу защиты.
- **Гидростатический гель**: +3 к классу защиты против взрывов и при падении с большой высоты (см. стр. 97).
- **Грузовая рама**: это тяжёлое, неповоротливое устройство используется для тяжёлой работы — его пневматические «клешни» и могучие сервоприводы позволяют без проблем поднимать и перемещать с места на место грузы весом до 500 килограммов и обеспечивают модификатор +2 при проверках **силы**. Доспех с грузовой рамой слишком медлителен, чтобы его можно было применять в сражении.
- **Камуфляж**: когда камуфляжный режим этой брони активен, её расцветка сливается с окружением, так что заметить её носителя становится весьма и весьма непросто (–3 при проверках **наблюдательности**).
- **Кислородный баллон**: восьмичасовой запас кислорода и герметичный шлем.
- **Магнитные ботинки**: при наличии металлической поверхности, на которой можно устойчиво зафиксироваться, электромагниты в подошвах ботинок позволяют игнорировать правила, связанные с пребыванием в невесомости (см. стр. 85).
- **Маневровые двигатели**: маленькие двигатели, которые позволяют маневрировать в условиях невесомости (+1 при проверках **проворства**).
- **Неудобная**: такая броня обеспечивает модификатор –2 при проверках **проворства**.
- **Скафандр**: герметичная броня защищает от вакуума и радиации.
- **Термостатический комбинезон**: см. стр. 117
- **Точные сервоприводы**: обеспечивают +1 при проверках **проворства** во время прыжков и бега.
- **Усиленные сервоприводы**: +2 при проверках **силы**. Если персонаж использует метательное оружие, его урон увеличивается на 1 пункт. Кроме того, это свойство позволяет игнорировать штраф при проверках **стрельбы** из громоздкого оружия не из положения лёжа (см. выше).

uropbr@yandex.ru #15373



КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ ИМПЛАНТАТЫ И БИОНИЧЕСКИЕ МОДИФИКАЦИИ

Многие культуры Третьего Горизонта считают человеческое тело священным сосудом, вместилищем дарованной Ликами души. Из-за подобных взглядов применение кибернетических имплантатов и бионических модификаций считается порочной, даже кощунственной практикой. Самыми радикальными сторонниками таких взглядов можно назвать блюстителей кровной чистоты из Зенитийской гегемонии и последователей нескольких ортодоксальных религиозных течений вроде садаальского культа Истинного Обличья.

Впрочем, для многих колонистов и наёмников кибернетическое протезирование и бионическое модифицирование тела вполне может означать разницу между жизнью и смертью. Более того, для легионера всё это (наряду со шрамами от боевых ранений) может служить предметом гордости и даже своеобразным символом статуса среди боевых товарищей. К тому же боевые искусственные конечности выглядят весьма угрожающе, что немаловажно, учитывая стиль работы Легиона.

Большая часть кибернетических имплантатов и бионических модификаций считается не только предметом снаряжения, но и достоинством, поэтому описаны они в главе 4.

БИОКОНСТРУИРОВАНИЕ

Несмотря на протесты ханжей и ярость фанатиков, искусство биоконструирования и кибернетического протезирования давно и прочно заняло своё место в жизни Горизонта. Знаменитый Переулок Татуировщиков на «Кориолисе», расположенный прямо за Озоновой Площадью, — это место, куда люди приходят не только за небольшими косметическими улучшениями вроде роскошных соболиных бровей, густых ресниц и изящных скул, но и в поисках чего-то куда более спорного: реконструкции конечностей, дополнительных микросердец и прочей экзотики.

Общеизвестным центром биоконструирования является станция «Ахали́м». Благодаря тамошним специалистам среди кочевников и на окраинах системы Куа можно повидать даже людей с птичьими крыльями, обезьяньими хвостами и рыбьими жабрами — на любой цивилизованной планете Горизонта их непременно растерзала бы разъярённая толпа.

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ ИМПЛАНТАТЫ

Кибернетический имплантат считается и снаряжением, и достоинством, так что на его покупку тебе понадобятся не только бирры, но и пункты опыта. Установленный кибернетический имплантат заработает только через d6 дней после операции, и в течение этого времени болезненный процесс заживления обеспечит твоему персонажу модификатор –2 при проверках любых навыков. Все кибернетические имплантаты относятся к современному уровню технологии.

Обрати внимание, что персонаж с установленными кибернетическими имплантатами обязательно как-нибудь выделяется

uropbr@yandex.ru #15373

на фоне толпы: выглядит более крупным и тяжёлым, движется чуть скованно и т. п. Иными словами, если персонаж игрока повстречает персонажа ведущего с установленным кибернетическим имплантатом (или наоборот), он сразу это поймёт (хотя природа имплантата не обязательно будет очевидной). Кроме того, некоторые группы людей (вроде легионеров) и не стараются скрывать свои имплантаты, а напротив, предпочитают, чтобы они были максимально заметны. В таблице 6.15 приведены названия достоинств и примеры коммерческих наименований, под которыми соответствующие кибернетические имплантаты известны людям.

БИОНИЧЕСКИЕ МОДИФИКАЦИИ

Бионическая модификация считается и снаряжением, и достоинством, так что на её покупку тебе понадобятся не только бирры, но и пункты опыта. Вживлённая бионическая модификация заработает только через d6 дней после операции, и в течение этого времени болезненный процесс заживления обеспечит твоему персонажу модификатор –2 при проверках любых навыков. Все бионические модификации — это лицензированная технология передового уровня.

Большая часть бионики относительно малозаметна (особенно по сравнению с кибернетическими имплантатами) — лишь пристальный осмотр позволит понять, что человек бионически модифицирован. В таблице 6.16 приведены названия достоинств и примеры коммерческих наименований, под которыми соответствующие бионические модификации известны людям.

ЯРОСТЬ ТОЛПЫ

Жители Горизонта далеко не всегда решают свои разногласия при помощи просвещённого диалога. Кое-где любое отклонение от нормы считается скверной, которая попросту не имеет права на существование, и персонаж игрока, несущий на себе стигму пасынка, обладающий заметным кибернетическим имплантатом или очевидной бионической модификацией, рано или поздно неизбежно станет мишенью для угроз, словесных оскорблений, а то и откровенного насилия. Впрочем, на взгляды людей неизбежно будет влиять как уровень технологического развития сообщества, так и контекст самой ситуации: скажем, добродушной старушке-попрошайке будет всё равно, с кем болтать, если этот кто-то бросит ей в миску пару мелких бирок, но с фанатичным уличным проповедником такой номер, естественно, не пройдёт.

ТАБЛИЦА 6.15 — КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ ИМПЛАНТАТЫ

Достоинство	Пример коммерческого наименования
Активный сенсор	Сканирующий имплантат «Ньяла Сонар»
Встроенное оружие	Плазменный браслет «Зоар Индиго»
Детектор лжи	Кибернетический полиграф «Гиперион-С»
Интерпретатор	Лингвистическая база «ЛингвоФонд»
Кожные электроды	«Зоар Усмиритель»
Коммуникатор	Кибернетическая гарнитура «Гиперион-I»
Оптимизированный метаболизм	Киберкомплекс «Целер-Делекта Скаут»
Пассивный сенсор	Считывающий имплантат «Ньяла Термосенсор»
Подводное дыхание	Кибернетический акваланг «Нестера Кархародон»
Подкожная броня	Биопанцирь «Нестера Карапакс»
Сервосуставы	«Тильидес Серво-Икс»
Усиленные мышцы	Киберкомплекс «Целер-Делекта Спринт»
Усиленный голос	Кибернетический рупор «Гиперион-II»
Усиленный скелет	«Тильи́дес Эндо-Икс»
Ускоренная реакция	Киберкомплекс «Целе́р-Деле́кта Стимул»
Целеуказатель	Прицельное приспособление «Нестера Гриф»

ТАБЛИЦА 6.16 — БИОНИЧЕСКИЕ МОДИФИКАЦИИ

Достоинство	Пример коммерческого наименования
Прекрасная внешность	Наследие Нефертити
Вживлённое оружие	Костяные когти Хаммура́пи
Улучшенный интеллект	Торжество разума доктора Зияульха́кка
Морфирование	Крылатый морф Ашра́фа
Координация	Школа танца Джау́л
Скорость	Биореконструкция «Гепард»
Регенерация	Затворяющиеся раны Ясми́н

uropbr@yandex.ru #15373

uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 7

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ И КОСМОС

Каждая промышленно развитая культура Горизонта придерживается своих собственных традиций кораблестроения. Так, корабелы первопоселенцев вроде тех, что трудятся на майранских верфях семьи Хелéб, создают элегантные суда с плавными, изящными очертаниями, в то время как кораблестроители «Дáркоса» и других зенитийских предприятий ценят в первую очередь функционал — созданные ими массивные корабли отличаются угловатой простотой и утилитарностью форм.

Бьез Тáлса.
Космоплаватели

uropbr@yandex.ru #15373

В игре «Кориолис. Третий Горизонт» герои смогут отправиться к звёздам на борту собственного космического корабля. В этой главе описано, как именно это происходит: здесь ты найдёшь правила путешествий, космических сражений и создания кораблей.

КОСМИЧЕСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Для космических путешествий по просторам Третьего Горизонта требуются железные нервы и куча времени, особенно если учесть, что полёт может затянуться из-за пиратов, космического мусора и невообразимых пространств, разделяющих светила двойных и тройных звёздных систем. Ни один нормальный капитан не выйдет из порта без предварительно рассчитанного курса, и главный помощник в этом деле — «Альманах» компании «Глашатай», гигантская информационная база стандартных маршрутов, зарегистрированных кораблей, координат космических станций и тому подобных данных.

Длительность межпланетных путешествий также может меняться в зависимости от взаимного расположения самих планет (в качестве примера можешь использовать карту Куа на стр. 280 — там указаны расстояния между звездой и основными космическими телами этой системы), но на практике дело редко приходится иметь с расстояниями, превышающими минимальную дистанцию между звёздными телами. Дело в том, что пилоты обычно прокладывают курс с учётом движения этих самых тел в космическом пространстве — так, чтобы корабль летел им навстречу, экономя и топливо, и время (см. врезку «Подсчёт времени путешествия»).

МЕЖЗВЁЗДНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Межзвёздные путешествия на просторах Третьего Горизонта осуществляются при помощи врат — пространственных червоточин, созданных загадочной цивилизацией Зодчих (см. главу 13). Врата располагаются на расстоянии около 0,5 а. е. от солнца (ближе, чем любая из планет системы). Каждые врата (а их на орбите звезды может быть несколько) — это двусторонний межпространственный «тоннель», обеспечивающий надёжное и быстрое транспортное сообщение с одной из соседних систем. «Входная» и «выходная» стороны врат находятся на противоположных сторонах их двумерной плоскости и (предположительно) никоим образом друг с другом не контактируют.

Путешествие между вратами одной системы длится около суток, плюс ещё примерно сутки на подготовку к прыжку (как правило, большая часть этого времени экипаж проводит в молитвах, тестировании криокамер и ожидании попутного каравана, с которыми можно было бы разделить пошлину за проход сквозь врата). Сам прыжок происходит мгновенно. В оживлённых системах вроде Куа крупные караваны отходят один-два раза в неделю, но во внешних системах от одного каравана до другого может пройти не один сегмент (см. стр. 232).

Высшим приоритетом для привратных станций обладают большегрузные суда. В Куа они появляются примерно раз в сег-

«АЛЬМАНАХ»

Подразделением Консорциума, занимающимся сбором данных о звёздах и прочих космических телах, является «Фонд», но именно «Глашатай» при посредстве своего «Альманаха» снабжает капитанов кораблей информацией о стандартных маршрутах, привратных станциях, космопортах, зарегистрированных судах, астрономических аномалиях и т. п. За небольшую плату «Альманах» можно обновить на любой привратной станции Третьего Горизонта. К несчастью, даже самые свежие данные на деле могут оказаться устаревшими, а неудачливый экипаж имеет шанс столкнуться с пиратами или попасть в ионный шторм в том числе и на «безопасном» маршруте.

ПОДСЧЁТ ВРЕМЕНИ ПУТЕШЕСТВИЯ

Межпланетные дистанции измеряются в астрономических единицах (а. е.). Дистанция между двумя планетами вычисляется так:

- Минимальная дистанция: разность расстояний от солнца до планеты отправления и от солнца до планеты прибытия.
- Максимальная дистанция: сумма расстояний от солнца до планеты отправления и от солнца до планеты прибытия.
- Время путешествия (в днях) равно расстоянию (в а. е.), на скорость корабля.

uropbr@yandex.ru #15373

ЗАДЕРЖКА СВЯЗИ

Радиоволны перемещаются в пространстве со скоростью света, преодолевая 1 а. е. примерно за 8 минут, так что при двусторонней связи на этом расстоянии один обмен репликами занимает около 16 минут. Сквозь врата не проходит ни один тип излучения, так что межзвёздную связь обеспечивают курьерские яхты и беспилотные зонды, снующие туда-сюда между системами, доставляя срочные сообщения и важную информацию — всё это, естественно, не лучшим образом сказывается на скорости и качестве связи. На каждой привратной станции к услугам клиентов информационные зонды «Глашатая», которые могут передать послание адресату на любой другой привратной станции Горизонта. Стоит это недёшево и при этом не гарантирует ни того, что сообщение будет доставлено, ни того, что получит его именно тот, кому оно было адресовано.

ПРЫЖКИ СКВОЗЬ ВРАТА

- **Пошлины и караваны:** все необходимые для прыжка расчёты может выполнить привратная станция. Это относительно безопасно, но весьма недёшево — сумма пошлины обычно колеблется от 5000 до 10000 бирров, так что капитаны кораблей нередко объединяются в караваны и оплачивают услуги привратных станций вскладчину. Пилот в любом случае получает модификатор +3 при проверке **пилотирования**.
- **Самостоятельный прыжок:** если у экипажа корабля нет денег на оплату услуг привратной станции, он может попытаться рассчитать прыжок самостоятельно. Для этого потребуется четыре часа напряжённых вычислений и успешная проверка **науки**. Каждая дополнительная шестёрка, полученная в результате проверки, уменьшает это время на один час (вплоть до минимума в один час). Сам прыжок — это проверка **пилотирования** (–1).

Обрати внимание, что все остальные способы противозаконны:

- **Большегрузные суда:** если свободного времени у экипажа больше, чем денег, можно дождаться большегруза и совершить прыжок, пристроившись вслед за ним. Большегрузы всегда получают координаты входных векторов без очереди, и каждый, кто окажется рядом, может этим воспользоваться. Прыжок вслед за большегрузом — это проверка **пилотирования** (+1). Единственный существенный недостаток этого способа в том, что большегруз — достаточно редкая «птица» даже по меркам такого крупного транспортного узла как Куа.
- **Прыжок вслепую:** воистину отчаявшиеся капитаны (обычно пираты и другие разыскиваемые преступники) могут решиться на прыжок вслепую, без предварительных астронических вычислений. Для этого потребуется проверка **пилотирования** (–3), которую пилот должен пройти сам, без помощи со стороны других персонажей.

мент — каждое пятое большегрузное судно, проходящее сквозь куанские врата, направляется на «Кориолис», остальные идут транзитом, в основном на Майру и Дабаран. Расстояние между куанскими вратами составляет около 3 а. е., и неуклюжие гиганты-большегрузы преодолевают его примерно за трое суток. Следующие за ними предприимчивые караванщики на быстрых судёнышках за это время успевают провернуть пару-тройку сделок и вернуться как раз к отбытию.

ПРЫЖКИ СКВОЗЬ ВРАТА

Для того чтобы совершить прыжок сквозь врата, корабль должен приблизиться к звезде системы и, рассчитав скорость и вектор движения, войти во врата. Никто не знает, как именно действуют врата, но питает их, судя по всему, именно энергия звёзд — либо тепловая, либо гравитационная. Энергетические поля врат переменчивы и находятся в постоянном движении, динамика которого, судя по всему, привязана к фазам светил, около которых они расположены. Для расчёта текущей формы и размера врат, а также безопасного вектора вхождения требуется масса сложнейших математических расчётов. Без таких расчётов велик риск войти во врата лишь частично. Для невезучего экипажа дело закончится яркой вспышкой, знаменующей исчезновение корабля из материальной вселенной; а для везучего — аварией и частичным разрушением судна.

Человек способен пройти сквозь врата лишь в состоянии криогенной заморозки (криостазиса). В противном случае он либо просто погибнет, либо (если ему сильно не повезёт) получит тяжелейшую психическую и физическую травму, которую космоплаватели называют «стазис-дурью», «гиперболезнью» или «отморозкой». Если маршрут космического корабля пролегает через несколько систем, большая часть экипажа остаётся в стазисе до самого прибытия к пункту назначения, и только при транзите через опасные системы вроде Одакона после выхода из врат на вахту заступает весь экипаж.

uropbr@yandex.ru #15373



ТАБЛИЦА 7.1 – МОДИФИКАТОРЫ ПРЫЖКОВ

Фактор	Модификатор
Молитва и приношение (ритуал длительностью около 4 часов)	+1
Часовня на борту корабля	+1
Рукоположенный священник на борту корабля	+2

ТАБЛИЦА 7.2 – НЕУДАЧНЫЕ ПРЫЖКИ СКВОЗЬ ВРАТА

Пройди проверку по этой таблице, если попытка совершить прыжок сквозь врата заканчивается неудачей. Любой результат кроме последнего означает, что корабль остаётся в той же системе. Если неудачей оканчивается прыжок вслепую, прибавь 10 к результату проверки d66.

d66	Исход
11–14	Корабль проходит мимо врат, едва задев поле, в результате чего в случайном модуле корабля происходит разгерметизация.
15–22	Поле поглощает энергию корабельного реактора, и тот отключается. Ремонт займёт d6 дней.
23–26	Корабль входит во врата, но тут же выходит обратно и получает d6 пунктов урона.
31–34	Сквозь корабль проходит мощный энергетический разряд, в результате чего его манёвренность снижается на 1 пункт до тех пор, пока его не отремонтируют на верфи.
35–44	На пути к вратам корабль сталкивается с другим судном или куском космического мусора (см. «Таран» на стр. 169).
45–53	Корабль входит во врата и пропадает на d6 часов, а затем возвращается обратно, но уже с незваным гостем на борту — на судно проникает одно из порождений Межзвёздной Тьмы (все детали на усмотрение ведущего).
54–61	Корабль входит во врата и исчезает на d6 дней, а затем возвращается обратно, но у одного из находящихся на борту персонажей игроков случается приступ мании (см. стр. 337).
62–66	Корабль входит во врата и исчезает на d6 месяцев, а затем просто возвращается обратно.
71–76	Корабль входит во врата без происшествий, но выходит из них в случайно выбранной системе.

ПОСАДКА НА ПОВЕРХНОСТЬ ПЛАНЕТ

Процесс посадки космического корабля с орбиты на поверхность планеты занимает от одного до нескольких часов. Большая часть этого времени — это процесс подготовки ко входу в атмосферу (или отрыву от земли, если речь идёт о взлёте): прогрев гравитонных двигателей, закрепление грузов и регулировка тепловых экранов. Однако для большей части грузовых кораблей Третьего Горизонта посадка на поверхность планеты — это скорее аварийная ситуация, чем штатная процедура, поэтому свои торговые операции они совершают на орбитальных торговых станциях, а сообщение между орбитой и поверхностью планеты обеспечивают грузовые и пассажирские челноки. Отдельные торговые орбитальные станции используются только в хорошо развитых и густонаселённых системах, а малонаселённые планеты обходятся наземными космопортами и привратными станциями.

Часть грузов, поступающих на орбитальные склады, попадает на специальный аукцион для вольных торговцев, доставляющих товары на отдалённые космические станции и в колонии, расположенные в основном в системах за пределами Дабаранского Кольца и Майранской Цепи — там, куда не добираются большегрузные суда.

uropbr@yandex.ru #15373

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

На просторах Третьего Горизонта встречаются корабли самых разных типов и размеров. Большая часть этих кораблей построена относительно недавно, так что, несмотря на приверженность конструкторов вековым традициям кораблестроения, их вполне можно считать одной из вершин современной технологической мысли. К тому же в последнее время благодаря стремительной экспансии Консорциума многие старинные верфи обрели новую жизнь — построенные на них корабли, простые, но очень практичные, конструируются по модульному принципу, а затем просто оснащаются (или переоснащаются) нужным оборудованием в соответствии с пожеланиями заказчика. Впрочем, некоторые межзвёздные маршруты по-прежнему бороздят по-настоящему старые суда, в первую очередь — большегрузы и тяжёлые военные корабли, построенные задолго до кровавой эпохи Падения Врат.

Все космические корабли Третьего Горизонта делят на классы, отличающиеся друг от друга размерами и игровыми параметрами. Модули выбираются при создании судна, но их можно добавить или заменить уже по ходу игры. Различные усовершенствования улучшают те или иные эксплуатационные характеристики корабля.

ПАРАМЕТРЫ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ

* **Класс**: размер корабля, будь то крохотный скаут, истребитель (класс I) или громадный большегруз (класс V). Именно класс определяет, сколько энергии требуется для управления кораблём.
* **Модульные отсеки**: количество модулей, которые можно установить на корабль (помимо трёх обязательных — мостика, реактора и гравитонного двигателя).
* **Энергия**: мерило мощности корабельного реактора — количество пунктов энергии, которую экипаж может распределить между различными системами корабля.
* **Прочность**: количество пунктов структурного урона, которое может выдержать корабль.
* **Манёвренность**: указывает, насколько корабль лёгок и послушен в управлении.
* **Заметность**: базовая сложность обнаружения корабля при помощи сканеров.
* **Броня**: класс защиты корабля — это количество кубиков, которое используется при проверке брони.
* **Скорость**: количество астрономических единиц, которое корабль способен преодолеть за сутки полёта, используется при определении длительности космических путешествий.
* **Базовая цена**: стоимость корабля без дополнительных модулей и усовершенствований.
* **Цена**: конечная стоимость корабля с учётом всех дополнительных факторов.



ТАБЛИЦА 7.3 – КЛАССЫ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Ниже приведены примеры относящихся к различным классам кораблей. Класс 0 — это космические суда и объекты, настолько малые, что их можно считать транспортными средствами (см. стр. 99). В скобках указаны транспортные средства, имеющие размеры, сравнимые с кораблями соответствующего класса.

Класс	Пример
0	Торпеда, мина, БПЛА (гравицикл)
I	Истребитель, космическая шлюпка (грузовая платформа, гравилёт)
II	Торпедоносец, челнок (бронированный гравилёт, вездеход)
III	Лёгкое грузовое судно, патрульный катер, канонерка, курьерская яхта (тягач)
IV	Тяжёлое грузовое судно, крейсер, спасательный корабль, старательское судно, эсминец
V	Тяжёлый крейсер, большегрузное судно, привратная станция

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 7.4 – ТИПЫ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Тип	Класс	Подходящие амплуа команды
Челнок[1]	II	Агенты
Торпедный катер	II	Наёмники
Лёгкое грузовое судно[1,2]	III	Агенты, вольные торговцы, исследователи, паломники
Лёгкое пассажирское судно[1]	III	Паломники
Курьерская яхта[1,2]	III	Агенты, вольные торговцы, исследователи
Клипер[1]	III	Вольные торговцы
Патрульный катер[1]	III	Агенты, наёмники, паломники
Канонерка[1,2]	III	Наёмники
Ударный корабль[1]	III	Наёмники
Блокадопрорыватель[1]	III	Наёмники
Прогулочная яхта	III	Агенты
Летающий цирк[1]	IV	Паломники
Старательское судно[1]	IV	Исследователи
Спасательный корабль[1,2]	IV	Исследователи
Пассажирский лайнер	IV	Паломники

[1]Характеристики этих кораблей приведены на стр. 156-159.
[2]Планы этих кораблей приведены в приложении в конце книги.



СОЗДАНИЕ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ

Создавая команду персонажей игроков, вы должны создать для них и космический корабль. В таблице слева приведены варианты для различных амплуа. В этой главе приведены характеристики, а в конце книги — подробные планы некоторых из этих кораблей. Если же вам хочется создать свой собственный корабль с нуля, вот план действий.

СОЗДАНИЕ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ

1. Решите, какого рода корабль вам необходим.
2. Выберите класс корабля и верфь, на которой он был построен.
3. Выберите изъян корабля.
4. Выберите модули.
5. Выберите три дополнительных усовершенствования.
6. Запишите игровые параметры корабля с учётом выбранных модулей и усовершенствований.
7. Подсчитайте общий долг команды на начало игры.

Кораблю нужен экипаж, и минимальный размер экипажа определяется классом корабля. Все доступные корабельные должности должны быть заняты либо живыми людьми, либо автоматикой (см. «Усовершенствования» ниже). На некоторых малых кораблях функции всех членов экипажа выполняет пилот.

КЛАСС И ТИП КОРАБЛЯ

Первый выбор, который вам предстоит сделать — выбрать тип корабля. Что это будет за корабль: быстрая курьерская яхта, надёжный грузовик или потрёпанная в боях канонерка? Определитесь, сколько у него должно быть оружия, торпед, места в трюмах и т. п. В качестве источника вдохновения можно использовать корабли, описанные на стр. 158. Корабль III класса — хороший выбор для большинства начинающих искателей приключений. Обрати внимание, что параметры, приведённые в таблице 7.5, могут измениться в зависимости от выбора модулей и усовершенствований.

ВЕРФИ ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

* «**Хелéб**» — Майра: красивые, изящные и резвые корабли. +1 к манёвренности и заметности, +5% к базовой цене.
* «**Харима́**» — Монолит: быстрые и роскошные суда, в основном гоночные, прогулочные и курьерские яхты. +1 к запасу энергии, – 1 к запасу прочности, +5% к базовой цене.
* **Каррмерра́к** — Залос: верфи Ордена Неприкасаемых. Даёт доступ к усовершенствованию антивещественные двигатели. Базовая цена не изменяется.

uropbr@yandex.ru #15373

* «**Да́ркос**» — куанский пояс астероидов: практичные, надёжные и неплохо вооружённые грузовые корабли. +1 к запасу прочности, – 2 к броне, +5% к базовой цене.
* «**Хальгрия́**» — орбита между «Кориолисом» и Куа: могучие большегрузы и недорогие грузовые корабли. –1 к манёвренности, + [класс корабля] модульных отсеков, – 5% к базовой цене.
* **Дагара́б** — Садааль-Б (Консорциум): грузовые и боевые корабли с дополнительным вооружением. –1 модульный отсек, + [класс корабля] модульных отсеков для бортовых орудий. +5% к базовой цене.

ИЗЪЯН КОРАБЛЯ

Для того чтобы придать своему кораблю уникальности, нужно добавить ему какой-нибудь изъян. Обрати внимание, что этот изъян действует не всегда — ведущий должен активировать его, потратив накопленные пункты тьмы. Выбери один из приведённых ниже примеров или придумай свой, используя их как пищу для воображения.

* **Сбоящие маневровые двигатели**: маневровые двигатели корабля ненадёжны и склонны к сбоям. Когда изъян активирован, корабль получает –1 к **манёвренности** до конца сражения, сцены или действия, требующего проверки (например, стыковки).
* **Проклятие**: Лики отвратили свой взор от этого корабля — прыжки сквозь врата и дальние космические перелёты на нём редко обходятся без происшествий. Когда изъян активирован, пилот получает –1 при проверках **пилотирования**, если пытается провести корабль сквозь врата, а пока судно идёт сквозь Межзвёздную Тьму, ведущий получает на 1 пункт тьмы в неделю больше, чем обычно, но не более 3 (см. стр. 140).
* **Ненадёжные сенсоры**: сенсоры корабля оставляют желать лучшего. Когда изъян активирован, штурман-оператор получает модификатор –1 при проверках **инфомантии** до конца сражения, сцены или действия, требующего проверки.

Группа Сабы готова создать себе корабль. Игроки хотят что-нибудь быстрое и приспособленное к посадкам на поверхность планет. Они останавливают свой выбор на небольшой курьерской яхте и дают ей имя «Нарза́ль».

Игроки решают, что «Нарзаль» должен быть построен на майранской верфи «Хелеб», корабли которой славятся гармоничностью и изяществом форм. Их судно получает +1 к манёвренности и +1 к заметности. «Нарзаль» — корабль III класса, который теперь обладает следующими базовыми параметрами: манёвренность +1; запас энергии 5; запас прочности 6; заметность +1; броня 5; скорость 2. Кроме того, его базовая цена вырастает на 5%. Теперь игрокам предстоит заполнить различным оборудованием 10 его модульных отсеков.

ТАБЛИЦА 7.5-6 – БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Класс	Энергия	Прочность	Манёвренность	Заметность	Броня	Скорость	Модульные отсеки	Базовая цена
I	3	2	+2	–2	3	4	3	100000
II	4	4	+1	–1	4	4	6	200000
III	5	6	+0	+0	5	2	10	1000000
IV	6	9	–1	+2	7	1	20	2000000
V	7	12	–2	+3	9	1	40	10000000

uropbr@yandex.ru #15373

Команда считает, что своенравный искусственный разум — это довольно забавно, так что изъяном «Нарзаля» становится «эксцентричный корабельный интеллект».

ПУНКТЫ ТЬМЫ И КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

Ведущий может тратить накопленные пункты тьмы во время космических путешествий и сражений. Ниже описаны события, которые он может при этом инициировать:

- **Отказ системы:** 1 или 3 пункта тьмы в зависимости от текущего состояния системы. Одна из корабельных систем перестаёт работать. Это может быть что угодно — от бортового орудия до системы жизнеобеспечения. Чтобы вернуть систему в строй, необходимо пройти проверку технологики или инфомантии.
- **Изъян корабля:** 2 пункта тьмы. Активация изъяна корабля (см. выше).
- **Сбой системы:** 1 пункт тьмы. Из-за временного сбоя или ненадлежащих условий эксплуатации одна из корабельных систем выходит из строя на три раунда (см. «Техническое обслуживание», стр. 155).

- **Устаревший компьютер:** корабельный компьютер определённо видел лучшие дни. Когда изъян активирован, пилот получает модификатор –1 при проверках **пилотирования** до конца сражения, сцены или действия, требующего проверки.
- **Прожорливый маршевый двигатель:** разгонный блок гравитонных двигателей корабля плохо слушается управления. Когда изъян активирован, передвижение корабля до конца сражения обходится на один пункт энергии больше, чем обычно (см. стр. 167).
- **Повышенная заметность:** время от времени в системе экранирования корпуса корабля происходят неполадки. Когда изъян активирован, все противники получают модификатор +2 при проверках **инфомантии**, когда пытаются засечь корабль при помощи сенсоров. Эффект длится до конца сражения или сцены.
- **Эксцентричный корабельный интеллект:** требуется корабельный интеллект (см. «Усовершенствования», стр. 154). Когда изъян активирован, корабельный интеллект отказывается выполнять поставленную перед ним задачу, и вместо этого начинает громко оспаривать полученное распоряжение через судовой интерком. Эффект длится либо несколько часов, либо до конца сражения.

МОДУЛИ

На каждом корабле Третьего Горизонта по умолчанию имеется три обязательных модуля:

- мостик;
- реактор;
- гравитонный двигатель.

Все остальные модули являются дополнительными, и для их установки нужны модульные отсеки, количество которых определяется классом корабля, местом его постройки и наличием усовершенствования дополнительные модульные отсеки (см. ниже). Инфраструктура маленького корабля способна поддерживать лишь несколько модулей, в то время как на большом корабле места хватит на несколько десятков модулей. Не забудьте учесть цену дополнительных модулей при подсчёте конечной стоимости корабля.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

Мостик (С)

Мостик — это мозговой центр корабля, рубка, в которой располагаются боевые посты капитана, пилота и штурмана-оператора. Оборудование для управления сенсорами и двигателями находится именно на мостике, и именно с мостика экипажу корабля открывается вид на Межзвёздную Тьму. На малых кораблях мостик называется кокпитом или кабиной пилота.

uropbr@yandex.ru #15373



ТАБЛИЦА 7.7 — МОДУЛИ

Модуль	Мод.	Функционал	Цена
Демонтажный отсек		Утилизация кораблей и их обломков	55000
Стыковочный отсек		Стыковка с другими кораблями	15000
Ангар		Приём других кораблей и транспортных средств	10000
Каюты-ячейки		Тесные спальные места	15000
Каюты-комнаты		Стандартные жилые каюты	25000
Каюты-люкс		Роскошные апартаменты	40000
Часовня	+1	Место отправления культа Ликов	10000
Грузовой отсек		Складское помещение	5000
Медотсек	+3	Корабельный медпункт	10000
Спасательные капсулы		Спасение с терпящего крушение корабля	20000
Добывающий отсек		Добыча газов и минералов	75000
Ремонтный отсек		Ремонт и техническое обслуживание судна	45000
Потайной грузовой отсек		Потайной склад для контрабанды	5000
Криокамеры		Необходимы для прыжков сквозь врата	25000
Торпедно-минный отсек		Хранение и пуск торпед и мин	20000
Бортовое вооружение		Уничтожение вражеских кораблей	Разн.
Современная мастерская	+1	Починка сломанного снаряжения и систем	7500

uropbr@yandex.ru #15373

УРОВЕНЬ ТЕХНОЛОГИИ

Как и снаряжение, корабельные модули и усовершенствования принадлежат к тому или иному уровню технологии (см. стр. 104). Большинство к современному (С), меньшинство — к передовому (П), а некоторые редчайшие образчики — к засекреченному (З). Модули, отмеченные (*), лицензированы — легально их могут приобрести только персонажи с достоинством лицензиат (см. стр. 73).

О ВАЖНОСТИ СТЫКОВОЧНОГО ОТСЕКА

Стыковочный отсек, хоть и является дополнительным модулем, необходим для кораблей тяжелее II класса, поскольку без него ваш корабль не сможет стыковаться с другими кораблями или космическими станциями — вместо этого вам придётся запрашивать посадку в ангаре или выходить в открытый космос в скафандре или шлюпке.

Реактор (С)
Источником энергии для подавляющего большинства кораблей Третьего Горизонта служат водородные реакторы термоядерного синтеза, размер и мощность которых зависит от класса и размера самого корабля. Некоторые усовершенствования увеличивают количество вырабатываемой реактором энергии.

Гравитонные двигатели (С)
При помощи гравитонного генератора, отводных дюз и системы эмиттеров корабль может притягиваться к ближайшим источникам гравитации или отталкиваться от них. Маршевые двигатели ускоряют корабль и замедляют его, а независимые от них маневровые позволяют кораблю маневрировать. Основной недостаток гравитонных двигателей корабельного класса — эффект гравитационной компенсации. Отводные дюзы испускают направленный «выхлоп» — область повышенной силы тяжести и мощных гравитационных возмущений. По технике безопасности к началу предстартовой подготовки персонал обязан покинуть взлётно-посадочную площадку, а пилот должен наращивать тягу двигателя постепенно и не совершать резких манёвров. Гравитонные двигатели обычно размещают в кормовой части корабля.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

Демонтажный отсек (С)
Основной вид деятельности спасательных судов — это сбор и утилизация останков кораблекрушений и космического мусора. Для этого на корабле и нужен демонтажный отсек: огромное пустое помещение, оборудованное кранами, подъёмниками, механическими захватами и мощными промышленными резаками. Ваш корабль должен быть хотя бы на класс тяжелее судна, останки которого вы собираетесь утилизировать.

Стыковочный отсек (С)
Стыковочный люк, раздвижной герметичный тоннель и воздушный шлюз с простейшей системой обеззараживания позволяют кораблю стыковаться с другими судами. Если корабль не оборудован этим модулем, единственным способом попасть на борт другого корабля является ангар (свой или чужой) или выход в открытый космос.

Ангар (С)
В этом отсеке можно размещать транспортные средства и лёгкие космические суда как минимум на два класса легче корабля-носителя (см. таблицу 7.3). Одновременно в ангар может поместиться только одно судно или транспортное средство максимально допустимого размера, но каждый дополнительный класс разницы в размерах увеличивает это количество в четыре раза. Так, в ангар судна V класса поместится одно судно III класса, четыре судна II класса или шестнадцать судов I класса.

uropbr@yandex.ru #15373

Помните, что на корабле может быть несколько ангаров. Помимо всего прочего, в ангаре очень удобно проводить ремонт (см. стр. 168).

Каюты (С)
Жилые помещения для экипажа и потенциальных пассажиров.

- **Ячейки**: компактные многоярусные койки, похожие на пластиковые соты. Каждый модуль оборудован общим санитарным блоком.
- **Комнаты**: отдельные каюты примерно 3×2 метра. Каждая каюта снабжена складной койкой и индивидуальным санитарным блоком. Каждый модуль оборудован меблированной кают-компанией и небольшой рекреационной зоной.
- **Люкс**: большие каюты с огромными кроватями, удобной мебелью и собственными рекреационными зонами, оборудованные лучшими санитарными блоками из тех, что можно установить на космическом корабле.

Вместимость модуля зависит от класса корабля и качества жилищных условий.

Класс	Ячейки	Комнаты	Люкс
I	1	–	–
II	5	1	–
III	20	5	1
IV	80	20	5
V	320	80	20

Часовня (С)
Отсек, посвящённый отправлению культа Ликов. В честь Незримого на одной из расписанных восемью иконами стен оставляют свободное место; если часовня украшена статуями, то одну из девяти ниш или постаментов оставляют пустыми. После проведения молебна в часовне персонажи игроков получают модификатор +2 при вознесении молитв, обращённых к Лику, в честь которого был отслужен молебен (см. стр. 55). Кроме того, этот модуль значительно облегчает прыжки сквозь врата (см. стр. 139).

Грузовой отсек (С)
Помещение с атмосферой и системой климат-контроля, способной обеспечить идеальные условия для транспортировки любого груза. Помни, что грузовых отсеков на судне может быть несколько, а их вместимость определяется корабля (см. таблицу на следующей странице).



Класс	Вместимость
I	1 тонна
II	5 тонн
III	50 тонн
IV	250 тонн
V	1000 тонн

Медотсек (С)
Медотсек незаменим при лечении ранений и травм (см. стр. 95).

Спасательные капсулы (С)
Эти устройства позволяют экипажу обречённого корабля избежать неминуемой смерти. Активация спасательной капсулы — это стандартное действие. В каждой капсуле имеется недельный запас кислорода, воды и пищи для пятерых человек, а в аварийный комплект иногда входят экзоскафандры, лекарства и прочее полезное снаряжение. Количество спасательных капсул в модуле зависит от класса корабля (на кораблях I класса недостаточно места даже для одной такой капсулы).

Класс	Капсул в модуле
I	–
II	1 (5 человек)
III	2 (10 человек)
IV	4 (20 человек)
V	16 (80 человек)

Добывающий отсек (С)
Этот модуль необходим, если вы хотите добывать в космосе ценные газы и минералы. Этот модуль оборудован бурами, сетями для руды, магнитными тралами и всем необходимым ручным инструментом — перфораторами, виброкирками, ломами и т. д. Для хранения и перевозки добычи необходим грузовой отсек.

Ремонтный отсек (С)
Ремонтный отсек — это безатмосферный грузовой модуль, доверху забитый всем необходимым оборудованием для ремонта и обслуживания космического корабля. Этот модуль помогает бортинженеру поддерживать работоспособность корабля в бою (см. стр. 167) и во время путешествия (см. стр. 155). Для тех, кто подолгу бороздит просторы Межзвёздной Тьмы, ремонтный отсек может оказаться весьма и весьма полезным приобретением.

Потайной грузовой отсек (С)
Замаскированный грузовой отсек для «деликатных» грузов. Поскольку содержимое этого модуля должно быть надёжно сокрыто от посторонних глаз, большая часть его полезного пространства занята «декорациями» — рекреационным оборудованием, задекларированными грузами и т. п. Вместимость потайного грузового отсека составляет лишь 20% от вместимости обычного грузового отсека (см. выше), но для того, чтобы его обнаружить, понадобится успешная проверка наблюдательности.

Криокамеры (П)
В этом модуле находятся капсулы криогенного сна. Для человека прыжок сквозь врата без криостазиса — практически самоубийство; как минимум — билет в один конец в пучину безумия хронической гиперболезни. Криокамеры также используют во время длинных межпланетных перелётов, а на кораблях, маршрут которых пролегает через несколько врат, пассажиров и вспомогательных членов экипажа и вовсе выводят из криостазиса только после последнего прыжка. Количество криокамер в модуле зависит от класса корабля.

Класс	Криокамеры
I	1
II	5
III	20
IV	80
V	320

Торпедно-минный отсек (С)
Модуль для хранения и пуска космических мин и торпед. В отсеке можно хранить до четырёх торпед или до восьми мин (две мины занимают столько же места, сколько одна торпеда). Сами мины и торпеды продаются отдельно. Одна торпеда весит около тонны; одна мина — около 500 кг. Критическое повреждение торпедно-минного отсека вызывает детонацию сразу всех находящихся внутри мин и торпед. Взрыв такой мощности вполне может погубить корабль.

Корабельное орудие (С/П/З*)
Цена этого модуля зависит от типа установленного в нём орудия (см. таблицу 7.9). Торпеды и мины в данном понимании не считаются орудиями как таковыми, поскольку для их пуска необходим торпедно-минный отсек (см. ниже), и каждую торпеду и мину нужно покупать отдельно. Если не сказано обратное, бортовые орудия наносят цели структурный урон.

Современная мастерская (С)
Этот модуль — полноценная мастерская, которая обеспечивает модификатор +1 при проверках **технологики** во время ремонта (причём не только снаряжения, но и самого корабля). Эту мастерскую можно использовать только для ремонта архаичного или современного оборудования (см. усовершенствование передовая мастерская, ниже). Описание см. на стр. 114.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 7.8 – ТИПЫ КОРАБЕЛЬНЫХ ОРУДИЙ

БКО	**Бортовой комплекс обороны выстреливает в пространство сенсорные буйки, которые сбивают с толку наведённые на корабль торпеды. При «попадании» из БКО торпеда или мина наводится на буёк, теряет цель из виду и отключается. БКО можно использовать при ведении оборонительного огня (см. стр. 170)**
Инфо-импульс	**При попадании в цель этот пакет вредоносных данных наносит вражескому кораблю системный урон**
Боевой мем	**Боевой мем — это самообучающаяся программа, способная на расстоянии выводить из строя отдельные системы вражеских кораблей. Атака этим «орудием» состоит из двух этапов. На первом этапе штурман-оператор (см. стр. 169) должен просканировать вражеский корабль. Это проверка инфомантии с модификатором, равным заметности корабля. В космическом сражении эта проверка считается действием и стоит 1 пункт энергии. Осуществлять захват цели не обязательно. В случае успеха штурман-оператор узнаёт, какие модули установлены на вражеском корабле. Вторая стадия — запуск самого мема. Обрати внимание, что с его помощью можно атаковать только успешно просканированный корабль. Запуск мема — это тоже проверка инфомантии с модификатором, равным заметности корабля. В космическом сражении эта проверка также считается действием и стоит 1 пункт энергии. Осуществлять захват цели также не обязательно. Штурман оператор должен выбрать один из модулей вражеского корабля. В случае успешного запуска мема этот модуль отключится до тех пор, пока его не починят. Боевыми мемами нельзя атаковать обязательные модули — мостик, реактор и гравитонный двигатель**
Ионный разрядник	**Этот одноразовый ионный разрядник генерирует мощный ионный импульс, который наносит как структурный, так и системный урон**
Рельсовая пушка	**Мощный электромагнитный ускоритель для стрельбы цельнометаллическими снарядами**
Мезонная пушка	**Тяжёлый лучевой дисраптор. Игнорирует броню цели**
Плазменная пушка	**Это орудие стреляет лучами перегретой плазмы**
Тяжёлая рельсовая пушка	**Этот крупнокалиберный электромагнитный ускоритель с разгонным блоком повышенной мощности наносит увеличенный урон**
Автоматическая пушка	**Многоствольные вулкан-пушки применяются в основном в целях противоторпедной обороны и для обстрела идущих на абордаж судов. Это орудие можно использовать при ведении оборонительного огня (см. стр. 170)**
Ионная пушка	**Сфокусированные потоки жёсткого ионизирующего излучения наносят как структурный, так и системный урон**
«Нестера Расчленитель»	**Разрывные снаряды этой скорострельной рельсовой пушки наносят очень серьёзный урон**
Торпеда	**Стандартная торпеда**
Плазменная торпеда	**Торпеда с плазменной боеголовкой. При попадании снижает класс защиты вражеского корабля на 1 пункт до тех пор, пока запас прочности судна не будет восстановлен**
Ионная торпеда	**Торпеды с ионными боеголовками наносят как структурный, так и системный урон**
Антивещественная торпеда	**Торпеда с боеголовкой из антивещества. Её взрыв наносит урон всем целям в рамках ближней дистанции космического сражения**
Ядерная торпеда	**Торпеда с ядерной боеголовкой. Её взрыв наносит урон всем целям в рамках нулевой дистанции космического сражения**
Мина	**Стандартная мина**
Антивещественная мина	**Мина с зарядом антивещества. Её взрыв наносит урон всем целям в рамках ближней дистанции космического сражения**
Ядерная мина	**Мина с ядерным зарядом. Её взрыв наносит урон всем целям в рамках нулевой дистанции космического сражения**

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Последнее, что вам предстоит выбрать при создании космического корабля, — это его усовершенствования. Для начала вы можете приобрести лишь три, но никто не мешает обзаводиться новыми усовершенствованиями уже по ходу игры — никаких ограничений (помимо финансовых) на этот счёт нет. Стоимость каждого усовершенствования зависит от самого космического корабля и выражается в процентах от его базовой цены (см. таблицу 7.10).

Абляционное покрытие (П)

Уменьшает урон от одного попадания на 3 пункта, после чего выходит из строя. Бортинженер может починить его самостоятельно при помощи комплекта запчастей и мастерской передового уровня.

Аварийная катапульта (С)

Это усовершенствование означает, что все боевые посты на мостике корабля встроены в спасательную капсулу (см. стр. 152), которая автоматически отстреливается от корабля в случае катастрофической ситуации, неизбежно ведущей к гибели судна. Обычно это усовершенствование устанавливают на боевых кораблях типа истребителей, но, конечно, никто не мешает установить его на любой корабль по желанию заказчика. «Вместимость» аварийной катапульты зависит от класса корабля и, соответственно, количества членов

uropbr@yandex.ru #15373

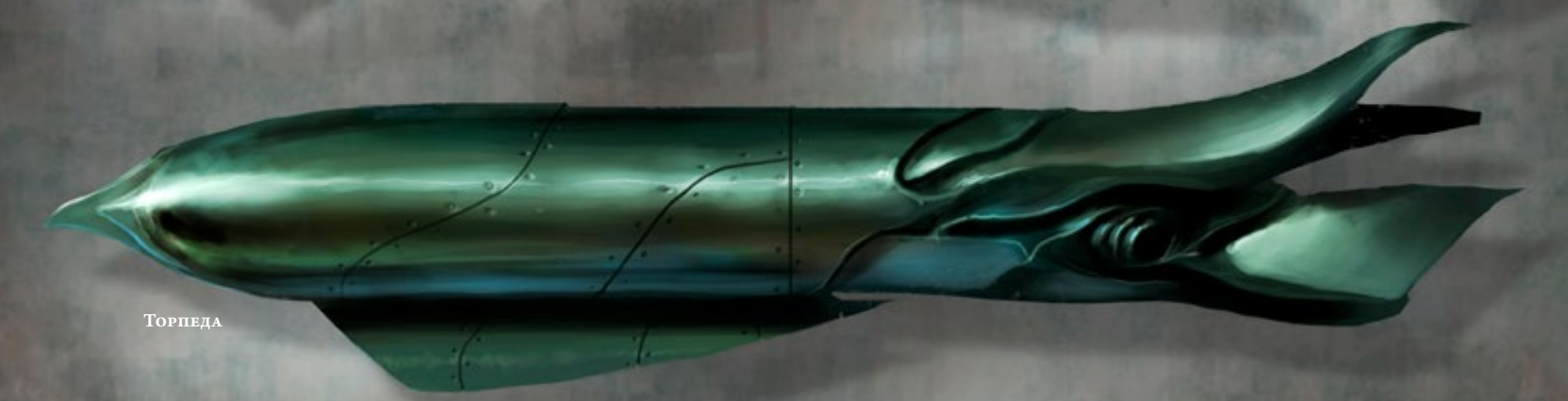
ТАБЛИЦА 7.9 – ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЕЛЬНЫХ ОРУДИЙ

Орудия	Мод.	Дистанция	Урон	Порог	Уровень	Цена	Свойства
Автоматическая пушка	+2	Нулевая	2	3	С	15000	
БКО	+2	Ближняя	–	–	С	5000	
Боевой мем	+0	Дальняя	–	–	П	75000	См. стр. 149
Инфо-импульс	+0	Дальняя	1	–	С	50000	Броня не учитывается
Ионная пушка	+1	Средняя	1	2	С	40000	Структурный и системный урон
Ионный разрядник	+1	Ближняя	1	3	С	7500	Структурный и системный урон. Одноразовое
Мезонная пушка	+0	Ближняя	2	1	З*	–	Структурный и системный урон. Броня не учитывается
Плазменная пушка	+1	Дальняя	1	1	П*	70000	
Рельсовая пушка	+1	Средняя	1	2	С	25000	
Тяжёлая рельсовая пушка	+1	Средняя	2	1	С	40000	
«Нестера Расчленитель»	+2	Средняя	1	1	С	50000	

Торпеды и мины	Мод.	Дистанция	Урон	Порог	Уровень	Цена	Свойства
Торпеда	+2	Дальняя	2	2	С	5000	2 шага/ход. Цена за одну торпеду
Плазменная торпеда	+2	Дальняя	1	2	П*	10000	2 шага/ход. Снижает класс защиты. Цена за одну торпеду
Ионная торпеда	+2	Дальняя	1	2	С	8000	2 шага/ход. Структурный и системный урон. Цена за одну торпеду
Антивещественная торпеда	+2	Предельная	4	1	З*	400000	2 шага/ход. Цена за одну торпеду
Ядерная торпеда	+2	Дальняя	3	1	П*	30000	2 шага/ход. Цена за одну торпеду
Мина	+0	Нулевая	2	2	С	3000	Цена за одну мину
Антивещественная мина	+0	Нулевая	4	1	З*	300000	Цена за одну мину
Ядерная мина	+0	Нулевая	3	1	П*	20000	Цена за одну мину



Плазменная торпеда



Торпеда

uropbr@yandex.ru #15373



Ионная торпеда

ТАБЛИЦА 7.10 – УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Усовершенствование	Эффект	Цена
Абляционное покрытие	Уменьшает урон от одного попадания на 3 пункта	10%
Аварийная катапульта	Оснащает мостик корабля спасательными капсулами	10%
Автоматика	Заменяет одного члена экипажа (характеристика 3, навык 3)	20%
Антивещественные двигатели	Модификатор +2 при сокращении/наращивании дистанции и таране (см. стр. 166)	20%
Аэродинамическая конструкция	Позволяет садиться и взлетать с поверхности планет	10%
Благословение	Модификатор +1 при прыжках сквозь врата	5%
Дальнобойные сенсоры	Увеличивает дистанцию действия сенсоров до предельной	20%
Демонтажный блок	Позволяет утилизировать корабли и космический мусор	10%
Дополнительные модульные отсеки	Увеличивает количество модульных отсеков	20%
Исследовательский компьютер	+1 при проверках науки во время анализа данных	5%
Каскадная перегрузка реактора	+3 пункта энергии при перегрузке реактора	10%
Компрессионное поле	Защищает корабль от взрывной декомпрессии	20%
Корабельный интеллект	Корабельный ИскИн (все характеристики 1, все навыки 3)	30%
Мощный реактор	+1 к запасу энергии	10%
Наружный грузовой отсек	Позволяет закреплять грузы на обшивке корабля	10%
Оранжерея	Ускоряет восстановление пунктов рассудка	5%
Отлаженный маршевый двигатель	Модификатор +2 при сокращении/наращивании дистанции (см. стр. 166)	10%
Передовая мастерская	Позволяет ремонтировать оборудование передового уровня	10%
Прочный корпус	+1 к запасу прочности	10%
Реанимационный отсек	Увеличивает модификаторы при проверках медикургии	10%
Система маскировки	–1 к заметности	20%
Турбогенератор	+1 к манёвренности и скорости	20%
Тяжёлая броня	+1 к броне, –1 к манёвренности	10%
Улучшенная система наведения	Модификатор +1 при захвате цели	10%
Улучшенное орудие	Модификатор +1 при проверках стрельбы из выбранного орудия	20%
Улучшенные маневровые двигатели	Модификатор +2 при взлёте, посадке или стыковке	10%
Улучшенные торпеды	Модификатор –1 при работе БКО цели	10%
Улучшенный БКО	Модификатор +1 при работе БКО	10%
Чуткие сенсоры	+1 при любых проверках с участием корабельных сенсоров	10%
Электронная библиотека	+3 при проверках мудрости или науки	5%

uropbr@yandex.ru #15373

экипажа, которым по боевому расписанию полагается быть на мостике.

Автоматика (П)
Одного из членов экипажа на корабле заменяет специализированная компьютерная система (нужная характеристика 3, нужный навык 3). При желании можно установить несколько таких усовершенствований — автоматика может выполнять обязанности любого члена экипажа кроме капитана.

Антивещественные двигатели (З*)
На кораблях с этим усовершенствованием вместо гравитонного маршевого двигателя установлены антивещественные ускорители, созданные по передовой технологии управляемой аннигиляции, которая до сих пор остаётся эксклюзивной разработкой Ордена Неприкасаемых. На корабле с этим усовершенствованием не нужен реактор, поскольку его функции берёт на себя сам двигатель. Обязательных модулей остаётся только два, а значит, на корабле появляется один дополнительный модульный отсек. Корабли с антивещественными двигателями (в основном истребители и штурмовики Ордена) невероятно стремительны — они обеспечивают модификатор +2 при проверках **пилотирования**, когда пилот пытается сократить или нарастить дистанцию или берёт противника на таран. Главным его недостатком является тот факт, что вместо дешёвого и легкодоступного водорода в качестве топлива он потребляет антивещество — из-за этого стоимость технического обслуживания корабля увеличивается вдвое (см. стр. 155). Кроме того, поломка антивещественного двигателя в результате критического повреждения вызывает взрыв, как при детонации реактора, а вместо детонации реактора происходит поломка случайного модуля (см. стр. 172).

Аэродинамическая конструкция (С)
Аэродинамическая конструкция корпуса этого корабля позволяет ему безопасно входить в атмосферу, садиться на поверхность планет и, что самое важное, без проблем после этого взлетать. Без этого усовершенствования кораблю придётся оставаться на орбите, а экипажу и пассажирам — пользоваться челноками. Обрати внимание, что в чрезвычайной ситуации совершить посадку на планету может любой корабль, но те, что не обладают аэродинамической конструкцией, просто не смогут взлететь.

Благословение (А)
Некое событие в истории службы корабля привело к тому, что Лики обратили на него свой благой взор. Это усовершенствование обеспечивает модификатор +1 при проверках **пилотирования**, когда пилот пытается провести корабль сквозь врата или преодолеть долгий путь сквозь Межзвёздную Тьму.

Дальнобойные сенсоры (П)
Высокомощные эмиттеры, наномембраны и усиленные приёмные решётки увеличивают дистанцию действия корабельных сенсоров до 8 шагов.

Демонтажный блок (С)
Позволяет утилизировать обломки кораблей при помощи добывающего отсека. Ваш корабль должен быть хотя бы на два класса тяжелее судна, останки которого вы собираетесь утилизировать.

Дополнительные модульные отсеки (С)
Каждое такое усовершенствование увеличивает количество имеющихся на корабле модульных отсеков на 5. В зависимости от класса корабля это усовершенствование можно приобрести несколько раз.

Класс	Максимум
I	1
II	2
III	4
IV	8
V	16

Исследовательский компьютер (П)
Установленное на корабельный компьютер обновлённое программное обеспечение и подключённые к нему измерительные приборы обеспечивают модификатор +1 при проверках **науки** во время сбора и анализа естественнонаучных данных. Это усовершенствование совместимо с электронной библиотекой (см. ниже).

Каскадная перегрузка реактора (С)
Улучшенные предохранители и мощная система аварийного охлаждения позволяют при необходимости выжать из реактора всё, на что тот способен. Если бортинженер перегружает реактор во время космического сражения (см. стр. 167), тот выдаёт 3 пункта энергии сверх нормы, плюс ещё один пункт энергии за каждую дополнительную шестёрку, полученную в результате проверки. Корабль при этом получает 2 пункта структурного урона вне зависимости от того, была проверка успешной или нет.

Компрессионное поле (С)
Предназначение компрессионного поля — запечатывать пробоины в корпусе корабля, нивелируя тем самым эффект взрывной декомпрессии (см. стр. 99). Генераторы компрессионных полей устанавливаются во всех помещениях корабля и в случае перепада давления срабатывают автоматически. На кораблях без этого усовершенствования пробоины приходится заделывать вручную, и, пока повреждения не будут устранены, в модуле с течью нельзя работать без экзоскафандра.

Корабельный интеллект (П)
Главный корабельный компьютер разумен и общителен. На корабле он способен выполнять функции любого члена экипажа (считай, что необходимая для этого характеристика

uropbr@yandex.ru #15373

равна 1, а навык равен 3). Одновременно он может выполнять функции только одного члена экипажа и не умеет оказывать помощь (см. стр. 58) другим членам экипажа с проверками, которые проходят они сами. Некоторые ИскИны со временем становятся эксцентричными и своенравными и даже отказываются выполнять некоторые приказы (см. стр. 144).

Мощный реактор (С)
В результате этого усовершенствования реактор корабля переходит на менее стабильный изотоп водорода, что позволяет значительно нарастить выработку. Мощный реактор даёт +1 к запасу энергии корабля.

Наружный грузовой отсек (С)
Это усовершенствование позволяет закреплять грузы на обшивке корабля при помощи системы пневматических клешней и магнитных захватов. Устанавливая на корабль грузовой отсек (см. стр. 147), укажите, является ли он наружным или стандартным, внутренним. Наружный грузовой отсек вмещает вчетверо больше внутреннего, но он негерметичен — чтобы посетить его, понадобится экзоскафандр.

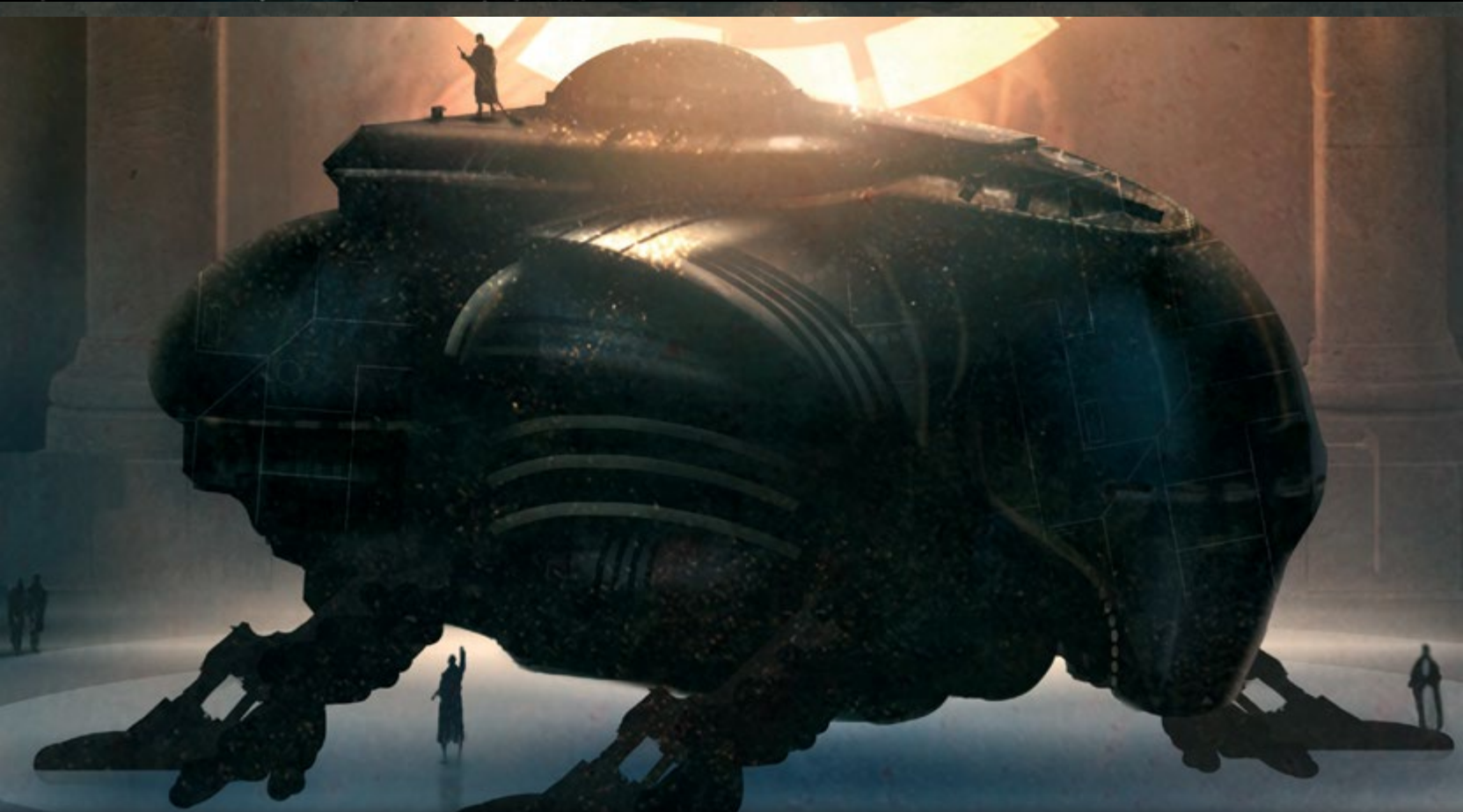
Оранжерея (С)
Небольшой сад-дендрарий с гидропонной системой и, возможно, даже с какой-нибудь неприхотливой фауной. Отдыхая в оранжерее, персонажи восстанавливают пункты рассудка вдвое быстрее обычного (2 пункта рассудка в час). Кроме того, оранжерею можно использовать как неприкосновенный запас пищи, которого команде должно хватить на несколько дней.

Отлаженный маршевый двигатель (С)
Это усовершенствование обучает инфоджинна, обитающего в компьютерной системе гравитонного двигателя, использовать гравитационные возмущения, создаваемые отводными дюзами корабля. Это обеспечивает модификатор +2 при проверке **пилотирования**, когда пилот сокращает или наращивает дистанцию (см. стр. 162).

Передовая мастерская (П)
Прекрасная мастерская, оснащённая лучшим оборудованием — нанопилами, ртутными резцами, «умными» инструментами и т. п. Позволяет ремонтировать оборудование передового уровня. Описание см. на стр. 114.

Прочный корпус (С)
Шпангоуты и сочленения корпуса корабля усилены дюралитом и «умными» наноструктурами, которые дают +1 к запасу прочности корабля.

Реанимационный отсек (П*)
Это усовершенствование превращает корабельный медотсек в реанимационный отсек (см. стр. 113).



uropbr@yandex.ru #15373

Помимо трёх обязательных модулей (мостика, реактора и гравитонного двигателя) наши герои устанавливают на «Нарзаль» десять дополнительных модулей: каюты (5 комнат), часовню, медотсек, ремонтный отсек (они рассчитывают проводить массу времени вдали от цивилизации), криокамеры (чтобы совершать прыжки сквозь врата), мастерскую (чтобы анализировать артефакты и другие находки), грузовой отсек, стыковочный отсек, БКО и рельсовую пушку. Кроме того, они выбирают три улучшения: аэродинамическую конструкцию, корабельный интеллект и турбогенератор, который увеличивает скорость «Нарзаля» до 3, а манёвренность — до +2.

Система маскировки (П)
Корпус корабля покрыт абсорбирующей дюракерамикой и окутан полями радиопоглотителей, которые дают ему –1 к заметности. Кроме того, оснащённый системой маскировки корабль может попытаться исчезнуть с экранов сенсоров прямо в разгар космического сражения (см. стр. 164).

Турбогенератор (С)
Замена стандартных эмиттеров гравитонного двигателя усиленными даёт +1 к манёвренности и скорости корабля. Это усовершенствование можно приобрести дважды.

Тяжёлая броня (С)
Корпус корабля покрывают дюралитовыми бронелистами или арманитовым наноплетением по образцу чёрных доспехов мучеников из Ордена Неприкасаемых. Корабль при этом получает +1 к броне и –1 к манёвренности. Это усовершенствование можно приобрести трижды.

Улучшенная система наведения (С)
Инфоджинны, обитающие в компьютерах этой системы наведения, пристально следят за каждым манёвром врага, обеспечивая модификатор +1 при проверках **инфомантии** при захвате цели.

Улучшенное орудие (С/П/З*)
Компьютеры с улучшенными алгоритмами прицеливания, модифицированными снарядами из кобальтового сплава (если речь о рельсовых пушках), увеличенным фокусирующим каналом (если улучшается плазменная пушка) и т. п. Как бы то ни было, модификатор при проверке **стрельбы** из этого орудия увеличивается на +1.

Улучшенные маневровые двигатели (С)
Магнитные фокусировочные блоки и наномембраны эмиттеров этих маневровых двигателей были усовершенствованы и отлажены по последнему слову техники. Благодаря этому усовершенствованию пилот получает +2 при проверках **пилотирования**, когда совершает взлёт, посадку, стыковку или манёвр уклонения во время космического сражения (см. стр. 169).

Улучшенные торпеды (С/П/З*)
Компьютер торпедно-минного отсека оптимизирует поведение обитающих в торпедах инфоджиннов. Кроме того, перед погрузкой на борт их на всякий случай освящает портовый служитель Ликов. Обеспечивает противнику модификатор –1 при проверках **стрельбы** во время применения БКО.

Улучшенный БКО (С)
Этот бортовой комплекс обороны оснащён «умными» постановщиками помех, плазменными ловушками и капсулами с дюралитовой шрапнелью. Обеспечивает модификатор +1 при проверках **стрельбы** во время применения БКО.

ИЗНОС И КАЧЕСТВО ЖИЗНИ

Когда корабль начинает изнашиваться, начинают сбоить не только жизненно важные, но и второстепенные системы. Это не всегда чревато модификаторами и другими игровыми последствиями, однако подобные сбои вполне могут сыграть в вашей истории драматическую роль — створки шлюза закрываются слишком медленно, освещение то и дело меркнет и выключается, посадочное шасси заедает, двери не открываются и т. п. Все эти проблемы ведущий может активировать, потратив накопленные пункты тьмы (см. стр. 56).

uropbr@yandex.ru #15373

Чуткие сенсоры (С)
Улучшенные сенсоры обеспечивают модификатор +1 при любых проверках с участием корабельных сенсоров. Это усовершенствование можно приобрести трижды.

Электронная библиотека (П)
Эта огромная база данных обеспечивает модификатор +3 при проверке **мудрости** или **науки**, когда речь идёт о сборе информации из выбранной при покупке усовершенствования сферы человеческого знания — астронике, зверолюдям, артефактам Зодчих и т. п.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

Ваши приключения рано или поздно начнут сказываться на состоянии вашего корабля — микрометеориты, переохлаждение, неудачная стыковка или, может, неуправляемая посадка — подобные досадные события случаются даже с самыми аккуратными из экипажей. В ходе технического обслуживания корабля (проверка технологики), неважно, удачного или нет, пополняются запасы пищи, воды, реакторных изотопов, антивещества и прочих расходных материалов. Модификатор при проверке технического обслуживания зависит от того, где именно оно проводится. В случае провала заплатить за техническое обслуживание нужно будет только половину от указанной в Таблице 7.11 стоимости. Техническое обслуживание следует проводить после каждого длительного перелёта (на 10 а. е. и более), после любого перелёта, который включает в себя прыжок сквозь врата, и после каждого завершённого приключения.

Если на борту вашего корабля имеется ремонтный отсек, игнорируйте модификатор –3 за техническое обслуживание в архаичных условиях. Если на вашем корабле установлен антивещественный двигатель, стоимость технического обслуживания увеличивается вдвое. Если вы пропустите техническое обслуживание или провалите проверку технологики, корабль начнёт изнашиваться — пройдите проверку по таблице 7.12, чтобы выяснить, какая именно система пострадает. Результаты этих проверок накапливаются. Если один и тот же результат выпадает дважды, система выходит из строя — в большинстве случаев это означает, что корабль выходит из строя вместе с ней (см. стр. 172).

ТАБЛИЦА 7.12 – ИЗНОС КОРАБЛЯ

2D6	Система	Эффект
2–3	Сенсоры	–1 при проверках с участием сенсоров
4–5	Реактор	–1 к запасу энергии
6–7	Двигатели	–1 при проверках пилотирования
8–9	Случайное орудие	–1 при проверках стрельбы из одного из корабельных орудий
10	Гравитонный генератор	Во время сражения все действия в пилотажной фазе стоят на один пункт энергии дороже обычного
11–12	Случайный модуль	–1 при проверках с участием одного из модулей (если это возможно) либо его функциональность снижается. Все детали отдаются на откуп ведущему (см. врезку «Износ и качество жизни», выше)

ТАБЛИЦА 7.11 – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ КОРАБЛЯ

Условия	Мод.	Стоимость
Архаичные: небольшая космическая станция или космопорт на планете с архаичным уровнем технического развития (молодая колония, поселение на задворках системы)	–3	1/500 от цены корабля
Современные: большая космическая станция или космопорт на планете с современным уровнем технического развития (развитая колония, привратная станция в отдалённой системе)	+0	1/1000 от цены корабля
Передовые: крупная космическая станция или космопорт на планете с передовым уровнем технического развития (столичные поселения центральных систем, «Кориолис»)	+1	1/2000 от цены корабля

uropbr@yandex.ru #15373

ЛЁГКОЕ ГРУЗОВОЕ СУДНО ТИПА «СКАРАБЕЙ»



Факты

- **Класс:** III
- **Верфь:** «Хелеб», 46 ц. к.
- **Экипаж:** 5
- **Длина:** 49 м

Обтекаемые, похожие на жуков корабли класса «Скарабей» — привычное зрелище на просторах Третьего Горизонта. Очень многие судовладельцы выбирают их за просторные внутренние помещения, надёжные двигатели и непревзойдённую универсальность. Новые модели «Скарабеев», оснащённые не только красивыми, но и очень полезными в дальних рейсах оранжереями, пользуются особенной популярностью среди вольных торговцев.

ЛЁГКОЕ ГРУЗОВОЕ СУДНО

Энергия: 5
Прочность: 6
Манёвренность: +1
Заметность: +1
Броня: 5
Скорость: 2
Модули: стыковочный отсек, каюты-комнаты ×2, криокамеры, часовня, грузовой отсек ×2, медотсек, рельсовая пушка, БКО
Усовершенствования: оранжерея, аэродинамическая конструкция, улучшенные маневровые двигатели
Ангар: —
Изъян: устаревший компьютер
Цена: 1462500 бирров

ЛЁГКОЕ ПАССАЖИРСКОЕ СУДНО

Энергия: 5
Прочность: 6
Манёвренность: +1
Заметность: +1
Броня: 5
Скорость: 2
Модули: стыковочный отсек, каюты-комнаты ×4, криокамеры, часовня, грузовой отсек, медотсек, БКО
Усовершенствования: оранжерея, аэродинамическая конструкция, благословение
Ангар: —
Изъян: ненадёжные сенсоры
Цена: 1430000 бирров

БЛОКАДОПРОРЫВАТЕЛЬ

Энергия: 5
Прочность: 6
Манёвренность: +2
Заметность: +0
Броня: 5
Скорость: 3
Модули: стыковочный отсек, каюты-комнаты, криокамеры, часовня, грузовой отсек, медотсек, рельсовая пушка, БКО, инфо-импульс, свободный отсек
Усовершенствования: система маскировки, турбогенератор, аэродинамическая конструкция
Ангар: —
Изъян: проклятие
Цена: 1745000 бирров

uropbr@yandex.ru #15373

КАНОНЕРКА ТИПА «АЗУК»



Факты

- **Класс:** III
- **Верфь:** Дагараб, 32 ц.к.
- **Экипаж:** 5
- **Длина:** 48 м

Корабли типа «Азу́к» — рабочие лошадки Горизонта. Конструкторы из садаальского Дагараба построили свой первый «Азук» в 32 ц. к., и с тех пор корабли этого типа пользуются неизменным спросом среди наёмников и искателей боевой славы. Их грозные орудия, тяжёлая броня и рёв мощных двигателей конструкции знаменитого Берда́ля вселяют страх в сердца самых кровожадных пиратов.

КАНОНЕРКА	ПАТРУЛЬНЫЙ КАТЕР	УДАРНЫЙ КОРАБЛЬ
Энергия: 5	**Энергия:** 5	**Энергия:** 5
Прочность: 7	**Прочность:** 6	**Прочность:** 6
Манёвренность: –1	**Манёвренность:** +1	**Манёвренность:** +0
Заметность: +0	**Заметность:** +0	**Заметность:** +0
Броня: 6	**Броня:** 5	**Броня:** 5
Скорость: 2	**Скорость:** 3	**Скорость:** 2
Модули: стыковочный отсек, ангар ×2, каюты-ячейки, медотсек, криокамеры, БКО, рельсовая пушка, автоматическая пушка, торпедно-минный отсек, грузовой отсек ×2	**Модули:** стыковочный отсек, ангар, каюты-ячейки, грузовой отсек, медотсек, криокамеры, рельсовая пушка, инфо-импульс, БКО, свободный отсек ×3	**Модули:** стыковочный отсек, ангар, каюты-ячейки, грузовой отсек, медотсек, криокамеры, рельсовая пушка, торпедно-минный отсек, БКО, свободный отсек ×3
Усовершенствования: тяжёлая броня, прочный корпус, аэродинамическая конструкция	**Усовершенствования:** аэродинамическая конструкция, турбогенератор, отлаженный маршевый двигатель	**Усовершенствования:** аэродинамическая конструкция, улучшенные торпеды, отлаженный маршевый двигатель
Ангар: космическая шлюпка, гравилёт	**Ангар:** космическая шлюпка	**Ангар:** космическая шлюпка
Изъян: повышенная заметность	**Изъян:** повышенная заметность	**Изъян:** повышенная заметность
Цена: 1640000 бирров	**Цена:** 1730000 бирров	**Цена:** 1595000 бирров

uropbr@yandex.ru #15373

КУРЬЕРСКАЯ ЯХТА ТИПА «ОРИКС»

Факты

- **Класс:** III
- **Верфь:** «Хелеб», 33 ц.к.
- **Экипаж:** 5
- **Длина:** 49 м



Изящные обводы «Ориксов» привлекают внимание в любом порту. Их элегантный и гармоничный силуэт — визитная карточка верфи «Хелеб», золотая эпоха которой пришлась на 30-е годы ц. к. Быстрые, юркие космоатмосферники «Орикс» — подлинная классика кораблестроения.

КУРЬЕРСКАЯ ЯХТА

Энергия: 6
Прочность: 6
Манёвренность: +2
Заметность: +1
Броня: 5
Скорость: 3
Модули: стыковочный отсек, каюты-комнаты, каюта-люкс, часовня, медотсек, грузовой отсек, криокамеры, мастерская, БКО, рельсовая пушка
Усовершенствования: аэродинамическая конструкция, турбогенератор, мощный реактор
Ангар: —
Изъян: ненадёжные сенсоры
Цена: 1637500 бирров

ПАТРУЛЬНЫЙ КАТЕР

Энергия: 5
Прочность: 6
Манёвренность: +1
Заметность: +1
Броня: 5
Скорость: 2
Модули: стыковочный отсек, ангар, каюты-ячейки, медотсек, часовня, криокамеры, мастерская, рельсовая пушка, БКО, торпедно-минный отсек
Усовершенствования: аэродинамическая конструкция, чуткие сенсоры, улучшенная рельсовая пушка
Ангар: космическая шлюпка
Изъян: прожорливый маршевый двигатель
Цена: 1712500 бирров.

КЛИПЕР

Энергия: 5
Прочность: 6
Манёвренность: +2
Заметность: +1
Броня: 5
Скорость: 3
Модули: стыковочный отсек, каюты-комнаты, часовня, медотсек, грузовой отсек ×2, криокамеры, мастерская, БКО, рельсовая пушка
Усовершенствования: аэродинамическая конструкция, чуткие сенсоры, турбогенератор
Ангар: —
Изъян: сбоящие маневровые двигатели
Цена: 1602500 бирров

uropbr@yandex.ru #15373

СПАСАТЕЛЬНЫЙ КОРАБЛЬ ТИПА «КАМРУК»

Факты

- **Класс:** IV
- **Верфь:** «Даркос», 41 ц.к.
- **Экипаж:** 5
- **Длина:** 75 м



Длинные и тяжёлые посудины типа «Камру́к» часто можно увидеть на просторах астероидных полей и корабельных кладбищ по всему Горизонту. Несмотря на то, что они изначально создавались как спасательные суда, не меньшей популярностью «Камруки» пользуются и среди старателей, и среди космических мусорщиков. Длинные суставчатые «руки», масса свободного места и прочная конструкция делают его самым подходящим кораблём для тех, кому приходится подолгу работать вдали от цивилизации. К сожалению, комфорт экипажа не был приоритетной целью конструкторов, так что многие «Камруки» напоминают кучу металлолома не только снаружи, но и изнутри.

СТАРАТЕЛЬСКОЕ СУДНО

Энергия: 6
Прочность: 10
Манёвренность: –1
Заметность: +2
Броня: 5
Скорость: 1
Модули: добывающий отсек, стыковочный отсек, ангар, каюты-комнаты ×2, грузовой отсек ×3, медотсек, спасательные капсулы, криокамеры, ремонтный отсек, мастерская, рельсовая пушка, свободный отсек ×6
Усовершенствования: исследовательский компьютер, корабельный интеллект, чуткие сенсоры
Ангар: челнок
Изъян: проклятие
Цена: 3582500 бирров

СПАСАТЕЛЬНЫЙ КОРАБЛЬ

Энергия: 6
Прочность: 11
Манёвренность: –1
Заметность: +2
Броня: 5
Скорость: 1
Модули: демонтажный отсек, стыковочный отсек, ангар ×2, каюты-комнаты, грузовой отсек ×3, медотсек, спасательные капсулы, криокамеры, ремонтный отсек, мастерская, рельсовая пушка, торпедно-минный отсек, свободный отсек ×6
Усовершенствования: автоматика, прочный корпус, наружный грузовой отсек
Ангар: челнок, космическая шлюпка ×2
Изъян: повышенная заметность
Цена: 3657500 бирров

ЛЕТАЮЩИЙ ЦИРК

Энергия: 6
Прочность: 11
Манёвренность: –1
Заметность: +2
Броня: 5
Скорость: 1
Модули: стыковочный отсек, ангар, каюты-комнаты ×4, грузовой отсек ×3, медотсек, спасательные капсулы, криокамеры, ремонтный отсек, мастерская, рельсовая пушка, БКО, свободный отсек ×4
Усовершенствования: благословение, прочный корпус, оранжерея.
Ангар: челнок
Изъян: прожорливый маршевый двигатель
Цена: 3037500 бирров

uropbr@yandex.ru #15373

ДРУГИЕ КОРАБЛИ

КОСМИЧЕСКАЯ ШЛЮПКА

Крохотное судёнышко для сообщения между большими кораблями и выхода в открытый космос. Внутри достаточно места для 2–4 человек.

Класс: I
Энергия: 3
Прочность: 2
Манёвренность: +2
Заметность: –2
Броня: 3
Скорость: 4
Модули: свободный отсек ×3
Усовершенствования: —
Цена: 100000 бирров

ЧЕЛНОК

Основное средство сообщения между орбитальными и планетарными объектами. Внутри большинства челноков достаточно места для 6–8 человек.

Класс: II
Энергия: 4
Прочность: 4
Манёвренность: +1
Заметность: –1
Броня: 4
Скорость: 4
Модули: стыковочный отсек, грузовой отсек, свободный отсек ×4
Усовершенствования: аэродинамическая конструкция
Цена: 240000 бирров

ИСТРЕБИТЕЛЬ

Недорогой одноместный космический корабль, скорость и манёвренность которого позволяют подобраться к противнику практически в упор. Некоторые модели оснащены более тяжёлым вооружением.

Класс: I
Энергия: 3
Прочность: 3
Манёвренность: +2
Заметность: –2
Броня: 3
Скорость: 4
Модули: автоматическая пушка, свободный отсек ×2
Усовершенствования: аварийная катапульта, прочный корпус, отлаженный маршевый двигатель
Цена: 145000 бирров

ПИРАТСКАЯ ШХУНА

Как такового стандартного пиратского корабля не существует, но обычно космические разбойники предпочитают скорость тяжёлому оружию и броне.

Класс: III
Энергия: 5
Прочность: 6
Манёвренность: +0
Заметность: +0
Броня: 6
Скорость: 3
Модули: стыковочный отсек, ангар, каюты-комнаты, медотсек, криокамеры, БКО, рельсовая пушка, автоматическая пушка, торпедно-минный отсек, свободный отсек
Усовершенствования: тяжёлая броня, турбогенератор
Цена: 1440000 бирров

uropbr@yandex.ru #15373

ТИПИЧНЫЙ ЭКИПАЖ ПИРАТСКОЙ ШХУНЫ

Должность	Характеристика	Навык
Капитан	**Эмпатия** 4	**Лидерство** 3
Бортинженер	**Смекалка** 3	**Технологика** 3
Пилот	**Ловкость** 3	**Пилотирование** 4
Штурман-оператор	**Смекалка** 3	**Инфомантия** 3
Бортстрелок	**Ловкость** 4	**Стрельба** 4

ЭСМИНЕЦ

Вид патрульного эсминца вселяет ужас в сердца пиратов и контрабандистов. Под управлением опытного экипажа этот корабль — грозный противник для любого судна.

Класс: IV

Энергия: 6

Прочность: 10

Манёвренность: –1

Заметность: +2

Броня: 8

Скорость: 2

Модули: стыковочный отсек, ангар ×2, каюты-ячейки, медотсек, криокамеры, спасательные капсулы, торпедно-минный отсек, БКО, рельсовая пушка ×2, автоматическая пушка, инфо-импульс, свободный отсек ×7

Усовершенствования: тяжёлая броня, турбогенератор, чуткие сенсоры, прочный корпус, дальнобойные сенсоры

Ангар: челнок

Цена: 3885000 бирров

ТИПИЧНЫЙ ЭКИПАЖ ЭСМИНЦА

Должность	Характеристика	Навык
Капитан	**Эмпатия** 4	**Лидерство** 5
Бортинженер	**Смекалка** 4	**Технологика** 4
Пилот	**Ловкость** 4	**Пилотирование** 4
Штурман-оператор	**Смекалка** 4	**Инфомантия** 4
Бортстрелок	**Ловкость** 4	**Стрельба** 4







uropbr@yandex.ru #15373

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Космические путешествия по просторам Третьего Горизонта, как правило, проходят мирно и без происшествий, и единственными проблемами, которые Межзвёздная Тьма подбрасывает тем, кто дерзает бороздить её безбрежные просторы — изматывающее однообразие и редкие приступы клаустрофобии. Впрочем, с врагами вам рано или поздно предстоит столкнуться и там, в холодной пустоте. В этом разделе мы расскажем о правилах космических сражений.

МАСШТАБ

Приведённые ниже правила рассчитаны на проведение сражений между малым количеством кораблей. Большая часть сражений и вовсе будет проходить в формате космической дуэли один на один. Масштабные сражения могучих армад остались в далёком прошлом Третьего Горизонта — сегодня они если и происходят, то в крайне редких, почти исключительных случаях.

КОРАБЕЛЬНЫЕ ДОЛЖНОСТИ

На всех космических судах имеются корабельные должности. Каждой должности соответствует боевой пост, который должен занимать член экипажа, корабельный интеллект (см. стр. 154) или автоматика (см. стр. 154). Многие лёгкие суда сконструированы таким образом, что один член экипажа выполняет сразу несколько функций, а на тяжёлых кораблях наоборот одну и ту же функцию могут выполнять сразу несколько членов экипажа (подробнее об этом читайте ниже). Итак, вот пять основных корабельных должностей:

* Капитан.
* Бортинженер.
* Пилот.
* Штурман-оператор.
* Бортстрелок.

Естественно, как только вы обзаведётесь собственным космическим кораблём, вам нужно будет решить, какую из корабельных должностей займёт каждый из персонажей. Когда по всему кораблю разносится сигнал торпедной тревоги, каждый должен знать, куда бежать и что делать. В Колоде Ликов (продаётся отдельно) имеются карты экипажа, на которых перечислены действия, доступные каждому из членов команды. Для игры эти карты не обязательны, но довольно удобны.

ДИСТАНЦИЯ И СЕГМЕНТЫ

Дистанции, о которых идёт речь во время космических сражений, слишком велики, чтобы иметь дело с точными цифрами. Вместо этого мы вводим в игру понятие абстрактной единицы расстояния — шага. Каждый такой шаг может быть равен десяткам и сотням километров. Карта поля боя для космического сражения (см. в конце книги или на сайте «Студии 101») расчерчена на сегменты, и расстояние между любыми двумя соседними горизонтальными линиями равно одному шагу. Перемещаясь во время космического сражения, вы двигаетесь между сегментами этой карты. Таким образом, эти правила можно рассматривать как относительную одномерную абстракцию того, что происходит в трёхмерном космическом пространстве на самом деле.

Перемещение: окружающий «ландшафт» в космическом сражении не имеет значения — Межзвёздная Тьма бесконечна и бездонна. Единственное, что важно, — это относительное расстояние между кораблями. Чтобы сократить или нарастить дистанцию между собой и противником, потребуется проверка **пилотирования** (см. ниже). Эта проверка может быть непростой (–1) или даже сложной (–2), если в сегменте, в который направляется корабль, имеются какие-либо препятствия — астероиды, космический мусор или гравитационный колодец.

Дистанция

В космическом сражении дистанция между объектами разделена на пять ступеней.

* **Нулевая**: 0 шагов (тот же сегмент). Дистанция для тарана и абордажа.
* **Ближняя**: 1 шаг (соседний сегмент). Максимальная дистанция визуального контакта и стрельбы без захвата цели.
* **Средняя**: 2 шага. Предел действия сенсоров в пассивном режиме.
* **Дальняя**: до 4 шагов. Предел действия сенсоров в активном режиме.
* **Предельная**: до 8 шагов. Предел действия дальнобойных сенсоров (см. стр. 154).

СЕНСОРЫ И ЗАМЕТНОСТЬ

Приближаясь к вражескому судну, важно знать, кто заметит противника первым, ведь

uropbr@yandex.ru #15373

от этого может зависеть исход всей битвы. Расстояние, на котором можно засечь другой корабль или мину, зависит от качества корабельных сенсоров и режима их работы.

Пассивный режим: стандартный режим для любого вида сенсоров. В этом режиме сенсор действует в рамках средней дистанции (2 шага) и не влияет на заметность вашего корабля.

Активный режим: режим максимальной эффективности. В этом режиме сенсор действует в рамках дальней дистанции (4 шага), но корабль при этом получает +2 к заметности. Работа сенсоров в активном режиме стоит 1 пункт энергии за ход (см. ниже).

Дальнобойные сенсоры: если на вашем корабле имеется усовершенствование дальнобойные сенсоры, то в активном режиме они действуют в рамках предельной дистанции (8 шагов). В остальном они работают как обычные активные сенсоры.

Транспондеры

Согласно обычаям и законам космоплавания на корабле во время полёта обязательно должен быть включён транспондер. Транспондер сообщает текущие координаты корабля, его имя, класс, порт приписки и пункт назначения. Чтобы заметить судно с включённым транспондером, не нужны никакие проверки — сенсоры засекают его автоматически, как только оно оказывается в зоне их действия.

Заметность и незаметность

К судну с выключенным транспондером относятся крайне настороженно, поскольку обычно так летают только военные и преступники — пираты и контрабандисты. Если судно с выключенным транспондером или мина оказывается в зоне действия корабельных сенсоров, ведущий должен попросить штурмана-оператора пройти проверку обнаружения — это проверка **инфомантии** с модификаторами, зависящими от заметности цели (мины обладают заметностью –2), дистанции до неё, установленных на кораблях усовершенствований и прочих факторов (см. таблицу 7.14). В сражении эта проверка не считается действием.

То же самое касается и вашего корабля, если он летит с выключенным транспондером и оказывается в зоне действия сенсоров другого корабля. Если транспондеры обоих кораблей выключены, а зоны действия сенсоров совпадают, то штурманы-операторы проходят проверку одновременно.

Радиомолчание: если цель не соблюдает радиомолчание (т. е. поддерживает радиосвязь с любым другим объектом), штурман-оператор получает модификатор +2 при проверке обнаружения.

Отключение реактора: если вы очень сильно хотите остаться незамеченными, можете отключить корабельный реактор. Для этого бортинженер должен успешно пройти проверку технологики. Чтобы выяснить, сколько минут это займёт, брось количество кубиков, равное классу вашего корабля, и сложи все выпавшие результаты. Одновременно отключением реактора может заниматься только один человек, но количество попыток не ограничено.

ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Правила космических сражений немного сложнее правил сражений между персонажами, но мы позаботились о том, чтобы по возможности облегчить их восприятие при помощи наглядных игровых материалов.

- **Бланк корабля**: находится в конце книги. Его копию ты можешь бесплатно скачать с сайта «Студии 101».
- **Карты экипажа**: входят в состав Колоды Ликов (продаётся отдельно).
- **Карта космического сражения**: находится в конце книги. Её копию ты можешь бесплатно скачать с сайта «Студии 101».

В главе 7 рассказывается в том числе и о том, как пользоваться этими игровыми материалами.

ВЫ И ОНИ

Правила в этой главе написаны для персонажей игроков и их корабля, но все они (если не сказано обратное) действуют и в отношении персонажей ведущего.

ТАБЛИЦА 7.13 – СЕНСОРЫ

Сенсоры	Дистанция	Заметность	Пункты энергии
Пассивный режим	Средняя	+0	0
Активный режим	Дальняя	+2	1
Дальнобойные сенсоры	Предельная	+2	1

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 7.14 – МОДИФИКАТОРЫ ПРИ ПРОВЕРКЕ ОБНАРУЖЕНИЯ

Обстоятельства	Модификатор
Нулевая дистанция	+4
Ближняя дистанция	+2
Средняя дистанция	+0
Дальняя дистанция	–2
Предельная дистанция	–4
Нарушение радиомолчания	+2
Отключённый реактор	–3
Стрельба из корабельных орудий	Автоматическое обнаружение
Включённый транспондер	Автоматическое обнаружение

КАРТА КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ

Карту космического сражения можно найти в конце этой книги или скачать с сайта «Студии 101». Корабли, торпеды и прочие объекты можно отмечать любыми мелкими предметами по вашему усмотрению — монетами, фишками и т. п. Обрати внимание, что эта карта нужна, только если два корабля засекли друг друга и вступают в бой. Только в этом случае придётся совершать проверки маневрирования для того, чтобы сократить или нарастить дистанцию до вражеского судна. До этого момента ведущему нужно знать лишь дистанцию между потенциальными участниками сражения.

Корабль с отключённым реактором фактически мёртв — его экипаж не может тратить пункты энергии, менять курс, стрелять из орудий и пользоваться сенсорами в активном режиме. Искусственная гравитация на борту корабля также отключается. Благодаря резервным аккумуляторам продолжают работать только пассивные сенсоры, аварийное освещение и система жизнеобеспечения, но их хватит лишь на количество дней, равное классу корабля. Перезапуск реактора — это ещё одна проверка **технологики**. Чтобы выяснить, сколько часов это займёт, брось количество кубиков, равное классу вашего корабля, и сложи все выпавшие результаты.

Успех: если проверка обнаружения оказывается успешной, вы засекаете вражеское судно (или мину) и получаете возможность с ним взаимодействовать. Степень успеха определяет, какую информацию штурману-оператору удаётся извлечь из показаний сенсоров (см. таблицу 7.15). Вы, конечно, можете связаться с судном и попытаться узнать интересующую вас информацию у его капитана, но тот вполне может солгать или попросту вас проигнорировать. Вы сможете пройти повторную проверку обнаружения, если обстоятельства контакта изменятся (см. ниже).

Провал: при провале проверки обнаружения вы не засекаете противника, не можете с ним взаимодействовать, и ведущий не сообщает о нём никакой информации. Проверку обнаружения можно пройти повторно, если обстоятельства изменятся в вашу пользу — дистанция между вашими кораблями сократится на одну ступень, противник переключит сенсоры в активный режим, воспользуется радиосвязью и т. п.

Незаметность: если вы засекли вражеский корабль, а он вас — нет, вы можете просто не вступать с ним в контакт, однако если заметность вашего корабля увеличится (дистанция между вашими кораблями сократится на одну ступень, вы переключите сенсоры в активный режим и т. п.), штурман-оператор получит возможность пройти проверку обнаружения ещё раз.

Конфронтация: обнаружив вражеский корабль, вы можете его атаковать. Если противник тоже вас обнаружил, самое время расставлять корабли на карте космического сражения и проходить проверку инициативы. Если же противник вас так и не засёк, ваш корабль получает так называемый «свободный ход» (см. ниже).

Если вы не желаете атаковать обнаруженный корабль, можете связаться с его капитаном по радио. Однако стоит помнить, что при этом вы лишитесь элемента неожиданности (если, конечно, дело впоследствии дойдёт до драки).

Исчезновение: если противник вас обнаружил, ваш корабль останется на экранах его сенсоров до тех пор, пока вы не покинете зону их действия. Однако если ваш корабль оборудован системой маскировки (см. стр. 154), штурман-оператор может попытаться это исправить (см. ниже).

РАУНДЫ, ФАЗЫ И ИНИЦИАТИВА

Как и битвы между персонажами (см. главу 5), космические сражения делятся на раунды, правда, в случае с космическими сражениями продолжительность каждого раунда значительно дольше — порядка нескольких минут.

uropbr@yandex.ru #15373

Инициатива

Инициатива участников космического сражения определяется перед началом первого раунда битвы, однако в отличие от сражений между персонажами в процессе её определения участвуют только капитаны кораблей. Каждый из них проходит проверку **лидерства**. Самый большой из выпавших на кубиках результатов — это текущее значение инициативы корабля (она, как и в сражении между персонажами, по ходу битвы может изменяться). Если на кубиках выпали равные значения, побеждает капитан, у которого кубиков с таким значением больше (например, если у обоих капитанов максимальное значение на кубиках — пятёрка, но у одного пятёрки выпали на двух кубиках, а у другого на трёх, второй капитан побеждает). Если и здесь ничья, побеждает капитан с самым высоким значением навыка лидерства. Если это сравнение тоже закончится ничьей, определите победителя простым броском кубика.

Фазы раунда

Раунд сражения делится на пять фаз — по одной на каждую из корабельных должностей. Все пилоты действуют в пилотажную фазу, все бортинженеры — в инженерную и т. п. Порядок действий в пределах каждой фазы определяется текущим показателем инициативы корабля (см. выше). Вот краткое описание каждой из них:

ТАБЛИЦА 7.15: – ДАННЫЕ СЕНСОРОВ

Степень успеха	Информация
Условный (1–2 шестёрки)	Дистанция в шагах, текущий курс
Безусловный (3+ шестёрок)	Дистанция в шагах, класс судна, текущий курс, вооружение

КОЛОДА ЛИКОВ

При определении инициативы в космическом сражении Колоду Ликов использовать нельзя (см. стр. 83). Однако её можно использовать, чтобы отмечать очерёдность ходов.



uropbr@yandex.ru #15373

«Нарзаль» держит курс на станцию «Дьякрум» через Пиратский пояс. Экипаж, решив пробраться сквозь опасную зону без лишнего шума, отключил транспондер и перевёл сенсоры в пассивный режим. Ведущий решает, что в этой зоне, среди астероидов, их будет дожидаться пиратская шхуна «Тигрис», также с выключенным транспондером и сенсорами в пассивном режиме. Когда корабли оказываются на расстоянии в 2 шага друг от друга, их штурманы-операторы проходят проверку инфомантии. Ведущий (штурман-оператор «Тигриса») получает +0 за среднюю дистанцию и +1 за чуткие сенсоры «Тигриса». Он бросает кубики, на которых выпадает одна шестёрка. Это успех, а значит «Нарзаль» появляется на экранах вражеских сенсоров. Сахаб, штурман-оператор «Нарзаля», осуществляет проверку инфомантии без модификаторов, тоже добивается успеха, и сенсоры «Нарзаля» засекают притаившихся в засаде пиратов. Начинается сражение, ведущий достаёт карту и размещает на ней оба корабля на расстоянии двух шагов друг от друга. Сама битва подробно описана на странице 173..

ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

Когда два корабля вступают в бой, следует разместить обозначающие их фишки на карте космического сражения. Самое важное здесь — соблюсти между ними правильную дистанцию. Выбор сегмента при этом не имеет особого значения — просто постарайтесь разместить их как можно ближе к центру карты.

1. **Командная фаза**: капитаны отдают приказы своим экипажам и проходят проверку лидерства.
2. **Инженерная фаза**: бортинженеры распределяют пункты энергии и проводят ремонт.
3. **Пилотажная фаза**: пилоты маневрируют, стремясь приблизиться к противнику или оторваться от него.
4. **Сенсорная фаза**: штурманы-операторы производят захват цели, пытаются помешать противнику сделать то же самое и атакуют системы вражеских кораблей при помощи боевых мемов и инфо-импульсов.
5. **Огневая фаза**: бортстрелки открывают огонь из корабельных орудий и БКО.

В каждой фазе персонаж, занимающий соответствующую корабельную должность, может предпринять одно действие. Сами действия описаны ниже. В отличие от сражений между персонажами, эти действия не делятся на продолжительные, стандартные и быстрые. В космическом сражении существует только один тип действий, и каждый персонаж в свою фазу может предпринять одно и только одно такое действие.

1. Командная фаза

В первую фазу раунда действуют капитаны. Задача капитана — отдать команде приказ. Члены экипажа не обязаны подчиняться этому приказу, но, последовав ему, в своей фазе они получат положительный модификатор при проверке нужного навыка.

- **Ремонт!** Обеспечивает модификатор при проверках, связанных с ремонтом корабля (фаза 2).
- **Защита!** Обеспечивает модификатор при манёвре уклонения (фаза 3) и противодействии захвату (фаза 4).
- **Отход!** Обеспечивает модификатор при наращивании дистанции (фаза 3).
- **Атака!** Обеспечивает модификатор при сокращении дистанции (фаза 3) и атаке корабля противника (фаза 5).

Приказ: капитан выбирает один из приказов и записывает его, не показывая другому капитану (обычно его роль играет ведущий). Другой капитан делает то же самое. Затем оба капитана одновременно показывают написанное.

Отдав приказ, капитан в порядке инициативы проходит проверку **лидерства**. Модификатор, который он обеспечивает своим приказом, будет равен количеству шестёрок, полученных в результате этой проверки. Если экипаж предпринимает несколько указанных в описании приказа действий (например, обстреливает корабль противника из нескольких орудий), модификатор действует на все эти действия.

Члены экипажа могут либо последовать приказу капитана (и получить модификатор), либо игнорировать его (и, соответственно, его не получить).

Распоряжения: с точки зрения игровой механики функции капитана ограничиваются только отдаванием приказа. Фактически же ничто не мешает ему отдавать распоряжения — как распределять пункты энергии, какие цели атаковать и т. п.

uropbr@yandex.ru #15373

Естественно, члены экипажа и в этом случае сами выбирают, следовать его распоряжениям или же нет.

2. Инженерная фаза

Эта фаза раунда принадлежит бортинженерам. Они, в отличие от капитанов, действуют в открытую, в порядке, установленном инициативой.

Распределение энергии: самая важная задача бортинженера — распределение выработанной реактором энергии. Обычно её не хватает на то, чтобы обеспечить все системы корабля одновременно, а значит, бортинженеру каждый раунд предстоит делать непростой выбор. В игре выработка реактора измеряется в пунктах энергии, которые корабельный реактор вырабатывает каждый раунд. Если корабль получает урон, выработка энергии может уменьшиться (см. раздел «Повреждения» ниже). Чтобы отслеживать выработанную и распределённую энергию, удобнее всего использовать какие-нибудь фишки, монетки и т. п. (если вы используете Колоду Ликов, эти фишки можно размещать на соответствующих картах экипажа). Запас энергии возобновляется в начале каждого раунда. Неистраченные пункты энергии не сохраняются.

В большинстве случаев действия, предпринимаемые членами экипажа в ходе космического сражения, стоят 1 пункт энергии, однако существует несколько исключений:

* **Приказ капитана** (фаза 1) стоит 0 пунктов энергии.
* **Перегрузка реактора** (фаза 2) стоит 0 пунктов энергии.
* **Действия пилота** (фаза 3) потребляют количество пунктов энергии, равное классу корабля.
* **Пуск торпеды и сброс мины** (фаза 5) стоят 0 пунктов энергии.

Избыток: если член экипажа получает больше энергии, чем ему нужно для совершения действия, это действие становится более эффективным — каждый дополнительный пункт энергии обеспечивает дополнительный модификатор +1 при соответствующей проверке (например, избыток в 3 пункта энергии обеспечит модификатор +3).

Действия бортинженера: распределение энергии как таковое не считается действием и не требует никаких проверок. После того как энергия будет распределена, бортинженер может предпринять одно из перечисленных ниже действий (для любого из них потребуется проверка **технологики**):

* **Перегрузка реактора**: в случае успеха обеспечивает дополнительные пункты энергии, количество которых равно количеству полученных в результате проверки шестёрок — распредели эту дополнительную энергию сразу после проверки. Корабль получает 1 пункт урона за каждый дополнительный пункт энергии, обретённый в результате перегрузки реактора. В случае провала дополнительная энергия не вырабатывается, а корабль получает 1 пункт урона.
  Цена: 0 пунктов энергии.
* **Ремонт структурных повреждений**: в случае успеха восстанавливает запас прочности корабля на число пунктов,

СРАЖЕНИЕ В КОСМОСЕ И МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ

Порой сражения в космосе и между персонажами случаются одновременно, например, когда перестрелка происходит на борту корабля в разгар космического сражения. Простоты ради мы рекомендуем чередовать раунды космического сражения с раундами сражения между персонажами. Обрати внимание, что персонаж не может активно участвовать в обеих битвах одновременно — предприняв действие в космическом сражении, он должен пропустить свой ход в раунде сражения между персонажами (и наоборот).

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

Если вы атакуете корабль, который вас ещё не засёк (см. выше), ваша атака считается внезапной — в первом раунде сражения ваш корабль получает так называемый «свободный ход», когда действует только его команда. После атаки противники засекают ваш корабль без всяких проверок, капитаны проходят проверку инициативы (см. выше), и дальнейшее сражение протекает как обычно.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО И ПУНКТЫ ЭНЕРГИИ

Ведущий распределяет пункты энергии «своих» кораблей точно так же, как это делают персонажи игроков.

uropbr@yandex.ru #15373



равное количеству полученных в результате проверки шестёрок. При провале ничего не происходит. Если на борту корабля нет ремонтного отсека, на эту проверку налагается модификатор –2.

Цена: 1 пункт энергии и 1 набор современных запчастей (см. стр. 114).

* **Ремонт системных повреждений**: в случае успеха восстанавливает запас энергии корабля на число пунктов, равное количеству полученных в результате проверки шестёрок (эффект вступает в силу в начале следующего раунда). При провале ничего не происходит. Если на борту корабля нет ремонтного отсека, на эту проверку налагается модификатор –2.

  Цена: 1 пункт энергии и 1 набор современных запчастей (см. стр. 114).
* **Ремонт критических повреждений**: в случае успеха устраняет одно критическое повреждение (если, конечно, в результате этого повреждения корабль не превратился в кучу обломков). При провале ничего не происходит. Если на борту корабля нет ремонтного отсека, на эту проверку налагается модификатор –2.

  Цена: 1 пункт энергии и 1 набор современных запчастей (см. стр. 114).
* **Ремонт модуля**: в случае успеха восстанавливает работоспособность выведенного из строя модуля. При провале ничего не происходит. Если на борту корабля нет ремонтного отсека, на эту проверку налагается модификатор –2.

  Цена: 1 пункт энергии и 1 набор запчастей современного или передового уровня (см. стр. 113–114).
* **Взлом шлюза**: позволяет открыть створки шлюза корабля, к которому корабль пристыковался в пилотажной фазе (см. «Абордаж», ниже).

  Цена: 1 пункт энергии.

3. Пилотажная фаза

Пилоты действуют в третьей фазе. Эта фаза, как и предыдущая, играется в открытую — пилоты по очереди, в порядке инициативы, предпринимают свои действия, в основном разнообразные манёвры, требующие проверки **пилотирования**. На любую из этих проверок действует модификатор, равный манёвренности корабля (см. стр. 141). Провал означает, что выполнить манёвр пилоту не удаётся. Обрати внимание, что пилот, в отличие от других членов экипажа, в своей фазе может предпринимать сразу несколько действий, главное, чтобы хватило пунктов энергии. Однако стоит помнить, что каждое дополнительное действие обеспечивает суммирующийся модификатор –2 на все действия, предпринимаемые пилотом в этой фазе. Порядок действий выбирает сам пилот. Вот действия, которые ему доступны:

* **Тактический манёвр**: в случае успеха корабль занимает более выгодную позицию и повышает значение своей инициативы на единицу за каждую шестёрку, полученную в результате проверки. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда.

  Цена: количество пунктов энергии, равное классу корабля.

uropbr@yandex.ru #15373

* **Сокращение/наращивание дистанции**: корабль перемещается на один сегмент ближе/дальше от корабля противника. За каждую дополнительную шестёрку, полученную в результате проверки, корабль может переместиться ещё на один сегмент.
  Цена: количество пунктов энергии, равное классу корабля.
* **Манёвр уклонения**: неожиданный манёвр, который обеспечивает противнику отрицательный модификатор при проверках стрельбы по вашему кораблю. Этот модификатор равен количеству шестёрок, полученных при проверке **пилотирования**.
  Цена: количество пунктов энергии, равное классу корабля.
* **Таран**: если ваш корабль находится на нулевой дистанции от судна противника (в том же сегменте), вы можете попытаться пойти на таран. Для этого потребуется встречная проверка **пилотирования** с учётом манёвренности обоих кораблей. Эта проверка считается действием только для атакующего пилота (больше информации о таранах см. на стр. 171).
  Цена: количество пунктов энергии, равное классу корабля.
* **Абордаж**: если ваш корабль оснащён стыковочным отсеком, вы можете попытаться взять вражеский корабль на абордаж (конечно, если тот находится в одном с вами сегменте). Как и в случае с тараном, для этого потребуется встречная проверка **пилотирования** с учётом манёвренности обоих кораблей, но атакующий пилот получает дополнительный модификатор –2, поскольку стыковка в условиях космического сражения — задача не из простых. Если вы побеждаете, бортинженер в следующем раунде может попытаться взломать шлюз вражеского судна (проверка технологики). Кроме того, вражеский пилот теперь не может наращивать дистанцию между вашими кораблями.
  Цена: количество пунктов энергии, равное классу корабля.

4. Сенсорная фаза

В четвёртой фазе действуют штурманы-операторы. Эта фаза, как и предыдущая, играется в открытую — штурманы-операторы по очереди, в порядке инициативы, предпринимают свои действия, требующие проверки **инфомантии**.

* **Захват цели**: чтобы атаковать противника максимально эффективно, штурман-оператор должен провести захват цели — как правило, вражеского судна. На проверку инфомантии при этом действует модификатор, равный заметности цели (мины и торпеды обладают заметностью –2). Успешный захват цели обеспечивает вашему кораблю модификатор при проверках стрельбы по этой цели, равный количеству шестёрок, полученных в результате проверки **инфомантии**. Этот модификатор называется точностью захвата — запиши его или отметь при помощи кубика. Если цель не захвачена, по ней нельзя вести огонь торпедами, а при стрельбе из всех остальных корабельных орудий действует модификатор –2. Одновременно можно удерживать в захвате только одну цель — проводя захват другой цели, ты выпускаешь из захвата предыдущую.
  Цена: 1 пункт энергии.
* **Противодействие захвату**: чтобы усложнить жизнь вражеским бортстрелкам, штурман-оператор может попытаться сбить вражеский захват. Это проверка **инфомантии**, на которую действует отрицательный модификатор, равный точности вражеского захвата. В случае успеха противник выпускает ваш корабль из захвата.
  Цена: 1 пункт энергии.
* **Вирусная атака**: штурман-оператор запускает в сеть вражеского корабля инфо-импульс или боевой мем. Это проверка **инфомантии**, на которую действует модификатор, равный заметности корабля противника. Инфо-импульс наносит цели системный урон. Эффект боевого мема описан на стр. 149.
  Цена: 1 пункт энергии.
* **Исчезновение**: если ваш корабль оборудован системой маскировки (см. стр. 154), штурман-оператор может попытаться заставить его исчезнуть с экранов сенсоров противника. Если ваш корабль находится в захвате, на проверку действует отрицательный модификатор, равный точности этого захвата. Если захватов несколько, учитывается только самый точный. В случае успеха ваш корабль выходит из сражения, а выпущенные в него торпеды теряют цель и отключаются. Противник, естественно, может пройти проверку обнаружения как обычно (см. стр. 163).
  Цена: 1 пункт энергии.

5. Огневая фаза

В последней фазе раунда в дело вступают бортстрелки. Эта фаза, как и предыдущая, играется в открытую — бортстрелки по очереди, в порядке инициативы (за редким исключением, см. ниже), предпринимают свои действия, каждое из которых требует проверки **стрельбы**. Если на борту корабля имеется несколько орудий, бортстрелок должен выбрать, из какого именно орудия он будет стрелять.

* **Стрельба из орудия**: при проверке стрельбы действуют модификаторы, размер и количество которых зависит от самого орудия, установленных улучшений и точности захвата цели. Если цель не захвачена, бортстрелок получает дополнительный модификатор –2 при проверке **стрельбы**. По тем же правилам можно вести огонь и по выпущенным торпедам и обнаруженным минам. В случае успеха выстрел оказывается точным и наносит цели урон (см. ниже). Если целью была торпеда или мина, попадание уничтожает или выводит её из строя.
  Цена: 1 пункт энергии.
* **Пуск торпеды**: всё как при стрельбе из орудия (см. выше), но если цель не захвачена, выпустить по ней торпеду не получится. Обрати внимание, что, в отличие от орудий, торпеда не всегда поражает цель немедленно — она летит по направлению к противнику со скоростью 2

uropbr@yandex.ru #15373

шага/ход (включая ход, в котором торпеда была выпущена). Используй какую-нибудь фишку для того, чтобы отмечать местоположение торпеды на карте космического сражения. Противник может стрелять по выпущенным торпедам (см. выше). Огонь торпедами ведётся по принципу «выстрелил и забыл» — это значит, что проверка **стрельбы** происходит в момент пуска, и пока снаряд летит, удерживать захват на цели не обязательно. Движется и атакует торпеда в огневой фазе выпустившего её корабля. Подготовка торпеды к бою — дело не быстрое, поэтому в течение одного сражения корабль может выпустить только те торпеды, что уже находятся в его торпедно-минных отсеках.

Цена: 0 пунктов энергии, но правило избытка (см. стр. 167) действует как обычно.

* **Сброс мины**: бортстрелок может сбросить мину в том сегменте, в котором он в данный момент находится (отметьте её местоположение на карте космического сражения). Сброс мины — это проверка стрельбы установившего их бортстрелка (захват цели не требуется, а его точность не учитывается). В конце пилотажной фазы мина атакует любой находящийся в её сегменте вражеский корабль («атака» — это результат проверки стрельбы при установке мины).

  Перед сбросом бортстрелок может указать, кого мина будет считать «своим», а кого «чужим».

  Цена: 0 пунктов энергии, но правило избытка (см. стр. 167) действует как обычно.
* **Оборонительный огонь**: корабль, оснащённый автоматической пушкой или БКО, может попытаться сбить торпеду, даже если она была выпущена с расстояния 2 шага или ближе (т. е. должна поразить цель в том же раунде). Оборонительный огонь открывается, когда торпеда находится на нулевой дистанции. По мине оборонительный огонь можно вести, только если она уже обнаружена или атакует.

  Хотя оборонительный огонь открывается вне очереди, он всё равно считается действием, а значит, если бортстрелок уже стрелял в этом раунде, то оборонительный огонь он открыть не сможет. Стрелять из орудий и вести оборонительный огонь одновременно можно, только если в экипаже корабля имеется несколько бортстрелков, а на борту корабля — несколько подходящих орудий. При проверке **стрельбы** во время оборонительного огня действует отрицательный модификатор, равный точности захвата цели противником на момент пуска торпеды.

  В случае успеха оборонительный огонь либо уничтожает мину или торпеду, либо выводит её из строя.

  Цена: 1 пункт энергии.

Сокращённые экипажи

Лёгкие корабли рассчитаны на экипажи, в состав которых входит менее пяти человек. В таком случае изменения в боевом расписании неизбежны:

* **Четверо (класс II)**: пилот берёт на себя функции капитана. В фазе 1 он проходит проверку инициативы, но не может отдавать приказы; проверки **пилотирования** осуществляются без изменений.
* **Трое (класс II)**: бортинженер берёт на себя функции штурмана-оператора. Проверки **инфомантии** и **технологики** осуществляются без изменений — персонаж просто действует дважды за раунд.
* **Двое (класс I и II)**: пилот берёт на себя функции бортстрелка. Проверки **стрельбы** осуществляются без изменений — персонаж просто действует дважды за раунд.
* **Один (класс I)**: пилот берёт на себя функции всех членов экипажа. Все проверки осуществляются без изменений — персонаж просто действует четырежды за раунд.

Эффекты всех вышеперечисленных пунктов суммируются — например, на корабле, экипаж которого состоит из трёх человек, пилот проходит проверку инициативы как капитан, а бортинженер выполняет функции штурмана-оператора.

Потери: все сказанное выше касается лишь кораблей, специально рассчитанных на малые экипажи. Если экипаж корабля несёт потери, функции «выбывшего» члена команды берёт на себя другой персонаж, но за каждое дополнительное действие за раунд он получает суммирующийся модификатор –2 при проверках во время каждого из них. В начале раунда все члены неполного экипажа должны объявить, в какие фазы они намереваются действовать. Помни, что проверка инициативы и распределение энергии не являются действиями. Теоретически даже один человек может управиться с кораблём, рассчитанным на экипаж из пяти космоплавателей, но если он захочет действовать в каждой из четырёх фаз, при проверках во время всех его действий будет действовать модификатор –8.

Автоматизация: если корабль оборудован автоматикой или корабельным интеллектом, эти системы могут брать на себя функции выбывших (или отсутствующих) членов экипажа. Подробнее об этом читай на стр. 154.

Расширенные экипажи

На больших кораблях в экипаже может состоять значительно больше пяти человек. Капитан, конечно, будет только один, но на все остальные корабельные должности можно назначить сразу нескольких членов экипажа.

Пилот: кораблём может управлять лишь один пилот, но второй пилот подменит его в случае необходимости.

Бортинженер: распределением энергии занимается лишь главный бортинженер, но каждый из его подчинённых получает возможность предпринять действие в фазе 2. Тем не менее каждое действие в течение фазы можно совершить только один раз. Бортинженеры, которые не совершают действий, могут оказывать помощь своим коллегам (см. стр. 58).

Штурман-оператор: каждый из штурманов-операторов получает возможность предпринять действие в фазе 4, однако каждое действие в течение фазы совершается только один раз.

uropbr@yandex.ru #15373

Штурманы-операторы, которые не предпринимают действий, могут оказывать помощь своим коллегам.

Бортстрелок: если на борту корабля разместить несколько орудий и к каждому из них приставить по бортстрелку, то корабль сможет атаковать несколько раз за раунд. Обрати внимание, что бортстрелок не может использовать орудие, из которого в этом раунде уже кто-то стрелял. Если бортстрелки хотят обстрелять за один раунд несколько целей, стоит помнить о том, что в захвате корабль может удерживать только одну из них (см. стр. 169).

УРОН И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Космические корабли получают урон практически по тем же правилам, что и персонажи, отличается разве что масштаб повреждений. Этот урон бывает структурным и системным. Если не указано иное, под словом «урон» в этой главе обычно подразумевается именно структурный урон. Этот тип урона снижает запас прочности корабля — параметр, который служит мерилом крепости и надёжности его конструкции. Системный урон, в свою очередь, снижает запас энергии судна — параметр, который указывает, какой объём энергии реактор вашего корабля вырабатывает в начале каждого раунда космического сражения. Если в запасе остаются неиспользованные пункты энергии, системный урон первым делом уничтожает именно их.

✵ Структурный урон

Когда в корабль попадает выстрел из вражеского орудия, происходит ровно то же самое, что и в сражении между персонажами: успех означает, что корабль получает структурный урон, объём которого равен показателю урона орудия. Обрати внимание, что некоторые орудия вместо структурного урона наносят системный, а некоторые — структурный и системный одновременно. Дополнительные шестёрки, полученные в результате проверки стрельбы, бортстрелок может обменять на один из двух дополнительных эффектов:

* **Дополнительный урон**: одну шестёрку можно обменять на один дополнительный пункт урона. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
* **Критическое повреждение**: цель получает критическое повреждение. Чтобы активировать этот эффект, нужно количество шестёрок, равное показателю критического порога орудия (см. стр. 150). Каждая дополнительная шестёрка, вложенная в этот эффект, повышает вероятность сделать травму более тяжёлой (см. ниже).

✵ Броня

Корабельная броня работает точно так же, как броня персонажей. Когда корабль получает урон, осуществи проверку брони, бросив количество кубиков, равное её классу защиты. Каждая выпавшая шестёрка уменьшает полученный урон на 1 пункт. Эта проверка не считается действием.

Критическое повреждение: если в результате проверки урон уменьшится хотя бы до 0, корабль не получит ни урона, ни критического повреждения, так что атакующий должен объявить, как именно он намеревается потратить дополнительные шестёрки, до того, как его цель пройдёт проверку брони.

✵ Неработоспособность

Когда запас прочности или энергии корабля падает до нуля, корабль становится неработоспособным.

Структурный коллапс: когда запас прочности корабля падает до нуля, его реактор, орудийные системы и прочее оборудование отключаются, и все, кто находится внутри корабля, подвергаются эффекту взрывной декомпрессии (см. стр. 99) — время бежать к спасательным капсулам или забираться в экзоскафандр! Обрати внимание, что неработоспособный корабль

ТАРАН В КОСМОСЕ

Когда один корабль таранит другой (см. «Пилотажная фаза» выше), урон, равный классу корабля противника, получают оба судна. Затем судно, которое было атаковано, получает дополнительный урон, равный количеству дополнительных шестёрок, полученных при проверке пилотирования атакующего (помимо шестёрок, необходимых для того, чтобы победить во встречной проверке).

УРОН ЭКИПАЖУ

Если критическое повреждение разрушает мостик или любой другой модуль, в котором находятся пассажиры или члены экипажа, жизнь этих людей оказывается в смертельной опасности. Атакующий бросает по шесть кубиков за каждого из находящихся в модуле персонажей. Эта проверка проходит по правилам стандартной дистанционной атаки, но без учёта модификаторов оружия, а также характеристики и навыка стрелка. В качестве урона и травматического порога используется урон и критический порог корабельного орудия. Конечно, из-за разницы в масштабах прямое попадание из любого корабельного орудия оставило бы от персонажа разве что кучку ошмётков или радиоактивного пепла, но в данном случае основную часть урона принимает на себя корпус корабля. Если модуль разрушается в результате попадания торпеды, атакующий бросает по девять кубиков за каждого из находящихся в модуле персонажей. Кроме того, модуль подвергается взрывной декомпрессии (см. стр. 99).

uropbr@yandex.ru #15373

не разваливается на куски, он просто выходит из строя — имея подходящие инструменты, его ещё можно починить.

Системный коллапс: когда запас энергии корабля падает до нуля, его реактор выходит из строя. Система жизнеобеспечения продолжает функционировать, но экипаж не может предпринимать действия, для выполнения которых нужны пункты энергии. Корабль ложится в дрейф, и если его не отбуксировать в безопасное место или не починить, рано или поздно он просто затеряется в бездне Межзвёздной Тьмы.

Критические повреждения

Критические повреждения самым радикальным образом влияют на функционирование корабля и его систем. Когда судно получает критическое повреждение, брось 2d6, чтобы определить, что именно произошло.

Серьёзность: если ты тратишь на нанесение критического повреждения больше шестёрок, чем нужно для преодоления критического порога, ты получаешь шанс сделать это повреждение более серьёзным. За каждую «лишнюю» шестёрку ты осуществляешь ещё одну проверку 2d6 и выбираешь любой из выпавших результатов по своему усмотрению. Обрати внимание, что с количеством этих «лишних» шестёрок нужно определиться заранее, до первой повторной проверки 2d6.

Накопление эффектов: все эффекты критических повреждений, которые обеспечивают отрицательный модификатор при проверках навыков, накапливаются — просто просуммируй их, если корабль получает то же самое критическое повреждение ещё раз.

Разрушенные модули: модули, разрушенные в результате критических повреждений, может отремонтировать бортинженер или заменяющая его система — автоматика (см. стр. 154) или корабельный интеллект (см. стр. 154).

Ремонт корабля

Для ремонта космического корабля необходимы инструменты, запчасти и проверка **технологики** (см. «Инженерная фаза» выше). Большая часть кораблей создана по современным технологиям, а значит, для ремонта в большинстве случаев достаточно запчастей и инструментов современного уровня. Однако помни, что некоторые отсеки могут относиться к передовому уровню технологии — запчасти и инструменты для их ремонта тоже должны быть передовыми. Легче всего заниматься ремонтом в доках или в космопорте. Если ваше судно не оборудовано ремонтным отсеком, то в полевых условиях и во время сражения на проверки **технологики** во время ремонта действует модификатор –2.

Неработоспособный корабль: для ремонта корабля, запас прочности и (или) энергии которого упал до 0 в результате полученного урона, потребуется немало времени. Каждый восстановленный пункт прочности или энергии — это целый день тяжёлой и кропотливой работы.

ТАБЛИЦА 7.16 – КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

2d6	Критическое повреждение
2	Течь: целостность корпуса мостика или другого обитаемого модуля нарушена, и атмосфера корабля начинает потихоньку улетучиваться в космос. Бросай кубик в начале каждого следующего раунда — если выпадет шестёрка, течь становится серьёзной, и этот модуль подвергается взрывной декомпрессии (см. стр. 99). Бортинженер может устранить течь (см. «Ремонт критических повреждений», стр. 168)
3	Повреждение несущих конструкций: корабль получает –2 к броне и +2 к заметности до тех пор, пока повреждение не будет устранено
4	Повреждение сенсоров: штурман-оператор получает модификатор –2 при проверках обнаружения и инфомантии во время всех своих действий до тех пор, пока повреждение не будет устранено
5	Повреждение маневровых двигателей: корабль начинает хуже слушаться рулей и получает –2 к маневрированию до тех пор, пока повреждение не будет устранено
6	Повреждение проводки: поступление энергии от реактора к системам корабля нарушено. До тех пор пока бортинженер не устранит повреждение, реактор будет вырабатывать на 2 пункта энергии меньше
7	Разрушение модуля: повреждение разрушает один случайный модуль (за исключением мостика, реактора и двигателя — они рассматриваются отдельно). Разрушенным модулем нельзя пользоваться до тех пор, пока бортинженер не устранит это повреждение. Если в модуле находятся персонажи, они рискуют пострадать (см. врезку на стр. 171)
8	Поломка орудия: корабельное орудие (случайное, если орудий несколько) выходит из строя до тех пор, пока бортинженер не устранит это повреждение. Если корабль не вооружён, пройди проверку 2d6 ещё раз
9	Поломка двигателей: до тех пор пока бортинженер не устранит это повреждение, корабль не может изменять скорость и направление движения, а пилот — предпринимать действия в пилотажной фазе. Если корабль оснащён антивещественными двигателями, вместо поломки двигателей происходит взрыв, как при детонации реактора
10	Разрушение мостика: до тех пор пока бортинженер не устранит это повреждение, корабль теряет управление, а капитан, пилот и штурман-оператор не могут предпринимать действий в фазах 1, 3 и 4 фазах. Боевые посты бортинженера и бортстрелка обычно находятся не на мостике, так что они могут действовать как обычно. Кроме того, все, кто находился на мостике, подвергаются эффекту взрывной декомпрессии
11	Цепная реакция: пройдите проверку 2d6 дважды и примените оба результата
12	Детонация реактора: критическое повреждение корабельного реактора — это худший из возможных исходов. Реактор вырабатывает огромное количество энергии, и критическое повреждение мгновенно высвобождает её, буквально разрывая корабль на куски. Все на борту этого корабля рискуют получить урон (см. врезку на стр. 171) и, конечно, подвергаются эффекту взрывной декомпрессии. Если корабль оснащён антивещественными двигателями, вместо детонации реактора происходит разрушение случайного модуля

uropbr@yandex.ru #15373



ПРИМЕР КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ

Корабль персонажей игроков «Нарзаль» и пиратская шхуна «Тигрис», находясь на расстоянии в два шага, засекли друг друга одновременно, так что сражение начинается с проверки инициативы. Капитаны проходят проверку лидерства — у обоих на кубиках выпадает по одной шестёрке. У обоих капитанов навык **ЛИДЕРСТВА** *равен 3, так что очерёдность определит случай. Ведущий бросает кубик на чёт-нечет — «Тигрис» ходит первым. У обоих кораблей инициатива 6.*

Раунд 1 — командная фаза

Ведущий и Никоди́ма, капитан «Нарзаля», втайне друг от друга записывают приказы, а затем одновременно отдают их своим экипажам. Оба выбирают «Атака!». Ведущий проходит проверку **ЛИДЕРСТВА** *за капитана «Тигриса» — выпадает одна шестёрка, которая на один раунд обеспечивает модификатор +1 при сокращении дистанции и атаке корабля противника. Проверка* **ЛИДЕРСТВА** *Никодимы проходит неудачно, и она решает не обращаться к Ликам с молитвой, так что экипаж «Нарзаля» в этом раунде не получает модификаторов за отданный ею приказ.*

Раунд 1 — инженерная фаза

Время распределять пункты энергии. Оба судна — корабли III класса со стандартными реакторами, так что у обоих бортинженеров в распоряжении по 5 пунктов энергии. Ведущий во всеуслышание объявляет, что 3 пункта энергии передаёт в распоряжение пилота, 1 — штурману-оператору и ещё 1 — бортстрелку. Ни́ма, бортинженер «Нарзаля», распределяет пункты энергии точно так же. Действий ни один из бортинженеров не предпринимает.

Раунд 1 — пилотажная фаза

Пилоты также ходят в открытую. Инициатива на стороне ведущего — он объявляет, что сокращает дистанцию до «Нарзаля», тратит 3 пункта энергии и проходит проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ** *с модификатором +1 (результат приказа*

uropbr@yandex.ru #15373

«Атака!», отданного капитаном в фазе 1). Ведущий получает одну шестёрку и перемещает «Тигрис» на один сегмент ближе к «Нарзалю» (теперь корабли разделяет лишь один шаг). Джовýн, пилот «Нарзаля», предпринимает манёвр уклонения (без модификаторов), тоже тратит 3 пункта энергии, проходит проверку **пилотирования**, *получает две шестёрки и до конца раунда обеспечивает модификатор –2 к проверке* **стрельбы** *всякому, кто захочет атаковать корабль игроков.*

Раунд 1 — сенсорная фаза

Фаза штурманов-операторов. Ведущий ходит первым, пытается провести захват цели и тратит 1 пункт энергии. Проверка **инфомантии** *приносит ведущему одну шестёрку, и «Нарзаль» становится целью захвата с точностью 1. Саба, штурман-оператор «Нарзаля», тут же пытается противодействовать захвату. Она тратит 1 пункт энергии, проходит проверку* **инфомантии** *с модификатором –1 (точность захвата цели «Тигриса»), получает две шестёрки и успешно сбивает захват.*

Раунд 1 — огневая фаза

Первым в дело вступает бортстрелок «Тигриса». Он пускает в дело улучшенную рельсовую пушку, тратит 1 пункт энергии и проходит проверку **стрельбы** *с модификаторами +2 за орудие, +1 за приказ «Атака!», –2 за удачный манёвр уклонения пилота «Нарзаля» и, наконец, –2 за отсутствие захвата цели на «Нарзале» (итого –1). Он получает целых три шестёрки и две из них тратит на преодоление критического порога. Персонажи игроков проходят проверку брони, но им не везёт — ни одной шестёрки. Так «Нарзаль» получает один пункт урона, критическое повреждение маневровых двигателей и, соответственно, –2 к манёвренности. Теперь ходят персонажи игроков. Поскольку в их экипаже всего четыре человека, функции бортстрелка выполняет корабельный интеллект. Он открывает по «Тигрису» огонь из рельсовой пушки, тратит 1 пункт энергии, проходит проверку с суммарным модификатором –1 (+1 за орудие и –2 за отсутствие захвата цели на «Тигрисе») и получает две шестёрки. Провал при проверке брони обеспечивает «Тигрису» 2 пункта структурного урона.*

Раунд 2 — командная фаза

Ведущий и Никодима вновь выбирают приказы втайне друг от друга. Ведущий выбирает приказ «Атака!», а Никодима — «Отход!». Ведущий проходит проверку **лидерства** *и получает две шестёрки (теперь «Тигрис» на один раунд получает модификатор +2 при сокращении дистанции и атаке «Нарзаля»). Никодима также получает две шестёрки при проверке* **лидерства**, *обеспечивая «Нарзалю» модификатор +2 при наращивании дистанции.*

Раунд 2 — инженерная фаза

В этот раз ведущий передаёт 3 пункта энергии бортстрелку, и по 1 — бортинженеру и штурману-оператору. После этого бортинженер «Тигриса» тратит свой пункт энергии на попытку ремонта структурных повреждений, но проваливает проверку. Нима передаёт 3 пункта энергии пилоту, и по 1 — бортинженеру и бортстрелку. Затем Нима пытается предпринять ремонт критических повреждений, тратит свой пункт энергии, добивается успеха и устраняет проблему с маневровыми двигателями.

Раунд 2 — пилотажная фаза

В этом раунде пилот «Тигриса» не получил энергии, так что пилот «Нарзаля» ходит сразу. Джовун решает, что лучше подчиниться приказу капитана. Она пытается нарастить дистанцию между двумя кораблями, получает модификатор +2 при проверке **пилотирования**, *но добиться успеха ей это не помогает — дистанция остаётся прежней.*

Раунд 2 — сенсорная фаза

Ведущий вновь пытается провести захват цели — бортинженер проходит проверку **инфомантии** *и получает одну шестёрку, и «Нарзаль» вновь становится целью захвата с точностью 1.*

Раунд 2 — огневая фаза

Ведущий отлично подготовился к огневой фазе «Тигриса» — бортстрелок пускает в «Нарзаль» торпеду, получая модификатор +7 при проверке **стрельбы** *(+1 за орудие, +2 за приказ, +1 за захват цели и +3 за избыток пунктов энергии). Капитан «Нарзаля» отдаёт кораблю распоряжение открыть оборонительный огонь из БКО, но ведущий тратит 2 пункта тьмы, сообщает, что эксцентричный корабельный интеллект отказывается подчиняться, и торпеда без особых проблем попадает точно в цель. Впрочем, ведущему не слишком везёт — в результате проверки он получает всего две шестёрки, так что «Нарзалю» грозит три пункта структурного урона. Персонажи проходят проверку брони, получают одну шестёрку и уменьшают урон от попадания торпеды до двух пунктов. «Нарзаль», оставшийся всего с тремя пунктами прочности, открывает огонь из рельсовой пушки с модификатором –1 при проверке* **стрельбы** *и получает одну шестёрку. Ведущий проходит проверку брони и тоже получает одну шестёрку — снаряд рельсовой пушки оставляет на тяжёлой дюралитовой броне «Тигриса» лишь едва заметную вмятину. Сражение продолжается!*

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373

ГОРИЗОНТ



uroppr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 8

ТРЕТИЙ ГОРИЗОНТ

От Залоса до Менкара, куда ни взгляни, без труда убедишься, что Горизонт полон чудес. Сводчатый Кратер на Алголе, Око Эхара́на над Амедо, Город Ликов на Майре — вот лишь немногие места, которые ежедневно стремятся узреть сотни и тысячи паломников. И всё же величайшей святыней и сияющим сердцем Горизонта по праву считается Куа — светоч цивилизации, маяк в океане безбрежной черноты.

Старец Мэйха́д.
Астронический обзор Третьего Горизонта

uropbr@yandex.ru #15373

Третий Горизонт — это мир, в котором разворачивается действие игры, скопление тридцати шести звёздных систем, соединённых друг с другом при помощи сети древних космических врат. Будь ты беззаботный космополит с «Кориолиса» или суровый колонист с Менкара или Эну — твоя судьба сплетена воедино с судьбами всех жителей Горизонта.

Эта книга расскажет тебе о Третьем Горизонте во всём его многогранном великолепии. Мы начнём с истории Горизонта, продолжим описанием текущей политической ситуации и проведём подробный обзор фракций правящего им Совета. Затем мы перейдём к описанию культур и народов, населяющих Горизонт, а также основных его систем. Последние главы, предназначенные исключительно для глаз ведущего, описывают существ, обитающих во мраке Межзвёздной Тьмы, мрачные тайны, что сокрыты под её непроглядной завесой. Ну а в самом конце тебя ожидает вводное приключение.

ИСТОРИЯ ГОРИЗОНТА

Ваша история будет разворачиваться на просторах звёздного скопления, называемого Третьим Горизонтом или, чаще, просто Горизонтом. Культурный и коммерческий обмен между системами этого скопления осуществляется при помощи сети межзвёздных врат. Люди заселили Третий Горизонт более пяти веков тому назад, но единственным Горизонтом для тех, кто пережил кровавую эпоху Падения Врат, он стал лишь четыреста лет спустя. Теперь только песни, предания и старые архивы хранят память о том, что было прежде; о том, что Третий Горизонт был не первой колонией вышедшего в космос человечества.

ТРИ ГОРИЗОНТА

Первые робкие шаги в космос люди предприняли много веков назад, когда сотни исследовательских кораблей покинули аль-Ард[1], чтобы узнать, что ждёт их по ту сторону бесконечной черноты. Большая часть этих кораблей исчезла без следа, ещё с десяток принёс вести лишь о пустых системах и непригодных для жизни планетах. Только экипаж одного-единственного корабля, возвратившись, поведал людям о своей находке — необыкновенном и загадочном артефакте, навсегда изменившем судьбу человечества. История не сохранила ни названия того корабля, ни имени его отважного капитана, но именно в ходе той экспедиции и были обнаружены первые врата.

Как только важность нового открытия стала очевидной, неожиданно оказалось, что между человечеством и новыми мирами лежит не бездонная пропасть, а торный и удобный путь. Звёздное скопление, к которому вели те первые врата, получило имя Первого Горизонта. Правители аль-Ард не стали терять времени и, как только выяснилось, что в скоплении есть пригодные для жизни планеты, запустили масштабный проект по их колонизации. Так люди стали космической цивилизацией. Некоторое время спустя был обнаружен и быстро колонизирован и Второй Горизонт. Шли столетия, и заря Золотого века постепенно превратилась в зарево раздора. О конфликте, вспыхнувшем между двумя Горизонтами, известно очень немногое, и открытый тогда Третий Горизонт стал не новым фронтиром, но прибежищем для вольнодумцев и тех, кто устал жить под бременем власти двух монолитных и нетерпимых друг к другу культур.

1 Аль-Ард (араб.) — Земля.

ПЕРВОПОСЕЛЕНЦЫ

Первыми на просторы Третьего Горизонта явились искатели приключений, религиозные диссиденты и мятежники всех мастей — никто из них не испытывал ни особой любви к строителям империи Первого Горизонта, ни желания участвовать в грызне за ограниченные ресурсы перенаселённого Второго. Некоторые из новых поселенцев прибыли организованно: религиозная секта, которая впоследствии станет Орденом Неприкасаемых, колонисты, которые заложили первые поселения на Майре, могущественная династия Одакон — вот лишь немногие из них. Именно эти первопоселенцы заложили фундамент нынешнего Третьего Горизонта, колонизировали основные системы, возвели величественные города и создали новый, свободный и терпимый общественный строй. Именно первопоселенцы принесли с собой веру в Лики и Межзвёздную Тьму — она стала семенем, из которой выросла крупнейшая религиозная организация Горизонта. То была цивилизованная эпоха. Эпоха мира, процветания, мирной торговли и бурного развития технологии и культуры. Но, как и всё хорошее, этот период не мог длиться вечно.

ПАДЕНИЕ ВРАТ

Никто точно не знает, как и почему началась кровавая эпоха Падения Врат. Одни историки полагают, что войну развязали мятежники, не пожелавшие мириться с империалистическими поползновениями Первого Горизонта, другие — что причиной был конфликт между двумя старыми Горизонтами. Кое-кто даже считает, что Первый и Второй Горизонты начали эту войну вместе, и её целью была блокада Третьего Горизонта, в результате которой тот должен был захиреть и погибнуть в изоляции посреди бесконечной пустоты. Как бы то ни было, когда война началась, сторонники первых двух Горизонтов были повсюду, но в результате длительной и кровопролитной кампании, основную ударную силу в которой составлял флот Ордена Неприкасаемых, остатки вражеских сил были оттеснены в систему Одакон.

Решающая битва, развернувшаяся в этой богатой и многолюдной системе, закончилась катастрофой — внезапный мощнейший выброс энергии не только уничтожил флоты, но и буквальн-

uropbr@yandex.ru #15373

но в мгновение опустошил всю систему. Формально в сражении и войне победили Орден и Третий Горизонт, но цена, которую им пришлось за это заплатить, оказалась поистине ужасной: врата, которые вели к старым Горизонтам, торговые пути, связывавшие воедино всё рассеянное по просторам космоса человечество, были уничтожены. Жители Третьего Горизонта оказались в изоляции. Сокрушительный кризис не заставил себя долго ждать — поставки важнейших ресурсов, ещё недавно исправно поступавших с планет старых Горизонтов, теперь прекратились навсегда, что незамедлительно сказалось на уровне жизни миллиардов простых людей.

ДОЛГАЯ НОЧЬ

Так началась эпоха тьмы, изоляции и увядания. Несмотря на то что врата, соединявшие системы Третьего Горизонта, продолжали исправно работать, торговля пришла в упадок. Многие культуры в ответ на внешний хаос избрали уединение и замкнулись в пределах родных планет и систем. Мечты о космосе, столь долго бывшие реальностью, вновь становились всего лишь мечтами. Секреты передовых технологий, лежавших в основе величайших чудес Горизонта, предавались забвению, города и колонии пустели и разрушались, и цивилизация шаг за шагом утрачивала свои завоевания. Конечно, кое-где люди упорно держались под напором наступающей тьмы: двери университета в Городе Ликов были открыты для искателей мудрости, храмовый город Лотос продолжал благоухать в своём неувядающем великолепии, а твердыни Ордена на Залосе продолжали держаться за счёт неусыпной бдительности и строжайшей дисциплины их защитников. Однако всё это лишь немногочисленные счастливые исключения, ибо история Долгой Ночи — это история голода, эпидемий, разрушения и смерти. Неисчислимые бедствия той эпохи погубили и погребли во мраке забвения целые народы. И в тот миг, когда люди начали думать, что Тьма явилась, чтобы остаться навсегда, в систему Дабаран прибыл необыкновенный корабль.

«ЗЕНИТ» И «НАДИР»

Давным-давно, более тысячи лет назад, правители гибнущей аль-Ард в отчаянии взирали на звёзды как на единственный путь к спасению, и одной из этих звёзд был Альдебаран. К этому красному гиганту отправили два огромных корабля-близнеца. Колоссов нарекли «Зенитом» и «Надиром», а на их борту разместили тысячи и тысячи погружённых в криостазис колонистов, которые должны были освоить и заселить систему, которая теперь называется Дабараном. Судьба экипажей этих кораблей была совершенно иной — им надлежало бодрствовать на протяжении многих поколений, заботясь о благополучии кораблей и их спящих пассажиров на всём пути сквозь безмолвную ночь открытого космоса.

Конечно, время от времени члены экипажа и сами погружались в криостазис на несколько лет, но в общем и целом все они, и члены капитанской династии Куасса́ров, и наследные старпомы из клана Ирьи́десов, делали это, прекрасно осознавая, что им суждено прожить жизнь и умереть на своём посту, там же, где жили и умирали их матери и отцы, там же, где предстоит жить и умирать их детям и внукам. Путешествие двух кораблей длилось уже почти тыся-

ЗОДЧИЕ

Происхождение межзвёздных врат и судьба их неведомых создателей до сих пор остаются загадкой. Очевидно, что существа, построившие врата, были представителями высокоразвитой научно-технической цивилизации, но время, к сожалению, не сохранило ни их останков, ни даже свидетельств, изучив которые можно было бы понять, когда именно они жили. Зодчие, как их обычно называют, окутаны непроницаемым покровом тайны. Гипотез различной степени правдоподобия, естественно, существует великое множество: одна из них, например, утверждает, что Зодчие — это древняя человеческая цивилизация, а другая считает их посланниками некоего всемогущего разума.

ПАМЯТЬ ОБ УТРАЧЕННЫХ ГОРИЗОНТАХ

Если на просторах Третьего Горизонта и остались те, кто лично помнит Первый или Второй Горизонт, то это считанные единицы. Так, ходят слухи об аскетах (например, о Богуча́де с утёсов Гаруды), достаточно старых, чтобы потчевать всех желающих байками об утраченных Горизонтах из первых рук, но для большинства людей насущные вопросы куда актуальнее преданий седой старины. Даже члены экипажа «Зенита» вряд ли сумеют припомнить что-нибудь стоящее — в конце концов, в день, когда они покидали медленно погибающую аль-Ард, человечество ещё даже не знало о вратах. Впрочем, сама аль-Ард продолжает жить в народной памяти — немногочисленные, но запоминающиеся песни об утраченном доме живописуют города, простирающиеся на целые континенты, пронзающие атмосферу хрустальные башни и голубое небо, на фоне которого любые слова кажутся лишь бледным подобием его невыразимой красоты.

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru' #15373

чу лет, когда «Надир» перестал выходить на связь и бесследно канул в Межзвёздную Тьму, так что к пункту своего назначения «Зенит» прибыл в одиночестве. Инициировав процедуру поиска подходящего места для колонии, прибывшие убедились, что в системе имеются планеты, пригодные для жизни человеческих существ и более того, эти самые человеческие существа колонизировали планеты красного гиганта ещё пять сотен лет назад!

ЗЕНИТИЙЦЫ

Вскоре перед потрясённым до глубины души экипажем «Зенита» предстала полная картина: все тридцать шесть соединённых вратами систем и миллиарды людей, населяющих изолированные друг от друга поселения и колонии. Они быстро поняли, что многочисленные культы, ордена и племена, разбросанные по всему Горизонту, в подавляющем большинстве своём не имели либо желания, либо технической возможности налаживать и поддерживать контакты друг с другом, а сами контакты, если время от времени и происходили, то были либо репрессивными, либо попросту враждебными. Облетев весь Горизонт, члены экипажа «Зенита», которые к тому времени стали называть себя зенитийцами («пришлые», прозвище, которое дали им местные, пришлось гордым космоплавателям не по вкусу), принялись решать, что же им делать дальше. Когда споры стали особенно горячими, они решили встать на геостационарную орбиту над Куа и в спокойной обстановке обсудить сложившуюся ситуацию.

Камнем преткновения был тот факт, что разработанная тысячу лет назад процедура колонизации неожиданно оказалась бессмысленной. В итоге дискуссия о судьбах пребывающих в криостазисе колонистов свелась к двум основным постулатам: сторонники капитанской династии Куассаров, невзирая на изменившиеся обстоятельства, выступали за осуществление колонизации в соответствии с имеющимися директивами, а их противники во главе с членами клана Ирьидесов были твёрдо убеждены, что в связи с теми самыми непредвиденными обстоятельствами директивы утратили силу, а значит, каждый колонист теперь волен решать свою судьбу самостоятельно. Занятые бесконечными дебатами спорщики попросту не заметили появления третьей фракции, приверженцы которой, устав от пустых разговоров, попросту инициировали программу пробуждения колонистов от криостазиса. Предоставив своим бывшим товарищам выпутываться из ситуации самостоятельно, предатели, потомки которых ныне именуют себя Драконитами, бежали с корабля и скрылись в неизвестном направлении.

ОСНОВАНИЕ «КОРИОЛИСА»

Начавшийся беспорядок не предвещал ничего хорошего, и капитан «Зенита», Абарре́н Куассар, решил предупредить неизбежный бунт, предоставив всем желающим средства и возможность отправиться туда, куда они сами пожелают. Сам капитан вместе с семьёй и теми, кто захотел к нему присоединиться, высадился на Куа и основал там колонию, избрав точкой высадки Монолит и его ближайшие окрестности. Разбуженные колонисты быстро сплотились вокруг предприимчивых и харизматичных лидеров (в основном из числа членов экипажа «Зенита», имевших хоть какое-то представление о том, что творится во внешнем мире). Часть этих новообразованных группировок отправились колонизировать другие системы, а часть осталась, решив попытать счастья на просторах системы. Порядком опустевший «Зенит» был переоборудован и превращён в гигантскую космическую станцию, бразды правления которой с самого начала взял в свои руки клан Ирьидесов и основанный ими Консорциум.

НОВАЯ ЭРА

Закончив обустраивать «Кориолис», Консорциум снарядил торгово-дипломатические экспедиции по всему Горизонту в попытках оживить захиревшие и забытые торговые пути. Вскоре «Кориолис» стал местом, где некогда изолированные друг от друга группы первопоселенцев смогли наконец встретиться и наладить экономические и политические контакты как друг с другом, так и с новоприбывшими зенитийцами. У могущественных организаций и союзов, не имевших ни особого желания, ни ресурсов для того, чтобы влиять на то, что происходит за пределами их родных миров и систем, внезапно появилось и то, и другое. Благодаря Консорциуму дабаранские паши начали зарабатывать на торговле с какими-нибудь садаальскими ликократами едва ли не больше, чем зарабатывали когда-то на торговле с соседями, а богатые купцы с Майры стали частыми гостями в обеих этих системах. Кроме того, когда межзвёздные маршруты вновь ожили, воспрянула и почти забытая традиция паломничества, благодаря которой святые места типа Дабарана, Майры и Купола Ликов на «Кориолисе» заполонили тысячи верующих со всех уголков Горизонта. Монолит, твердыня Куассаров, естественно, также не остался в стороне и быстро установил контроль над стремительно развивающейся куанской промышленностью и экономикой. Товары, произведённые на Куа, поставляются на «Кориолис», а оттуда на «Невод» — станцию-спутник «Кориолиса», распределительный терминал, собранный из гигантских решётчатых ферм, когда-то служивших «Зениту» несущей конструкцией и внешними грузовыми отсеками.

СОВЕТ ФРАКЦИЙ

Открыв для себя просторы Горизонта, на политическую сцену вышли и другие фракции, преимущественно те, в основе которых лежал не территориальный, а идеологический принцип. Обеспечив себе могущество и независимость и подкрепив свои

uropbr@yandex.ru #15373

идеи богатой ресурсной базой и властью над технологическими секретами времён единого человечества, эти фракции прислали на «Кориолис» своих представителей. Данное событие положило начало правящей структуре, которая впоследствии станет Советом фракций. Впрочем, за редким исключением все его участники рассматривали свежесозданный Совет лишь как возможность расширить и приумножить власть своей фракции над возрождённым Горизонтом, а недавнее прибытие Эмиссаров лишь пошатнуло и без того неустойчивый баланс сил. Теперь лишь время покажет, какие фракции сохранят доверие к Совету как инструменту поддержания спокойствия и мира.

ГОРИЗОНТ СЕГОДНЯ

На момент начала игры в мире Третьего Горизонта произошёл целый ряд событий, потрясших его до самого основания.

ПРИБЫТИЕ ЭМИССАРОВ

С наступлением новой эры над Третьим Горизонтов вновь воссияла благодать Ликов, а среди его жителей воцарилось спокойствие. Мирная торговля и прогрессивные взгляды зенитийцев пришли на смену воинственности и изоляционизму прежних времён. Конечно, некоторым фракциям пришлась не по душе лёгкость, с которой люди отвергли некоторые древние традиции, но Совет, к счастью, показал себя пусть и несовершенным, но вполне пригодным инструментом цивилизованного и взаимовыгодного сотрудничества. По крайней мере, вопросы, которые некогда решались силой оружия, теперь всё чаще стали решаться за столом переговоров. Но однажды, неожиданно для всех, явились Эмиссары. Всё началось со смутных сигналов на экранах сенсоров, направленных в неведомые глубины Зина, куанского газового гиганта, откуда потом, словно призраки из иных миров, явились и сами Эмиссары. Они прибыли на научно-исследовательскую станцию «Фонда»; их делегация состояла из пяти особей, но цели своего появления объяснить они так и не потрудились. Один из них остался на станции, трое отправились в путешествие по всему Горизонту, а пятый полетел прямиком на «Кориолис» и, не разменываясь на мелочи, сразу потребовал места в Совете.

ПРОБУЖДЕНИЕ МИСТИКОВ

С прибытием Эмиссаров совпало ещё одно пугающее явление — простые люди начали изменяться, причём изменяться необъяснимо и необратимо. Одни теряли способность здраво оценивать происходящее, другие попросту сходили с ума, а третьи внезапно обретали мистические способности, которыми ранее, по слухам, обладали лишь избранные аскеты Круга Неприкаянных. Что самое ужасное, беда эта не разбирала чинов — жертвой этой загадочной эпидемии, которую окрестили Мистической чумой или просто Порчей, мог стать кто угодно — от могущественного султана до безродного бродяги. Медикурги «Фонда» и проповедники Ордена состязались друг с другом в красноречии: первые стремились объяснить этот феномен эпидемией неизвестного психомема, вторые — очередным порождением проклятой и проклинаемой Межзвёздной Тьмы. Тем временем на людей, получивших психомистические способности, началась настоящая охота — даже простого подозрения стало достаточно, чтобы стать мишенью гнева толпы. Мистикам, которые пожелали остаться в живых, пришлось затаиться или исчезнуть, но к тому времени Горизонт уже успел погрузиться в трясину ненависти и страха.

ЗАЛОССКИЙ КОНФЛИКТ

Когда Эмиссар, оставшийся на научно-исследовательской станции «Фонда» над Зином, провозгласил себя живым воплощением Лика Судьи, возмущённые до глубины души представители фракций первопоселенцев вполне ожидаемо объявили это заявление вопиющей ересью. Орден Неприкасаемых пригрозил в знак протеста покинуть Совет, но когда совместными усилиями его убедили одуматься, он закрыл транзит через врата своей родной системы, Залоса, перерезав основные торговые и паломнические маршруты, связывавшие Майру с остальным Горизонтом. Недовольный утратой одного из основных своих торговых партнёров Консорциум выдвинул ультиматум — если Орден не возобновит транзит, это сделает Легион. В ответ Орден заявил, что режим блокады будет снят только тогда, когда Эмиссар-еретик будет экстрадирован на Залос, где его ожидает суд. Остальные фракции заняли выжидательную позицию, и Совет до сих пор не предпринял никаких активных действий. Однако тайная гонка вооружений уже началась. Куанские и садаальские верфи резко нарастили объёмы производства. Шпионы Консорциума рыщут по всему Горизонту в поисках информации. Залос продолжает хранить молчание.

СИГНАЛ БЕДСТВИЯ С ТАОАНЯ

И без того напряжённую обстановку обострил забитый помехами зов о помощи с Цуба́ри, крупнейшего поселения Колониального агентства на Таоане. Расшифровать удалось лишь небольшой фрагмент передачи, но его оказалось достаточно, чтобы понять: речь идёт о нападении на колонию. Зенитийцы в кратчайшие сроки снарядили спасательную экспедицию, но флот, отбывший на Таоань, потерпел сокрушительное поражение — домой вернулась лишь жалкая горстка потрёпанных кораблей. Сейчас над Горизонтом вновь воцарилось молчание, но на этот раз оно больше походит на затишье перед бурей, а пророки и астроники с ужасом внимают зловещим предзнаменованиям, о которых, содрогаясь, твердят им звёзды и нашёптывает, предвкушая лёгкую добычу, Межзвёздная Тьма.

uropbr@yandex.ru #15373



«Хамиджа́ра», крейсер-монастырь Ордена Неприкасаемых

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 9

ФРАКЦИИ

Куа — это престол, «Кориолис» — держава, а Консорциум — некоронованный император. Нет никаких сомнений в том, что зенитийцы — крупнейшая организация Третьего Горизонта, однако тому, в чьих руках сосредоточена власть, всегда стоит помнить о тех, кто стремится её узурпировать. Грядёт смутное время, и да смилостивятся над нами Лики, когда трон опустеет.

Зидалди́н Зу.
Под сенью Консорциума. Политический ландшафт Третьего Горизонта

uropbr@yandex.ru #15373

На просторах Третьего Горизонта нет единого правителя, но на вакантное место есть множество претендентов из числа организаций, которые называются фракциями. Эти фракции делятся на два больших лагеря, которые всегда преследуют собственные цели, соперничая друг с другом в сфере экономики и культуры и не гнушаясь время от времени применять грубую военную силу.

Лишь немногие крупные корпорации, институты и ордена Горизонта имеют статус фракций — организаций, обладающих богатым наследием и значительной политической властью. Несмотря на некоторые терминологические разночтения, на данный момент можно с уверенностью выделить десять активных фракций, разделённых на два крупных политических лагеря: первопоселенцев и зенитийцев. Раскол между первыми колонистами и «пришлыми» зенитийцами — самый масштабный культурный конфликт за всю историю Третьего Горизонта, и политические игры фракций его только усугубляют. Первопоселенцев характеризует глубокая религиозность, основанная на почитании Ликов, в то время как зенитийцы строят свою идеологию на материалистическом прагматизме — давно забытой системе взглядов, вновь завоевавшей популярность именно благодаря колонистам с «Зенита». Срок существования фракции, конечно, тоже может служить мерилом, хоть и не слишком точным. Например, Церковь Ликов была образована относительно недавно, но считается фракцией первопоселенцев благодаря своей религиозной природе, а Легион, силы которого сражались бок о бок с Орденом Неприкасаемых ещё в битве при Одаконе, относят к зенитийцам из-за альянса фракции с Консорциумом.

ФРАКЦИИ ЗЕНИТИЙЦЕВ

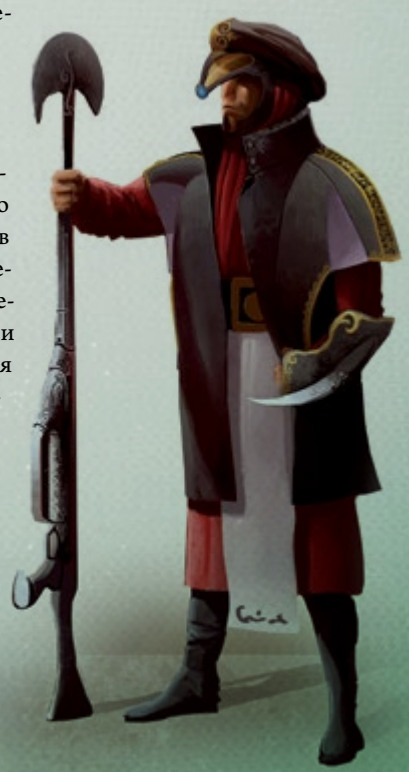
Фракции зенитийцев во главе с Консорциумом придерживаются идеалов прагматичной зенитийской культуры, ставя во главу угла эффективность и функционал. Они с уважением относятся к чужой религии (более того, многие зенитийцы и сами почитают Лики как богов), но разделяют сферы духовной и политической жизни и не смешивают личные убеждения и общественную идеологию. Общая цель зенитийцев — консолидировать в своих руках власть над Третьим Горизонтом и, обеспечив мир и всеобщее благоденствие, привести его в новый Золотой век.

Возглавляет альянс зенитийских фракций Консорциум. Его дочерние организации и охватывающие весь Горизонт разветвлённые торговые связи обеспечивают ему доступ к богатствам и ресурсам, о которых любой другой фракции остаётся только мечтать. Кроме того, благодаря союзу с Легионом Консорциум обладает ещё и значительной военной мощью, из-за чего он может контролировать не только «Кориолис», но и обширные территории по всему Горизонту. Впрочем, сложившейся ситуацией довольны далеко не все зенитийцы. Например, правители Зенитийской гегемонии считают, что только их фракция достойна стоять во главе прогрессивного человечества, и делают всё возможное, чтобы нарастить свою политическую, военную и экономическую мощь. Две малые фракции — Вольная лига и Синдикат — обладают значительно меньшим влиянием на политической арене, но при этом весьма эффективно работают в тени (причём зачастую бок о бок). Кроме того, их смело можно назвать самыми идеологически гибкими представителями зенитийского лагеря, и если дело можно решить к обоюдной выгоде, они готовы идти на переговоры с представителями любой фракции.

ФРАКЦИИ ПЕРВОПОСЕЛЕНЦЕВ

В отличие от своих зенитийских собратьев, первопоселенцы придают огромное значение соблюдению религиозных и моральных принципов в точном соответствии со словами Преподобной Матери Сари́ши, которая учила, что «без Ликов не будет солнц, без молитв — Горизонта». Для первопоселенцев вопросы веры и морали имеют одинаково важное значение как при заключении торгового соглашения, так и во время философской дискуссии о наличии души у пасынков и зверолюдей. Первопоселенцы известны своим упрямством и неспособностью идти друг с другом на компромисс, так что зенитийцам нередко приходится принимать участие в переговорах первопоселенцев в качестве посредников. За всю историю Горизонта фракции первопоселенцев лишь однажды объединились ради общей цели — уничтожения Искупления Назарима в кровавую эпоху Падения Врат.

Среди фракций первопоселенцев нет очевидного лидера, но если принимать в расчёт численность и экономическую мощь, то сильнейшими из них можно смело назвать Церковь Ликов и Орден Неприкасаемых. Однако из-за недавней самоизоляции Ордена и отсутствия у Церкви хоть сколько-нибудь значимой военной мощи единство фракций первопоселенцев менее ощутимо, чем когда-либо.



uropbr@yandex.ru #15373

ФРАКЦИИ ЗЕНИТИЙЦЕВ

- Вольная лига
- Зенитийская гегемония
- Консорциум
- Легион
- Синдикат

ФРАКЦИИ ПЕРВОПОСЕЛЕНЦЕВ

- Драконiты
- Орден Неприкасаемых
- Федерация кочевников
- Храм Алама
- Церковь Ликов

ИСКУПЛЕНИЕ НАЗАРИМА

Фракции могущественны, но даже они могут пасть. Искупление Назарима — влиятельная религиозная фракция, которая погибла в результате мощного и хорошо подготовленного удара. Этот удар уничтожил не только её саму, но и память о ней, хранившуюся когда-то в летописных анналах Третьего Горизонта. Сегодня о членах этой фракции известно лишь то, что они были уничтожены своими собственными собратьями из Ордена Неприкасаемых и Храма Алама при военной поддержке Легиона и других фракций. Обсуждение истории Назарима считается чем-то вроде негласного табу, но в определённых кругах, конечно же, ходит немало самых разных гипотез произошедшего, большинство из которых сходится на том, что фракция сама подписала себе смертный приговор, обратившись в поисках власти и могущества к Межзвёздной Тьме.



uropbr@yandex.ru #15373

КОНСОРЦИУМ



Развитие — это жизнь.

Консорциум — крупнейшая фракция Третьего Горизонта. Общая мощь гигантских корпораций, входящих в его состав, позволяет ему занимать ведущие позиции в торговой, промышленной, колониальной, научной и информационной отраслях.

Консорциум и «Кориолис» настолько плотно переплетены в массовом сознании, что многие попросту не разделяют эти два понятия. Сам же «Кориолис» — это «Зенит», давным-давно переоборудованный в громадную космическую станцию по приказу его бывшего старпома, главы клана Ирьидесов. Именно это семейство воплотило в жизнь принцип, который впоследствии стал неофициальным девизом всего Консорциума: «Торгуй всем, торгуй со всеми». Именно Ирьидесы, объединившись с семействами Парр, Нестера и Эвгени́, основали группу компаний, которая теперь, через шестьдесят с лишним циклов, выросла в крупнейшую и влиятельнейшую фракцию Совета. В состав нынешнего Консорциума входит почти два десятка крупных компаний, владеющих недвижимостью и производственными мощностями по всему Горизонту. Большая часть этих предприятий сосредоточена в Куа и других развитых системах, но Консорциум постоянно расширяется, строя и развивая всё новые и новые колонии. Управляет фракцией совет директоров, в состав которого входят представители всех крупных компаний Консорциума, а три самых влиятельных — «Фонд», «Глашатай» и Колониальное агентство — имеют собственный голос в Совете фракций. Нынешний генеральный директор Консорциума и его главный представитель в составе Совета — Тье́ра Ирьидес, выступающая при поддержке военно-промышленной триады «Парр-Нестера» — «Тильидес» — «Зоар» и генерала Легиона Екатерины Эриды, своей давней соратницы и близкой подруги. Тьера ведёт жёсткую, агрессивную политику, провоцируя конфликты по всему Горизонту. Грядёт буря, и раскаты грома уже слышны вдалеке.

✵ Компании Консорциума

Компании, входящие в состав Консорциума, представляют, пожалуй, все отрасли промышленности за исключением разве что пищевой, в которой их предложение ограничивается полуфабрикатами от биоконструкторов компании «Парр». Консорциум широко представлен на рынке вооружений, где заслуженным и широчайшим спросом пользуется продукция компаний «Зоар», «Дайал», «Тильидес» и «Нестера». Средствами массовой информации и индустрией развлечений занимаются «Глашатай» и «Эксетер», а в сфере разработки и производства высоких технологий почти безраздельно доминируют «Фонд», «Целер-Делекта» и «Ньяла». Промышленные компании обладают самой большой автономией в пределах фракции; зачастую именно они служат системой сдержек и противовесов для трёх крупнейших корпораций Консорциума. Кроме того, именно эти компании обладают самой разветвлённой производственной сетью: дагарабские верфи «Аль-кары» на Садаале и исследовательский центр «Зоара» на майранском Триго́не — вот лишь некоторые из звеньев их сложных и протяжённых производственных цепей.

Внешнюю безопасность Консорциума обеспечивают могучий космический флот Легиона и его многочисленные солдаты. Впрочем, у подавляющего большинства крупных компаний имеются собственные вооружённые силы вроде бригады «Нестера» (чьей основной задачей является борьба с «бесчинствующими элементами» в трущобах Конгломерата) или Колониальных рейнджеров — вооружённых сил Колониального агентства. Полицейские функции, как правило, выполняют офицеры Стражи «Кориолиса» в сотрудничестве с Вершителями, подготовленными лучшими специалистами Гегемонии. Внутренней безопасностью фракции ведает Особый Отдел. Очень немногие члены Консорциума знают, чем именно занимается эта сверхсекретная структура, но ходят слухи, что её агенты об-

uropbr@yandex.ru #15373

ладают привилегированным доступом ко всем исследованиям «Фонда» и его самым передовым техническим новинкам.

«ГЛАШАТАЙ»

Крупнейшим новостным агентством Горизонта является «Глашатай», медиа-корпорация со штаб-квартирой на «Кориолисе». Её девиз — «Достойно внимания, доступно каждому» — предваряет все новостные выпуски и другие передачи этой компании. Помимо самого «Кориолиса» представители «Глашатая» поддерживают постоянное присутствие лишь на узловых привратных станциях (многие из них даже частично принадлежат «Глашатаю»). Конечно, они содержат в штате репортёров, всегда готовых отправиться в погоню за сенсацией хоть к святым местам, хоть на самые глухие окраины Горизонта, но в большинстве случаев «Глашатай» предпочитает пользоваться услугами местных внештатных сотрудников — этот метод позволяет свести к минимуму и риски, и материальные затраты.

Помимо новостных и развлекательных программ «Глашатай» предлагает услуги своей почтово-курьерской службы «Эрмез». В основном корабли «Эрмеза» занимаются доставкой новостей для самого «Глашатая», но за отдельную плату они могут доставить сообщение (или посылку) адресату в любой уголок Горизонта.

Звёзды «Глашатая»

Самый верный способ прославиться на весь Горизонт — это стать звездой одной из передач «Глашатая». Люди вроде диктора новостей Джала́ба Кориа́на или ведущей передачи «Утро на вершине мира» На́ны Эла́йд известны всем, а их передачи заметно влияют на общественное мнение. Для тех, кто не слишком интересуется политикой, у «Глашатая» имеется иной тип кумиров: например, Жасмин А́ника, исполнительница главной роли в сериале «Дочь плантатора», или И́хи Те́йро Ко́но, ведущая передачи новостей из мира моды «Золотая вуаль». Выездных репортёров у «Глашатая» не так много, но все они хорошо известны, особенно майранский корреспондент Ала́ндро Шанта́р и недавно арестованный в системе Залос Ивье́ Даку́р. Кроме того, «Глашатай» содержит на «Кориолисе» Лицей Пропаганды — единственную на весь Горизонт действующую школу средств массовой информации, среди выпускников которой встречаются не только журналисты и режиссёры, но и шпионы, дипломаты и даже частные детективы. В последнее время у «Глашатая» в сфере освещения информации появляется всё больше независимых конкурентов, среди которых и «Алый паук» Пограничья, и садаальская «Зурайя́», и алгольский «Зов свободы». Недавний арест Ивье Дакура в системе Залос лишь усугубил дипломатический кризис между Консорциумом и Орденом Неприкасаемых.

«ФОНД»

«Фонд» — это научно-исследовательское подразделение Консорциума, известное своим строго материалистическим и рациональным — самым что ни на есть зенитийским — взгля-

МАССОВОЕ ПРОИЗВОДСТВО

Промышленные предприятия Консорциума разбросаны по всему Горизонту. Оборудование и технологические процессы, применяемые на производстве, варьируются в довольно широких пределах и обычно зависят от того, что именно выпускает предприятие. Простейшие и пользующиеся неизменным спросом позиции (типа вулкан-оружия, бирок или м-стимов) производятся массово и постоянно, а более дорогая и сложная в производстве продукция (вроде тяжёлых кораблей, передового оружия и термоядерных реакторов) обычно выпускается только под заказ. Помимо всего прочего такое производство, требующее научных знаний и кропотливого труда, требует огромных капиталовложений. Именно желание вкладывать деньги в собственную промышленность и стремление диверсифицировать связанные с этим риски заставили Консорциум создать самую крупную и эффективную банковскую систему Третьего Горизонта.

ТАБЛИЦА 9.1 – КРУПНЕЙШИЕ КОМПАНИИ КОНСОРЦИУМА

Компания	Сфера деятельности
«Аль-кара́»	Тяжёлые корабли
«Глашатай»	Информация, развлечения
«Целер-Делекта»	Кибернетические имплантаты, бионические модификации, медикургия
«Эксетер»	Реакторы, круизы, туризм
«Гиперион»	Большегрузы, логистика, грузоперевозки
Колониальное агентство	Геологоразведка, добыча полезных ископаемых, колонизация
«Нестера»	Передовые средства защиты, планетарные виды транспорта
«Но́мо»	Гравитонные генераторы, инерционные гасители
«Ньяла»	Компьютеры, электроника, программное обеспечение
«Парр»	Пищевые полуфабрикаты, корабельная бро́ня
«Парр-Нестера»	Рельсовое оружие, персональная броня
«Фонд»	Наука, образование
«Тильидес»	Экзоустройства, лёгкие корабли, разведзонды, БПЛА, торпеды
«Вулкано́р»	Вулкан-оружие
«Зоар»	Передовая персональная броня, нейрошокеры, плазменное оружие.

uropbr@yandex.ru #15373

дом на мир. Для первопоселенцев «Фонд» — это цитадель неверующих, позорное пятно на лице всего Горизонта. Компания является чисто исследовательским предприятием, которое зарабатывает деньги, продавая или сдавая внаём третьим лицам свои научно-технические патенты и идеи. Громадное влияние «Фонда» в составе Консорциума обусловлено тем, что учёные «Фонда» являются авторами большей части используемых фракцией патентов и технических процессов. Кроме того, в своё время именно они заново открыли алгоритмы использования врат. Единственными, кто обладал этим знанием до них, были Орден Неприкасаемых и Искупление Назарима, но первые не спешили вручать пришлым безбожникам ключи от Горизонта, а вторые к моменту прибытия «Зенита» успели унести свою тайну в могилу.

Основными областями исследований «Фонда» помимо изучения врат и астронических изысканий (которыми занимаются их многочисленные и повсеместно распространённые подразделения типа Института Канде́ра-Мо́лла, расположенного где-то в куанском Пограничье) являются социоарифметика, интеллектроника, археология и бионика. Главное направление исследований в сфере интеллектроники (в основном корабельных ИскИнов) строго засекречено, а к практическим результатам этих исследований имеют доступ только избранные группы и подразделения и только под непосредственным началом Особого Отдела. Бионические исследования при этом совершенно открыты и находятся в публичном доступе — эта политика «Фонда» направлена на подрыв монополии Ордена в сфере общественного здравоохранения.

Новые науки

Социоарфметика — это наука, которая при помощи математических алгоритмов позволяет прогнозировать макрополитические изменения внутри человеческих сообществ. «Фонд», естественно, утверждает, что их алгоритмы точны, но скептики в качестве довода обычно приводят тот факт, что ни один социоарифметический прогноз не сумел предсказать прибытия Эмиссаров. Профессора Даддайского Математического Института в ответ обычно напоминают, что прогнозирование на уровне отдельных индивидов не является задачей социоарифметики как науки. Наиболее активным заказчиком социоарифметических прогнозов является «Глашатай», который уже давно и весьма успешно на основе этих прогнозов корректирует сетку вещания в соответствии с невысказанными желаниями зрителей.

С большой охотой «Фонд» финансирует и археологические раскопки, связанные с иными разумными видами, и в первую очередь — с Зодчими. В общей сложности при поддержке «Фонда» и Колониального агентства каждый цикл снаряжается около десятка экспедиций, целью которых является исследование загадочных руин, останков технологии Зодчих и других таинственных артефактов далёкого прошлого. Впрочем, доступ к крупнейшему и самому перспективному памятнику цивилизации Зодчих — Монолиту — для «Фонда» закрыт до тех пор, пока Астурбан, тайная полиция Зенитийской гегемонии, обеспечивает безопасность главной твердыни своей фракции.

Инженерное училище «Фонда» на «Кориолисе» — лучшее естественнонаучное образовательное заведение Горизонта, и щедрые стипендии, выплачиваемые самым многообещающим молодым учёным и инженерам, лишь добавляют ему популярности.



uropbr@yandex.ru #15373

КОЛОНИАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО

Несколько десятков лет назад, когда зенитийцы ещё не успели освоиться на просторах Третьего Горизонта, Ирьидесы основали агентство, задачей которого было обустройство, финансирование и развитие новых колоний. Сегодня это агентство выполняет свои функции обычно через подрядчиков и Колониальный банк, снабжающий кредитами, льготными образовательными программами и лизинговой техникой частных предпринимателей, желающих заложить и развивать новую колонию либо организовать добывающее или производственное предприятие в одной из уже существующих. Непосредственно обучением будущих колонистов, скаутов и геологоразведчиков занимается Высшее Колониальное Училище на «Кориолисе». Лучших студентов этого учебного заведения обычно ждёт карьера в рядах Колониальных рейнджеров — сил специального назначения, задачей которых является обеспечение безопасности крупных капиталовложений агентства и решение деликатных вопросов, для которых не годится грубый и прямолинейный подход Легиона.

Тяжёлая промышленность Консорциума обеспечивает агентство космическими траулерами, автономными горнодобывающими машинами, передвижными плавильнями и тому подобным оборудованием, транспортировкой которого занимаются челноки и большегрузы «Гипериона».

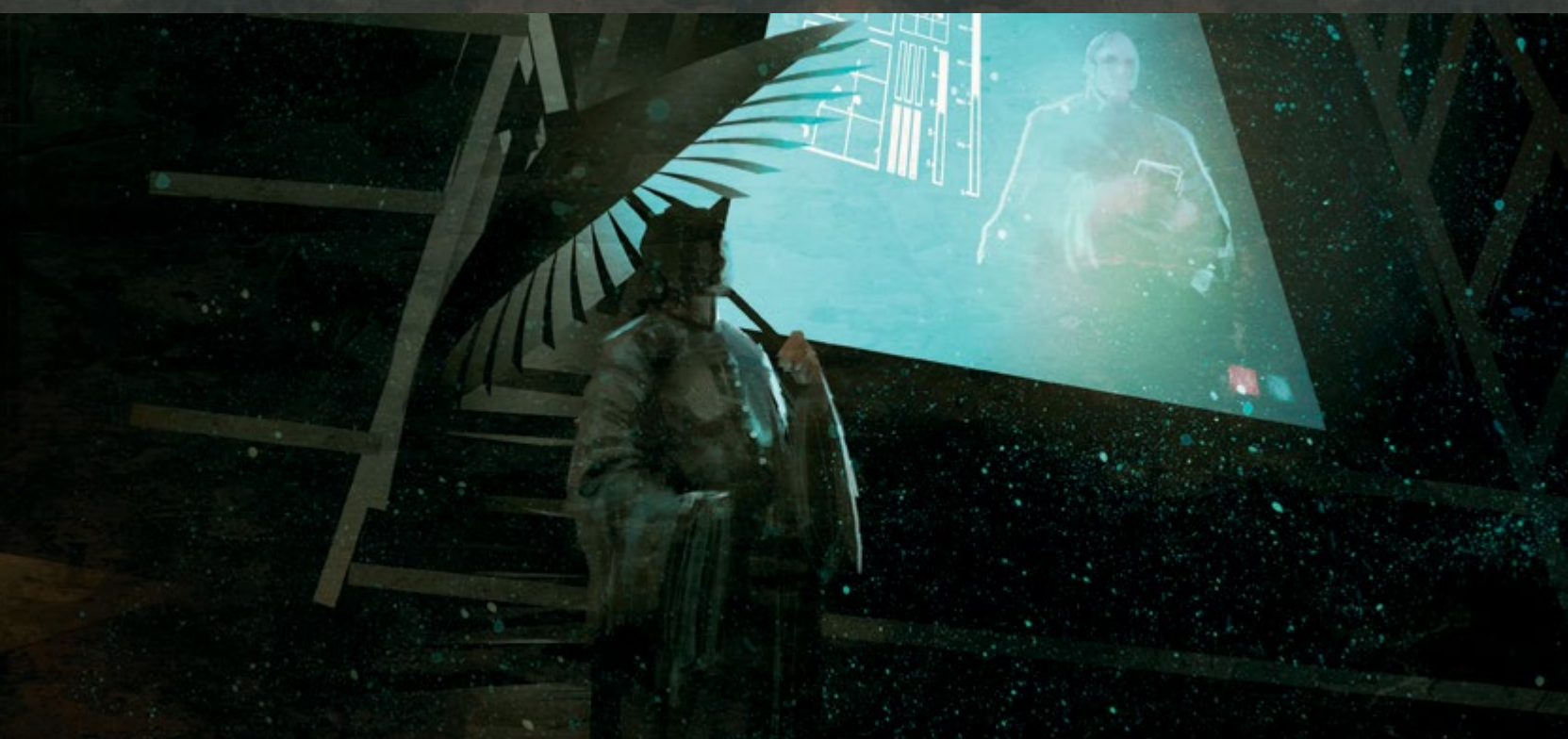
Стоит отметить, что к услугам агентства прибегает не только Консорциум и другие зенитийцы — среди его постоянных клиентов числятся многие правители и состоятельные купцы из числа первопоселенцев (например, в данный момент сотрудники компании ведут переговоры с садаальской ликократией).

Ненавистное агентство

Колониальный агент — должность не только весьма доходная, но и достаточно рискованная. Слишком многие склонны считать этих людей эксплуататорами, паразитами и даже бандитами, которые за гроши скупают потом и кровью добытые ресурсы, а затем продают их втридорога, набивая карманы несправедливо нажитыми деньгами. Весьма ярко эта неприязнь выражена на Алголе, где влияние Агентства особенно сильно, а его вмешательство в местные дела крайне бесцеремонно — помимо ряда более мелких претензий их обвиняют в том, что ради добычи залегающих под водой полезных ископаемых агентство осушило целое море, вызвав экологическое бедствие планетарных масштабов.

Впрочем, среди колониальных агентов есть и свои знаменитости, например, Аре́с Клео́н, человек, нашедший алмазные месторождения на Ухару-12, и Ма́йна Джи́фа, первооткрывательница шелковичных полей Менкара и картограф тамошнего Монолита, — эти отважные путешественники то и дело мелькают в передачах «Глашатая», а их мнение стремятся выслушать на этапе планирования любого достаточно масштабного колонизационного проекта. По сравнению с ними Дезаро́н Кай, генеральный директор агентства и его представитель в составе Совета фракций, — фигура непубличная и относительно малоизвестная.

Единственная сфера деятельности, которую агентство полностью передало в руки «Фонда» после катастрофического происшествия с менкарским Монолитом, — археологические раскопки. Впрочем, совместных проектов двух компаний эти изменения практически не коснулись.



uropbr@yandex.ru #15373

ВОЛЬНАЯ ЛИГА



В единстве – сила.

Вольная лига — это союз мелких дельцов, занимающих свою нишу на рынке, где безраздельно царит Консорциум. Имея доступ к квалифицированной рабочей силе космопортов и базаров по всему Горизонту, представители Лиги с радостью предлагают всем желающим услуги, которые по тем или иным причинам не может оказывать Консорциум.

Вольная лига, или, как её чаще называют, просто Лига, изначально была создана в противовес Консорциуму, но противостояние с торгово-промышленным гигантом не заладилось. Поэтому Лига решила, что даже конкуренция должна быть взаимовыгодной, и со временем между двумя этими фракциями образовалось нечто вроде симбиоза. В конце концов, Консорциуму не оставалось ничего иного, кроме как принять тот факт, что без матросов, пилотов, инженеров и вольных торговцев Лиги корабли не покинут доков, грузы останутся в трюмах и на складах, а товары попросту не дойдут до покупателей, проживающих на задворках Горизонта. Впрочем, конкуренция никуда не исчезла, просто переместилась в царство теней и закулисных интриг.

На рынках окраинных систем Вольная лига является практически монополистом — там, где для больших корпораций Консорциума потенциальные прибыли не оправдывают рисков, Лига заправляет деятельностью нескольких товарных бирж, базаров и аукционных домов, и деньги, которые она на этом зарабатывает, позволили ей закрепиться и на Куа, и даже на самом «Кориолисе».

Сейчас основная цель деятельности Лиги — сохранять контроль над рынками внешних систем и улучшать качество жизни своих членов (будучи самой открытой среди всех фракций Совета, Лига также является и самой многочисленной из них).

✷ Грязные делишки Лиги

Самая большая проблема Вольной лиги — это её близкая связь с Синдикатом (и Консорциум никогда не упускает возможности всем об этом напомнить). Джизабе́ль Ниа́лес, представительнице Лиги в Совете фракций, постоянно приходится идти на все возможные и невозможные словесные уловки, чтобы опровергать выдвигаемые против фракции обвинения. Ради улучшения общественного мнения Лиге даже пришлось развернуть полномасштабную кампанию против пиратов, контрабандистов и алгольских работорговцев, в которую с радостью включились охотники за головами по всему Горизонту.

Ещё одна ложка дёгтя в бочке мёда — это так называемая Чёрная Рука, военизированное подразделение Вольной лиги, которое некогда занималось борьбой со штрейкбрехерами и предателями фракции, но со временем стало более самостоятельным. Лидер Чёрной Руки — портовый рабочий по имени Закарийя́, которого часто можно увидеть в забегаловках с сомнительной репутацией на Озоновой площади, где он, по слухам, и проворачивает свои мутные делишки с Синдикатом.

Конечно, в Лиге состоят не только негодяи, но и люди вроде легендарного астронавигатора Эги́ны Ку́мы, которая каждый рейс нанимается в новый экипаж и каждый раз неизменно приносит своим нанимателям удачу, Ба́ри Ха́на, старшего пилота «Невода», или Фатимы Бору́нди, которая всегда появляется там, где требуются услуги опытного капитана (встреча с Бескорабельной Фатимой, подыскивающей себе новую работу, среди некоторых космоплавателей считается дурной приметой).

Вольная лига постоянно вербует новых членов среди плебеев Конгломерата, что вызывает самое острое недовольство местных элит, фабрикантов и функционеров Консорциума. Кое-кто даже поговаривает, что именно Лига стоит как минимум за некоторыми бунтами и восстаниями, вспыхивающими время от времени в куанских рабочих гетто. Даже Йа́ла Бакту́, Королева Трущоб, когда-то была чле-

uropbr@yandex.ru #15373



ном Вольной лиги, но теперь она ведёт свою войну против зенитийцев, скрываясь где-то в общине Ара-Ара, у самого подножия Монолита.

Общины Лиги

В последние несколько циклов Лига начала активно формировать во всех крупных городах Горизонта (вроде Акханда́ра, Кимора́на и Дагара́ба) свои общины — полуавтономные образования с собственным ополчением, здравоохранением, образованием, водоснабжением, энергообеспечением и даже канализацией. Судя по всему, Вольная лига запускает что-то вроде проекта колонизации городов — другим фракциям в долгосрочной перспективе подобные замыслы вряд ли придутся по нраву.

ЧЛЕНСТВО

Каждый человек, состоящий в рядах Вольной лиги, обязан каждый цикл платить взнос в размере 100 бирров. Взамен он получает защиту Лиги в виде юридической помощи, страхования жизни и (пожалуй, самое главное), права участвовать в устраиваемых ею аукционах вольных торговцев. Улучшая условия работы, гарантируя справедливую оплату труда и своевременную выплату страховых сумм, Лига ежедневно трудится во благо каждого из её членов, и даже содержит целую сеть «вечерних» школ, в которых люди могут получать образование бесплатно и без отрыва от основной работы. Кроме того, не так давно Лига открыла на «Кориолисе» политехнический институт, программа которого предусматривает курсы подготовки капитанов и астронавигаторов, что вызвало целую серию протестов со стороны «Фонда», желающего сохранить свою монополию как на сами привратные станции, так и на подготовку и комплектование их экипажей.

uropbr@yandex.ru #15373

ЛЕГИОН



Лучшие должны погибать, чтобы остальные могли жить.

Легион — это пёстрое сборище наёмников и разнотипных боевых кораблей, организованное вокруг остатков флотской эскадры времён Падения Врат.

Легион — это самая молодая из фракций первопоселенцев, причём настолько молодая, что многие вообще считают её зенитийской (не последнюю роль здесь играет её связь с Консорциумом). Некоторые даже поговаривают, что Легион намеревается присоединиться к Консорциуму, но это маловероятно, ведь в таком случае зенитийцы потеряют один голос в Совете.

Флагманы Легиона «Шахереза́да» и «Дунья-за́да» и их корабли сопровождения — это всё, что осталось от второго флота Шадасса́ра после Падения Врат. Во время войны эти корабли уцелели только потому, что их отправили на защиту Майры, а флот Первого Горизонта вместо Майры нанёс удар по Одакону, где и погиб, забрав с собой в могилу все остальные корабли Шадассара. В последовавшие за этим смутные годы уцелевшая эскадра болталась по всему Горизонту, промышляя наёмничеством и пиратством. Именно Легион был причиной многих ужасов той кровавой эпохи, но, прикрываясь давностью лет, его представители, естественно, отказываются признавать свою вину.

С прибытием «Зенита» и появлением нового могущественного нанимателя в лице Консорциума перед организацией внезапно открылись новые перспективы — так и появился на свет сегодняшний Легион. Первым его заданием стало уничтожение космического флота Зенитийской гегемонии, но в генеральном сражении ни одна из сторон не смогла одержать верх, и кампания закончилась ничем. В данный момент Легион зализывает раны и успешно занимается менее масштабными повседневными задачами — пиратами, излишне алчными аристократами и прочими угрозами интересам Консорциума.

Структура Легиона

Ядром структуры нынешнего Легиона по-прежнему являются два флагмана его флота, но в общем и целом фракцию можно разделить на три крупных департамента: флот, армию и Стражу. Для большинства олицетворением Легиона служит именно флот. Несмотря на загадочное исчезновение одного из флагманов (который, как уже бывало не раз, вполне может просто выполнять какое-нибудь секретное задание), флот продолжает расти, а садаальские верфи — выпускать для Легиона всё новые и новые корабли. Численность флота держится в строжайшей тайне, кроме того, Легион, по слухам, имеет доступ к раскиданным по всему Горизонту секретным космическим базам, забытым и потерянным ещё во времена Долгой Ночи. Как бы то ни было, единственным действующим клиентом департамента флота на данный момент является Консорциум.

Менее популярным, но более привычным для людей департаментом Легиона является его армия, которая, в отличие от флота, работает с любым клиентом, способным позволить себе заплатить за её услуги. Армия разбита на самостоятельные подразделения, называемые ротами, и является не строго организованной иерархической структурой, а скорее пёстрым сборищем наёмников, вступающих в Легион ради доступа к более выгодным контрактам. В армии существуют строгие ограничения, касающиеся методов выполнения боевых задач, и всякий, кто заключает контракт с Легионом, обязан их соблюдать; в противном случае рота немедленно исключается из состава армии, а на её командный состав объявляется охота. Именно благодаря наличию этих ограничений и продолжает существовать рынок свободных наёмников — гонорары там, конечно, поскромнее, зато и правил никаких нет.

Из всех департаментов Легиона самой дурной репутацией пользуется Стража. Она подчиняется напрямую губернатору «Кориоли-

uropbr@yandex.ru #15373

са», её задачей является охрана правопорядка на территории станции, но невообразимый уровень коррупции сильно подрывает эффективность этой организации. Другие легионеры презирают стражников и обычно отказываются признавать их полноправными членами своего боевого братства, а перевод в Стражу по ранению считается тяжким позором.

Герои Легиона

Сухайма́ Тасли́м, инвалид и ветеран многочисленных войн, представляющий Легион в Совете фракций, — лишь один из множества героев, с гордостью носящих легионерскую татуировку с изображением черепа. Азма́ Палу́ по прозвищу Кибер — пожалуй, самый кибернетизированный солдат Легиона, командир «Стальных Черепов», особого спецподразделения таких же отчаянных сорвиголов, как и она сама, с радостью берущихся за самые опасные задания, где велик риск получить очередное ранение и, соответственно, новый кибернетический протез или имплантат. Халида́ дол-Гана́ — прославленный ас; за штурвалом своего «Кса́нфа» она способна проскользнуть мимо любой блокады, пираты дрожат при одном звуке её имени, а купцы неизменно возносят Ликам хвалу, узнав, что именно она будет сопровождать их караван к удалённым системам.

Ходят слухи, что именно Легион проводит полевые испытания технических новинок Консорциума от компаний вроде «Целер-Делекты», «Нима Бионикс» и «Алгебра Индастриз». Правда это или нет — не вполне очевидно, но многие легионеры щеголяют кибернетическими имплантатами, недоступными ни на одном из открытых рынков, а некоторые с радостью соглашаются на бионические модификации, увидев которые, суеверные обыватели осеняют себя знаками, призванными защищать правоверных от порождений Межзвёздной Тьмы.

ФЛОТ

Лишь немногие знают, насколько велик флот Легиона. Конечно, перечень его самых крупных кораблей есть и у Особого Отдела Консорциума, и у силовых ведомств других фракций Совета, но недавнее исчезновение «Шахерезады» и слухи о секретных космических базах уже заставили кое-кого задуматься, что, возможно, даже те, кто выдвигал самые смелые предположения, могли сильно недооценивать общее количество входящих в его состав судов. Помимо Легиона, свои собственные космические флоты есть только у двух фракций: Зенитийской гегемонии и Ордена Неприкасаемых.



uropbr@yandex.ru #15373

СИНДИКАТ



У них есть то, что тебе нужно, — у нас есть то, что ты хочешь.

Власть над миром организованной преступности Третьего Горизонта находится в руках нескольких влиятельных семей и подчинённых им уличных банд. Верхушка их организации базируется на «Кориолисе», но в Совете эта фракция, к её вящему огорчению, не состоит.

Синдикат был основан практически одновременно с самим «Кориолисом», и многие считают его своеобразной «нелегальной тенью» Консорциума. Начало фракции положила группа богатых зенитийских семейств, заключивших взаимовыгодный союз с самыми влиятельными преступными группировками первопоселенцев на Алголе, Садаале и Залосе. Вместе они быстро установили контроль над новорождёнными уличными бандами «Кориолиса».

Синдикат заинтересован в том, чтобы его деятельность не привлекала лишнего внимания, а поскольку для этого требуется, чтобы в обществе царила хотя бы видимость закона и порядка, организация быстро направила деятельность Стражи «Кориолиса» в русло борьбы с мелкими преступниками и бандами, отказывающимися соблюдать правила игры и мешающими спокойно получать доход с самых прибыльных отраслей теневой экономики: рэкета, проституции, азартных игр, контрабанды и наркоторговли. Поставленная на поток тактика подкупа и шантажа ключевых фигур оказалась настолько эффективной, что уже через десять циклов Стража фактически превратилась в послушную марионетку в руках Синдиката.

Естественно, сложившаяся ситуация не устраивала ни администрацию станции, ни самого губернатора, и они решили пойти на радикальные меры, обратившись за помощью к Зенитийской гегемонии, которая в ответ на эту просьбу создала Вершителей. Принявшись за уличные банды, эта новая силовая структура практически подчистую уничтожила весь рядовой состав Синдиката. Однако вскоре преступные семьи приспособились к переменам, и на улицах вновь воцарился баланс сил. Сегодня Синдикат уже не является единственной целью Вершителей, и большая часть их ресурсов направлена на борьбу с другими видами преступной деятельности.

Нижняя ступень Синдиката — банды, заправляющие знаменитыми площадями «Кориолиса». Конечно, учитывая, что стиль деятельности этих банд подразумевает периодические стычки за передел сфер влияния и свято чтимые традиции кровной мести, насилия порой избежать не удаётся. Вне станции действуют представители следующей ступени преступной иерархии — так называемые харпу́ры, организаторы и руководители различных противозаконных предприятий Синдиката: чёрных рынков, нарколабораторий и т. п. Из всех существующих видов преступной деятельности Синдикат не занимается разве что работорговлей и (за редким исключением) контрабандой засекреченных технологий. К несчастью, его конкуренты не настолько щепетильны.

Фасад

Синдикат активно контактирует с легальными сферами экономики: свои люди у этой фракции есть и в Консорциуме, и среди садаальских ликократов, и среди алгольских наркоторговцев, а если верить слухам, то и среди мятежников на Залосе-Б. Все свои контакты Синдикат активно использует при планировании и осуществлении незаконных операций: перевозки контрабанды, подпольной торговли запрещённой прокси-продукцией и проведения нелегальных исследований (иногда даже на людях). Стоит отметить, что за вероятным исключением полумифических «чёрных кораблей» Синдикат не располагает собственными засекреченными технологиями.

Самой большой заботой Синдиката на сегодняшний день являются упорно витающие слухи о том, что фракция начала сотрудни-

uropbr@yandex.ru #15373



ТАБЛИЦА 9.2 — СЕМЬИ И БАНДЫ

Семья	Родина	Банда	Район	Отличительные черты
Адиба́ль	Садааль	Фари́з	Мулуха́д	Одежда кричащих цветов
Афьяна́	Алголь	Джанийя́	Площадь Пряностей	Тайное рукопожатие
Бирбази́л	«Зенит»	Ла́ма	Озоновая площадь	Зачернённые татуировкой губы
Интиса́р	Залос	И́цца	Площадь Источников	Шрамы на спине
Ра́фа	Алголь	Варк	Базарная площадь	Тайное рукопожатие

чать с алгольскими работорговцами. Несмотря на отсутствие под собой каких-либо оснований, эти слухи уже привлекли к делам Синдиката повышенный интерес Вершителей. Пока неясно, кто стоит за этой дезинформационной кампанией, но из всех фракций против Синдиката наиболее активно (хоть и безуспешно) выступали первопоселенцы — Церковь Ликов и Храм Алама.

Претенденты

Синдикат является самой крупной, но отнюдь не единственной преступной организацией Горизонта. В настоящий момент на его место метят сразу три достаточно мощные группировки: Змеи, Ферекам и работорговцы. Основным источником их богатства служит торговля людьми и контрабанда оружия.

ЧЁРНЫЕ КОРАБЛИ-НЕВИДИМКИ

Не так давно начали появляться слухи о необычных кораблях, едва различимых на экранах сенсоров и способных исчезать из виду в сполохах статических разрядов. Некоторые команды космоплавателей в один голос утверждают, что особенно часто такие корабли встречаются на излюбленных контрабандистами маршрутах, особенно в системе Куа, у забытых Ликами Трансса́рховых планетоидов.

uropbr@yandex.ru #15373

ЗЕНИТИЙСКАЯ ГЕГЕМОНИЯ



Так было и так будет.

Аристократы Зенитийской гегемонии — верхушка социальной лестницы куанского Монолита, и своей главной целью они открыто провозглашают расширение сферы своего влияния: сначала «Кориолис», затем весь Горизонт.

Члены династии капитанов и других высокопоставленных офицеров «Зенита» основали Гегемонию после раскола, постигшего экипаж гигантского колониального корабля. Официальным лидером фракции был провозглашён капитан Абаррен Куассар, который возглавил правительство Монолита — Кабинет Тысяч, но раскол среди бывших членов экипажа оказался глубже, чем предполагалось. Де-факто Гегемония состоит из двух соперничающих партий: гегемонистов и неозенитийцев. Первых возглавляет семья Куассаров, вторых — род Арианитесов. Обе партии единодушны в своём видении Гегемонии как единственного законного правителя Горизонта, ведущего его жителей к величию, отличает их лишь путь, который к нему ведёт. Гегемонисты — приверженцы безжалостного элитаризма, в то время как неозенитийцы предпочитают взаимовыгодное сотрудничество с другими фракциями (прежде всего с Консорциумом). Обе партии оказывают всемерное покровительство среднему классу зенитийского общества, щедро финансируя образование и искусство, а также вкладывая огромные деньги в научные и промышленные проекты.

Обе партии контролируют жизненно важные для существования фракции институты. Силовой актив гегемонистов — Астурбан, печально известная тайная полиция, а под контролем неозенитийцев находятся Вершители и флот. Кроме того, в распоряжении любого уважающего себя аристократического семейства имеется небольшая частная армия.

✵ Гордость «Зенита»

Флот Зенитийской гегемонии — далеко не самый мощный и не самый многочисленный флот Третьего Горизонта, но в плане качества подготовки экипажей равных ему просто нет. Расположенная в Монолите Зенитийская Лётная Академия считается лучшим профильным учебным заведением Горизонта, а множество популярных голофильмов вознесли её и без того заслуженную репутацию до поистине легендарных высот. В Небесном городе Монолита базируется элитная эскадрилья «Ночных ястребов» из состава Салаха́дской флотилии, за которой давно закрепилась слава лучших охотников на пиратов. Не так давно патрульные зоны флотилии были расширены, а некоторые её корабли перебросили на борьбу с контрабандистами Синдиката. Арианитесы полагают, что контроль над флотом Гегемонии принадлежит им, но случая проверить это предположение на практике им пока не представилось.

Партия гегемонистов может похвастать множеством знаменитых сторонников: среди них и сам капитан Куассар, и его родственница Джохара́ Куассар, представительница Зенитийской гегемонии в Совете фракций, и прославленная дуэлянтка Мехо́дин Храма, достигшая вершин мастерства обращения с ртутным мечом и церемониальным кинжалом-ске́йфом. Самой знаменитой представительницей партии неозенитийцев можно смело назвать командора эскадрильи «Ночных ястребов» Эгину дин Эвсиди, аса, на счету которой почти десяток уничтоженных пиратских кораблей.

Помимо Лётной Академии Гегемония спонсирует ещё одну знаменитую (и единственную в своём роде) школу — Кориолисский Институт Криминалистики, в котором проходят обучение будущие вершители. Эти учебные заведения привлекают студентов со всего Горизонта, но принимают в них исключительно зенитийцев.

✵ Культ крови

В Гегемонии от происхождения зависит всё. Для представителей правящего класса фракции место каждого человека в их картине мира обусловлено исключительно степенью генетического родства с людьми, прибывшими

uropbr@yandex.ru #15373

на просторы Третьего Горизонта на борту «Зенита», а также должностью, которую члены его семьи занимали в команде этого славного корабля. Великий философ Меркеда́р Константинидес в своих трудах много рассуждал о «святости и совершенстве зенитийской крови» и учил, что зенитийская цивилизация сможет достичь истинного величия, только если оградит себя и своих потомков от сил зла, осквернивших кровь первопоселенцев и ставших причиной падения Третьего Горизонта в объятия Тьмы. Именно по этой причине многие ключевые общественно-политические посты в структуре Гегемонии могут занимать только «чистокровные» люди, а «осквернение» генетического наследия своей семьи вполне может стать поводом для изгнания из рядов фракции.

Именно идея зенитийского превосходства стала причиной того, что учёные Гегемонии развернули по всему Горизонту упорные поиски ранних зенитийских поселений. Некоторые особо рьяные патриоты даже разработали гипотезу, согласно которой корабль-близнец «Зенита», «Надир», основал первое поселение в одной из систем Третьего Горизонта ещё до того, как люди добрались до него при помощи врат. Многим высокопоставленным членам Кабинета Тысяч эта идея пришлась по вкусу, и Гегемония щедро профинансировала ряд экспедиций, задачей которых стал поиск руин, останков и иных доказательств существования этой мифической колонии.

Гегемония контролирует не только Монолит, но и окружающий его метрополис, который называется Конгломератом. Непосредственное руководство делами фракция осуществляет лишь в нескольких жилых и промышленных районах, а контроль над остальной частью города находится в ежовых рукавицах наёмных управляющих из числа алгольских колонистов, чья основная задача заключается в том, чтобы держать в узде местных плебеев и бедняков. В ответ на нечеловеческие условия жизни местные начали активно вступать в профсоюзы Вольной лиги, что привело к эскалации конфликта, и вскоре в игру включились наёмники и частные армии благородных домов.

АСТУРБАН

Астурбан — это организация, которая выполняет функции тайной полиции и внешней разведки, пристально следящей за всеми зенитийцами из своей крепости в самом сердце Монолита. Их название в буквальном переводе означает «око Астуров» — в честь благородного семейства основателей и бессменных руководителей этой грозной организации, некогда бывшей службой безопасности «Зенита», а ныне превратившейся в самое эффективное и беспощадное разведывательное агентство Горизонта. Неколебимое кредо Астурбана учит своих агентов, что их цель — защита всех зенитийцев вне зависимости от того, поддерживают те идеи Гегемонии или нет. Руководствуясь этим, они не раз проводили свои операции против враждебных фракций на территории своих невольных «союзников», и Совет уже неоднократно осуждал Гегемонию за подобное самоуправство.

БЛАГОРОДНЫЕ ФАМИЛИИ

Гегемонисты	Неозенитийцы
Куассáр	Арианúтес
дин Храмá	Ласкáри
Константинúдес	Вáна
Зенóн	дин Эвсúди
Астýр	Аристúдес



uropbr@yandex.ru #15373

ДРАКОНИТЫ



В борьбе рождается истина.

Дракониты скрывают свой эгоцентризм за изощрёнными ритуалами и длиннополыми мантиями — если, конечно, верить словам их врагов.

Очень немногим фракциям присуща такая аура таинственности, которая окружает орден Драконитов. Они демонстрируют редкостное бесстрашие не только на поле боя, но и за столом переговоров — многие говорят, что Дракониты попросту не считают нужным разделять эти два понятия. История фракции восходит к горстке членов экипажа «Зенита», превыше всего умевших ценить решимость и силу воли. Они считали, что капитан Куассар и старпом Ирьидес со своими сторонниками слишком глубоко погрязли в пустых спорах о том, что делать со спящими в криостазисе колонистами, и решили разрубить этот гордиев узел, разбудив их и предоставив им возможность решить свою судьбу самостоятельно. Затем они первыми покинули «Зенит» и бесследно растворились в бездонной черноте. Никто не знает, что именно они нашли среди руин затерянных колоний и в недрах забытых планет, но Дракониты быстро обросли мифами и легендами, став призраками, о которых все что-то слышали, но которых никто никогда не встречал. Предания гласят, что они отправились в самое сердце Межзвёздной Тьмы, которая извратила их души, превратив их в нечто нечеловеческое, холодное, расчётливое и эгоистичное. Как бы то ни было, ко времени, когда Дракониты возвратились в лоно цивилизации, их орден превратился в дисциплинированную фракцию воинов-философов, хранителей сакральных истин, о которых другим фракциям оставалось только мечтать.

✹ Тайны Драконитов

Дракониты владеют передовыми технологиями, на которых лежит печать утраченной мудрости старых Горизонтов. Никто не знает, как Драконитам удалось их заполучить, но одни распространяют слухи о сговоре с тайными обществами сторонников Первого Горизонта, пережившими Падение Врат, другие полагают, что за Драконитами стоят неведомые твари, мотивы которых попросту непостижимы для человеческого понимания. Сами Дракониты предпочитают хранить молчание.

Организационная структура Драконитов, конечно, хранится в тайне, но, судя по всему, орден разбит на отдельные ячейки, возглавляемые сильными и уважаемыми лидерами, причём контакты между этими ячейками либо отсутствуют вовсе, либо сведены к необходимому минимуму. Вероятно, существует и невидимый кукловод (или кукловоды), который видит цельную картину и дёргает за ниточки, направляя орден к некой ему одному ведомой цели. Единственное, что известно достоверно, — Дракониты практикуют систему наставничества, при которой старшие члены ордена обучают младших искусствам и мистериям ордена. Кое-кто утверждает, что истинная структура организации Драконитов напоминает ступенчатую пирамиду, и за время обучения воин постепенно поднимается по ступеням, постигает всё новые тайны и в конце концов удостаивается высшего посвящения, обретает видение цельной картины и становится одним из кукловодов. Избранные чужаки, которым довелось быть свидетелями мистических ритуалов, знаменующих обретение воином-Драконитом новой, более глубокой и чистой истины, поддерживают именно «теорию пирамиды».

Философия ордена остаётся предметом споров и самых нелепых спекуляций. Конечно, тот факт, что Дракониты воспринимают любой конфликт как метафизическую концепцию, очевиден всем. Воины-философы никогда не скрывали, что считают любую форму противостояния главным средством развития как личности, так и социума. Большая часть людей видит лишь внешнюю, насильственную сторону этого мировоззрения, однако для Драконитов любое противостояние — это прежде всего сражение с собственными внутренними демонами, и для них нет ничего важнее окончательной

uropbr@yandex.ru #15373



победы в этой духовной борьбе. Убеждения Драконитов отражает и их вера: превыше всех Ликов они почитают строгого и сурового Палача, одну из самых мрачных ипостасей Владычицы Слёз. Острый меч Палача всегда готов покарать отступников и обрушиться на головы тех, кто позволяет тьме одержать над собою верх. Палач покровительствует тем, кто сам выбирает, как прожить и как завершить свою собственную жизнь.

Ни дома, ни крова

Никто не знает, где располагается штаб-квартира Драконитов. Членов ордена можно повстречать в любом уголке Горизонта, но обычно это либо одиночки, либо небольшие группы, занятые решением какой-нибудь конкретной задачи. Подобная неясность, конечно, порождает массу спекуляций на тему численности и способностей членов фракции Драконитов контролировать происходящее. Даже место в Совете они получили только благодаря ходатайству Консорциума, явно руководствовавшегося стремлением «держать друзей близко, а врагов ещё ближе».

Насколько известно, на борту «Кориолиса» находится только один член ордена Драконитов — их представитель в Совете фракций, непримечательный с виду человек по имени Мандраго́р Хо, ораторское искусство которого, однако, способно повергнуть в прах даже самого прожжённого из журналистов «Глашатая». Ни о самом представителе, ни о роли, которую он играет в Совете, неизвестно ровным счётом ничего.

uropbr@yandex.ru #15373

ЦЕРКОВЬ ЛИКОВ



У девяти путей веры одна цель — спасение.

Организация, называемая Церковью Ликов, — это фракция, которая успешно совмещает в себе древние верования и новые веяния, проповедуя учение, которое идеально вписывается в повседневную жизнь современного Горизонта.

История происхождения веры в Лики утрачена в тумане времени, но всем известно, что на просторы Третьего Горизонта её привезли колонисты Первого. Почти все существовавшие тогда культы давно исчезли — забвения сумел избежать только Круг Неприкаянных, но он практически отрёкся от мирской суеты и со временем превратился в аскетический монашеский орден. На смену забытым культам пришла Церковь Ликов, которая стала крупнейшей религиозной организацией Горизонта и самой молодой фракцией Совета. Своё влияние Церковь получила, проведя гигантскую работу по каталогизации, канонизации и институционализации обширнейших и разнообразнейших религиозных убеждений, веками существовавших на просторах Третьего Горизонта. Девять Священных Ритуалов были провозглашены в 49 ц. к. во время церемонии в Городе Ликов на Майре, где в годы Долгой Ночи Церковь Ликов появилась на свет. «Глашатай» транслировал эту церемонию по всем каналам вещания, и люди по всему Горизонту могли собственными глазами увидеть, как патриарх и матриарх во главе блистательной процессии из высших чинов клира восходят на престол новой фракции. Круг Неприкаянных, всегда пользовавшийся на Майре популярностью, также вошёл в состав Церкви, однако монахи ограничиваются проповедями и аскезой, фактически не принимая участия во внутриполитических играх организации.

Между доктриной Церкви и народными верованиями существует только одно ключевое отличие — священные догматы фракции отрицают дуализм Ликов, наделяющий их вспыльчивостью, мстительностью и прочими худшими человеческими чертами. Клирики учат, что зло сокрыто в глубине человеческой души, а Межзвёздная Тьма лишь раздувает его чёрное пламя.

Круг Неприкаянных

Круг Неприкаянных до сих пор существует, но заметным влиянием он пользуется только на Садаале, в созвездии Майры и, конечно на Дабаране, где находится Лотос, священный город ордена, в самом центре которого высится Храм Круга и монастырская школа. Сан Неприкаянного имеет право носить только тот, кто принимает постриг в одной из знаменитых круглых обителей ордена. Говорят, что аскеза Неприкаянных открывает им доступ к сверхъестественным силам сродни тем, что обретают люди, затронутые Мистической чумой, причём в отличие от этих несчастных Неприкаянные якобы в полной мере осознают и контролируют свои невероятные способности.

Кроме того, Неприкаянные пользуются репутацией умелых дипломатов. К ним нередко обращаются, когда необходимо урегулировать какой-нибудь особенно ожесточённый конфликт вроде Гусли́мских бунтов на Алголе или последствий кровавой резни на менкарской Луне. В остальном Круг Неприкаянных старается не вмешиваться в мирские дела — на «Кориолисе» и в других крупных транспортных узлах Горизонта их присутствие ограничивается обустройством предназначенных для медитации садов, где каждый верующий может отстраниться от повседневной суеты и обрести душевный покой.

Миссионеры

Цель существования Церкви Ликов — объединить всех людей Горизонта под стягом единой истинной веры. Именно поэтому Миссия — первый из Священных Ритуалов. Стремясь исполнить его, группы священников-миссионеров (нередко в сопровождении Неприкаянных монахов) покидают цивилизованный космос и отправляются к самым дальним звёздным окраинам.

uropbr@yandex.ru #15373

Это может показаться странным, но самым известным в народе деятелем Церкви Ликов является отнюдь не её патриарх или матриарх, а архигера́та Вазима́ Умм, бывшая Неприкаянная монахиня, а ныне — представительница Церкви в Совете фракций. Она знаменита тем, что всегда открыто и смело высказывает своё мнение по самым запутанным вопросам онтологии и морали; одно из её самых известных публичных выступлений состоялось в ходе дискуссии о наличии или отсутствии у пасынков человеческих бессмертной души. Ещё одно публичное лицо Церкви — проповедник Узиэль Маркос, частый гость на утренних шоу «Глашатая» и горячий обличитель Порчи и её последствий для Горизонта. Имя настоятеля кориолисской миссии, Шарифа Афты́, организатора и идейного вдохновителя большей части отправленных из Куа миссионерских экспедиций, с недавних пор также на слуху — он один из немногих, кто вернулся живым после катастрофы на Таоане.

Талисманы

Практически каждый верующий носит при себе талисман, символизирующий тот или иной Лик, но с недавних пор Церковь решила изменить традицию и начала учить, что правильнее носить символ Церкви — повёрнутую на бок серебряную восьмёрку. Согласно проповедям священников, восьмёрка символизирует собой восемь зримых Ликов, а пустоты между линиями узора — Незримого. Кроме того, в дабаранской математике знак «∞» является символом бесконечности.

СВЯЩЕННЫЕ РИТУАЛЫ

- Миссия
- Брак
- Свидетельство веры
- Благословление
- Пост
- Исповедь
- Паломничество
- Милостыня
- Молитва



uropbr@yandex.ru #15373

ХРАМ АЛАМА



Каждый человек — это целый мир.

Храм Алама — это фракция, члены которой посвятили себя тщательному и последовательному изучению процесса познания и получения нового чувственного опыта. Впрочем, широкой публике они известны скорее как несравненные компаньоны.

Как и Круг Неприкаянных, Храм Алама — очень старый культ, но его приверженцы, в отличие от монахов и последователей Церкви, руководствуются не древними религиозными традициями, а осознанием неизбывной важности настоящего и сущего. Согласно учению Храма, Лики — это духовная и физическая персонификация состояний человеческой души. Как и Церковь, Храм Алама стремится распространить свою философию среди людей, полагая, что осознание важности каждого мимолётного мгновения поможет людям прожить более полную и яркую жизнь. Учение Алама касается любого аспекта человеческой деятельности, от живописи и хореографии до юриспруденции и политики (например, самые эффективные допросные техники Вершителей — те, что не связаны с пытками, — основаны именно на теории аламитов). Семенем этого учения стали практики майранских храмовых танцоров и произведения авторов, живших ещё до Падения Врат, а благодатной почвой, в которой оно дало всходы, — наследие таких прославленных философов и поэтов, как Харама́н Хасса́м и Ясмин Сида́т.

Компаньоны[1]

Прежде всего Храм славится своими академиями на «Кориолисе» и Майре, учебные программы которых целиком и полностью сосредоточены на просвещении студентов в восьми искусствах наслаждения, однако помимо компаньонов из стен этих академий вышла масса знаменитых ораторов, проповедников, актёров и высокопоставленных чиновников. Среди учащихся встречаются и аристократы Зенитийской гегемонии, и сотрудники «Глашатая» — многих привлекают выгоды, которые можно получить от жизни, постигнув тонкости субъективации, сенсорной интеграции и тому подобных духовных дисциплин.

Сами будущие компаньоны поступают в академию ещё в детстве, и только лучшие из учеников, пройдя весь курс обучения до конца, получают это почётное звание. На «Кориолисе» и в других метрополиях люди этой профессии весьма востребованы, а в аристократических и (с недавних пор) высших корпоративных кругах полноценная политическая и светская жизнь без персонального компаньона и вовсе считается немыслимой.

Внутри Храма существует и свой тайный орден: Чёрные Лотосы Алама, компаньоны, искушённые в девятом искусстве наслаждения — смерти. Эти ассасины сыграли ключевую роль в уничтожении Искупления Назарима, но о нынешней их деятельности не знает никто из посторонних.

Помимо Те́рминоса Ли́та, представителя Храма в Совете фракций, среди аламитов встречается множество знаменитых людей типа компаньона-бигендера Хи́джи Гуа́, майранской боевой танцовщицы Пальмиры Фере́х или Даркеша Лама́на, неуловимого уличного поэта, в своих стихотворных граффити высмеивающего то нравы плебеев, то замашки сильных мира сего. Храм владеет секретом создания прокси-устройств, позволяющих транслировать напрямую в мозг знания и ощущения других людей. Сами аламиты используют прокси-устройства исключительно в терапевтических и образовательных целях, но не так давно в результате тщательно спланированной акции эта технология попала в руки Синдиката, который быстро приспособил её для создания так называемых прокси-сеансов. Речь, как правило, идёт о порнографии, но ходят упорные слухи и о «снафф-сеансах», которые позволяют пережить чью-то смерть. Храм всеми сила-

1 Термин «компаньон», обозначающий род занятий, является гендерно-нейтральным и применяется как в отношении мужчин, так и в отношении женщин.

uropbr@yandex.ru #15373



ми стремится вернуть себе монополию на прокси-устройства, но его усилия пока не увенчались успехом.

Мематургия

По слухам, помимо технологии прокси-устройств, философы Храма владеют секретом создания психомемов: умело манипулируя световыми, звуковыми и биологическими сигналами, так называемые мематурги могут заставить человека сделать то, чего по собственной воле он никогда бы не совершил.

Согласно философии и учению Храма, мематургия — лишь одно из средств достижения просветления, однако с её помощью можно управлять мыслями и чувствами других людей. Некоторые говорят, что даже поговорка «каприз компаньона — закон» появилась из-за того, что Чёрные Лотосы Алама применяют своё смертоносное искусство, полагаясь на арсенал простейших вербальных психомемов. Существуют и другие примеры «практической мематургии», например, печально известный тиран Дзибан Мематург, который контролирует часть одноимённой звёздной системы при помощи разветвлённой сети своих фанатичных приверженцев. Кроме того, прирождёнными мастерами мематургии считаются джинны.

ПОД ЗНАКОМ ЛОТОСА

«Под знаком лотоса» — популярная идиома, обозначающая тайный договор или закулисную сделку. Её же используют в качестве инсинуации, когда кто-то добивается чьей-то поддержки или услуги через постель.

uropbr@yandex.ru #15373

ОРДЕН НЕПРИКАСАЕМЫХ



Конец близок.

На просторах Третьего Горизонта Орден Неприкасаемых пользуется двойственной репутацией. С одной стороны, ему делает честь его благотворительная программа на «Кориолисе», с другой — люди со страхом передают из уст в уста рассказы о кровавых военных преступлениях времён Падения Врат и ужасах тернового похода против мятежников в Залосе, родной системе Ордена.

На «Кориолисе» членов Ордена Неприкасаемых называют самаритянами. Они содержат госпиталь, санаторий для страдающих гиперболезнью, приют для бедных, несколько бесплатных столовых и знаменитую медицинскую академию. Поступая в эту академию, студенты получают щедрую стипендию, но при этом становятся послушниками Ордена, а наряду с медицинскими науками им волей-неволей приходится изучать и религиозные доктрины фракции. Впрочем, выпускников академии охотно берут на службу даже те, кто настороженно относится к самому Ордену Неприкасаемых — хороший показатель качества тамошнего образования. Самаритяне ведут себя как истинные праведники, и действительно помогают людям, не требуя ничего взамен, действуя исключительно по велению сердца. Именно благодаря им зенитийцы «Кориолиса» редко вспоминают о кровавых зверствах Ордена в эпоху Падения Врат.

Представительница Ордена Неприкасаемых в Совете фракций — сестра Альма́з, ректор медицинской академии. Она беспристрастна и решительна в обеих своих ипостасях, и её студенты утверждают, будто она никогда не спит, а ночи напролёт проводит в молитвах у подножия статуи Мученика.

Мученики

Однако за пределами «Кориолиса» самаритян воспринимают крайне настороженно. Там, на просторах Горизонта, Орден известен в первую очередь своими воинами-мучениками и пользуется очень дурной славой. Их символ — терновый венец — до сих пор вселяет страх в сердца людей. Ещё жива память об ужасах Падения Врат и фанатичных почитателях Мученика, беспощадных и готовых во имя веры без раздумий пойти на смерть — говорят, что на борту гигантских крейсеров-монастырей Ордена всегда находятся готовые к бою флагелланты и венценосцы, и слухи эти на удивление устойчивы и широко распространены.

Орден Неприкасаемых — это первопоселенцы, почитающие Мученика, одну из ипостасей Судьи. Они принимали самое деятельное участие в Падении Врат, а когда война закончилась, закрыли транзит через свою родную систему, Залос — ситуация изменилась лишь много лет спустя, когда Консорциум при поддержке флота Легиона в ультимативной форме потребовал снять блокаду с залосских врат. Сегодня эта история повторяется заново — Залос вновь закрыл транзит через свои врата после того, как один из Эмиссаров объявил себя живым воплощением Судьи (страшное святотатство по меркам Ордена). Вероятно, от более активных действий в системе Куа Неприкасаемых удерживает лишь тот факт, что научная станция на орбите Зина принадлежит «Фонду», одной из дочерних корпораций Консорциума. Впрочем, каждое боевое судно Ордена, швартующееся в доках «Кориолиса», неизменно заставляет людей замирать в ожидании худшего, а затем, когда опасения оказываются напрасными, с содроганием вспоминать выбитые на чёрной броне барельефы, живописующие апокалиптические картины войны и смерти, и шёпотом рассказывать друг другу о корабельных часовнях-оссуариях, украшенных костями воинов, принявших мученическую смерть в бою.

uropbr@yandex.ru #15373

Бионика и флот

Другим поводом для беспокойства являются секретные биотехнологии Неприкасаемых, позволяющие им (помимо всего прочего) создавать уникальные органические экзодоспехи, которыми пользуются отряды паладинов — элитных воинов Ордена. Впервые об этих необычных доспехах стало известно из репортажей корреспондентов «Глашатая», подпольно вещавших на весь Горизонт о кровавом терновом походе Ордена против залосских еретиков. Стоит отметить, что с тех пор разговоры об этой технологии не утихли, поскольку всё больше и больше людей всерьёз готовятся к тому моменту, когда Легион снова попытается принудить Орден снять блокаду. Никто не знает, насколько велик флот Неприкасаемых, но, судя по тому, что Консорциум не спешит решать проблему Залоса силой, имеющиеся данные не внушают командованию Легиона особого оптимизма.

ЖИВЫЕ ЭКЗОДОСПЕХИ

Отправляясь в бой, паладины Ордена Неприкасаемых облачаются в уникальные органические экзодоспехи. Эти экзодоспехи не просто делают воинов сильнее, но и «запоминают» полученные однажды повреждения, приспосабливаясь и изменяя собственную структуру — обычно это означает, что у противника, пытающегося одолеть паладина, есть только одна попытка. В противном же случае… о действии, которое вряд ли возымеет эффект, люди недаром говорят «всё равно что стрелять в паладина».



uropbr@yandex.ru #15373

ФЕДЕРАЦИЯ КОЧЕВНИКОВ



Мы знаем тайны пустоты.

Федерация кочевников — это союз вольных судовладельцев со всего Горизонта, созданный для защиты интересов своих членов, так или иначе пострадавших от агрессивной экспансии других фракций.

Федерация — это пёстрое собрание семей, кланов, родов, альянсов и племён, которых объединяет по сути только одно — кочевые традиции их предков. Большая часть кочевников Федерации — уроженцы систем Опорного квадранта, куанского Пограничья и Ньярмады, но в её составе есть и племя Кюбе́р из Алгола, и одаконские мусорщики, и меликские кланы Джебе́ль и Ча́мби. Главная цель существования Федерации — отстоять интересы кочевников перед другими фракциями, активно подминающими под себя Горизонт, особенно после постройки «Кориолиса».

Представительница Федерации на «Кориолисе» — Абейя́ Гохарша́д из рода Гусcéйнов, влиятельных могулов Опорного квадранта. Раньше она лоббировала интересы кочевников в Вольной лиге, но, столкнувшись с противодействием со стороны руководства фракции, покинула её ряды и некоторое время работала на независимых началах. Однако со временем всё больше кланов начали понимать, что без голоса на «Кориолисе» отстаивать свои интересы невозможно. Образовав Федерацию, они объявили Гохаршад своим представителем и развернули кампанию за получение места в Совете фракций.

Новая политика

Пока неясно, чего именно будет добиваться Федерация, получив голос в Совете, но среди её требований, скорее всего, будет признание культурных традиций кочевых народов, а лейтмотивом внешней политики — сдерживание экспансии «пришлых» зенитийских фракций. На заседаниях Народной ассамблеи «Кориолиса» кочевники уже не раз заявляли, что необходимо уважать древние законы и уложения, но лишь недавно зенитийцы начали жалеть, что оставляли эти выпады без внимания. Заручившись поддержкой Ассамблеи, кочевники потребовали места в Совете фракций, пригрозив в противном случае подорвать коммерческую деятельность Консорциума и Вольной лиги в Ньярмаде и системах Опорного квадранта, а заодно саботировать работу старателей-астероидян куанского Пограничья. Приняв во внимание размеры флота, которым располагает Федерация, Совет благоразумно решил отнестись к этим угрозам с максимальной серьёзностью.

Внутренние раздоры

Главная проблема гигантской Федерации — её внутренние противоречия. Кочевники не только практически неспособны договориться друг с другом (поколения кровавых междоусобиц ничуть не способствуют ведению мирного диалога), но и придерживаются древних обычаев, которые подчас разделяют их фракцию на партии, преследующие диаметрально противоположные интересы, — перед Гохаршад, стремящейся объединить кочевников, стоит поистине непростая задача.

Кочевники Опорного квадранта, представителем которых является Осман Накш-и-Джаха́н, мало интересуются политическими играми, не имеющими прямого отношения к системам Майранской цепи, однако, если Федерация не получит места в Совете, они с готовностью испортят жизнь Консорциуму и исполнят угрозу блокады алтайских врат. Племена куанского Пограничья и их представительница Уркия́ Кабу́ лучше прочих знают, насколько быстро зенитийцы и Консорциум способны распространять своё пагубное влияние на целые системы. Они считают, что если Федерация не получит места в Совете, её следующим шагом должна стать всеобщая мобилизация флота. Посол рода Гуссейнов, Квар Фараби́ по прозвищу Слепец, напротив, стремится воспользоваться посредничеством

uropbr@yandex.ru #15373



Вольной лиги и заключить с Консорциумом взаимовыгодное торговое соглашение. Более того, он выступает за просвещение, примирение и активный культурный обмен между всеми народами Горизонта. Вслушиваясь в этот многоязычный политический гвалт, посторонний вряд ли сумеет понять, у какой точки зрения больше сторонников, и предсказать, в какой момент (и в какую сторону) изменится баланс сил.

Мнения Совета

Так называемый «кочевнический вопрос» обрёл особенную остроту с тех пор, как место наблюдателя в Совете фракций получили Эмиссары — привилегия, о которой Федерации до сих пор остаётся только мечтать. У Федерации много сторонников среди фракций первопоселенцев, полагающих, что место в Совете принадлежит кочевникам по праву. Основные союзники кочевников и их давние торговые партнёры — Храм Алама и Драконiты, однако далеко не все относятся к Федерации столь же радушно. Так, например, они разорвали все дипломатические отношения с Неприкасаемыми после нападения патрульного звена Ордена на корабли кочевого клана Танзиама́т в окрестностях Залоса-Б.

Зенитийцы, в свою очередь, относятся к требованиям Федерации с ещё меньшим восторгом. И Консорциум, и в какой-то мере Вольная лига видят в союзе кочевых племён нового конкурента на и без того тесном рынке межзвёздной торговли; Легион в первую очередь озабочен силой их космического флота, а Зенитийская гегемония пока и вовсе хранит молчание — в политической игре порой выгоднее не раскрывать сразу все карты.

Могучий флот

Федерация кочевников контролирует самый многочисленный космический флот Третьего Горизонта, хотя для полноты картины стоит отметить, что большая часть его кораблей — суда гражданского назначения, а сам флот неравномерно рассеян по множеству систем. Впрочем, в отчётах разведок в последнее время начала появляться информация о том, что Федерация всё чаще формирует более многочисленные и значительно лучше вооружённые караваны. Сухайма Таслим, выступая в одной из популярных политических передач «Глашатая», в довольно агрессивной манере заявил, что если милитаризация флота Федерации продолжится, Легион будет вынужден принять ответные меры. Комментируя это заявление, Гохаршад пояснила, что кочевники вынуждены вооружаться ради защиты от пиратов, которых становится всё больше по мере того, как расширение торговой сети Консорциума вынуждает разорившихся мелких торговцев искать средства к существованию по ту сторону закона. С этих самых пор отношения между Федерацией и Легионом весьма заметно охладели.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 9.3 — ЧЛЕНЫ ФРАКЦИЙ

Члены различных фракций, имена которых звучат на весь «Кориолис», а оттуда — на весь Горизонт.

D66	Имя	Род занятий	Характерная черта	Задание
11–12	Ясмин Ирьидес	Дипломат	Хриплый голос	Улучшение репутации Консорциума
13	Ва́ли Ниматалла́	Биоконструктор	Приступы мигрени	Поиск и изучение новых образцов бионики для Консорциума
14–15	Геро́к Элиа́дес	Репортёр	Знаменитые родственники	Поиск сенсационных новостей для «Глашатая»
16	Хи́ра Хамура	Актриса	Тщеславие	Повышение рейтингов «Глашатая»
21	Арес Клеон	Старатель	Высокомерие	Открыть новый источник полезных ресурсов для Колониального агентства
22–23	Майна Джифа	Колонистка	Мрачный вид	Исследовать новый сектор для Колониального агентства
24	Юсуф Канди́р	Астроник	Осторожность	Получить новый грант от «Фонда»
25–26	Иоанна Ку́ма	Инженер	Практичность	Осуществить новый инженерный проект для «Фонда»
31	Ниха́ Залума́р	Акбар докеров	Болтает без умолку	Улучшение условий работы в Вольной лиге
32–33	Абделя́р Зула́	Вольный торговец	Косоглазие	Поиск выгодных торговых подрядов для Вольной лиги
34	Азма Палу	Наёмница	Кибернетические имплантаты	Выполнение опасных заданий для Легиона
35–36	Халида дол-Гана	Охотница на пиратов	Скорость	Уничтожить больше пиратов во имя Легиона
41	Гэ́но Бирбазил	Бандитский акбар	Подозрительность	Распространение влияния Синдиката
42–43	Сайрус Ицца	Торговец специями	Татуировки	Поиск новых торговых партнёров для Синдиката
44	Ариа́на Куассар	Бюрократка	Негромкая речь	Подрыв могущества врагов Зенитийской гегемонии
45–46	Хемо́на Арианитес	Вершитель в отставке	Шрамы от ожогов	Борьба с коррупцией в рядах Зенитийской гегемонии
51	Хиджи Гуа	Компаньон	Бигендер	Посреднические услуги от имени Храма Алама
52	Даркеш Ламан	Уличный поэт	Обноски	Несёт поэзию в массы согласно учениям Храма Алама
53	Замира́ Альгри́дес	Археолог	Кибернетический глаз	Поиск и изоляция опасных артефактов под патронажем Драконитов
54	Джасса́р Гердо́	Медикург	Искусанные губы	Поиск и уничтожение опасной бионики под патронажем Драконитов
55–56	Узиэль Маркос	Телепроповедник	Шумный	Борется с распространением Порчи от имени Церкви Ликов
61–62	Шариф Афта	Миссионер	Доброжелательная улыбка	Распространяет истинную веру от имени Церкви Ликов
63	Вальтасар Мифти́	Капеллан мучеников	Мизантропия	Остановить Эмиссаров во имя Ордена Неприкасаемых
64	Хадасса́ Ариа́с	Дипломат	Медовый голос	Разжигание вражды между фракциями по заданию Ордена Неприкасаемых
65	Иньёва Зифла́к	Воин	Гордость	Усиление Федерации кочевников
66	Геро́д Гари́фа	Мистик	Боевая раскраска	Сделать психомистицизм оружием в руках Федерации кочевников

uropbr@yandex.ru #15373

МЛАДШАЯ ЛИГА

Так называемая младшая лига — это группы и организации, богатство которых, хоть и весьма значительное, не идёт ни в какое сравнение с достатком и влиянием фракций Совета. Несмотря на то что фракции фактически правят Горизонтом, их агенты не могут контролировать абсолютно всё, так что некоторые виды деятельности (по крайней мере официально) они предпочитают отдавать на откуп более мелким, нишевым игрокам на рынке. Иными словами, младшая лига — это социально-экономическая середина между простыми людьми и фракциями Совета, и занимаются её участники практически всем — от дальних грузоперевозок и содержания приграничных товарно-сырьевых базаров до агентурной, детективной и охранной деятельности.

РЫНКИ ВОЛЬНЫХ ТОРГОВЦЕВ

Рынки и биржи, где дельцы и купцы встречаются, чтобы заключать сделки, разбросаны по всему Горизонту. Крупные компании обычно работают напрямую с заказчиками и для доставки товаров пользуются собственными логистическими мощностями, но частным подрядчикам и мелким компаниям приходится искать работу и исполнителей самостоятельно. По традиции все рынки вольных торговцев выглядят одинаково: купцы и вольные торговцы собираются на площади или в просторном помещении и сбиваются в кучки вокруг посредников — громогласных и зачастую весьма харизматичных личностей, именуемых хаба́рщиками. Хабарщики выставляют на аукцион имеющиеся торговые предложения — тоннаж, пункт назначения, время доставки и оплату, после чего начинаются яростные торги, в результате которых один из капитанов получает контракт. За каждую заключённую через него сделку хабарщик получает определённый процент. Все детали и условия сделок находятся в открытом доступе, и ни одна из сторон не имеет возможности изменить условия уже заключённого контракта, не погубив свою репутацию. Несмотря на жёсткую конкуренцию, слава некоторых капитанов или их кораблей настолько велика, что они имеют шансы получить контракт, даже запросив достаточно высокую цену за свои услуги — купцы соглашаются, справедливо полагая, что в надёжных руках их груз достигнет места назначения быстрее и безопаснее.

Базар «Альеш»

Базар «Алье́ш» — независимый центр вольной торговли, расположенный в самом сердце Ядра «Кориолиса» и, как и любой приличный базар, одновременно выполняет функции товарного рынка и аукционного дома. Его громадный зал заставлен прилавками, помостами и ящиками (а то и просто завален кучами хлама), рядом с которыми толпятся толпы народу, внимающего зазывным воплям хабарщиков, которые оглашают контракты купцов с «Кориолиса», «Невода» и Куа. Всем заинтересованным лицам прекрасно известно, что местных хабарщиков «крышуют» банды Синдиката, и что Стража предпочитает смотреть на это сквозь пальцы. Бывалые посетители давно привыкли к тому, что на базаре порой происходят перестрелки, а контракт, взятый через бандитского хабарщика, может оказаться чреват парой-тройкой дополнительных «обязательств». Впрочем, высокопоставленные бандиты прилагают усилия к тому, чтобы подобное происходило не слишком часто. Свои собственные «альеши» есть практически в каждом крупном космопорту или караван-сарае.

Рынки «последнего шанса»

На самых дальних отрогах Горизонта, в пограничных системах дочерних звёзд, там, где заканчиваются все торговые пути, находятся так называемые рынки «последнего шанса». Самые известные и самые беззаконные из них находятся на Эну и Менкаре. Никто из здравомыслящих людей не появляется там без оружия или надёжного телохранителя. Конечно, торговые поручения, связанные с окраинными системами, могут принести предприимчивому дельцу солидный барыш, но берутся за них обычно лишь самые отчаявшиеся вольные торговцы — слишком велик риск «пропасть без вести», столкнувшись с каким-нибудь пиратским капитаном, племенным вождём или местным тираном, желающими бесплатно пополнить оскудевшие припасы или разжиться современными высокотехнологичными игрушками. Именно по этой причине рынок последнего шанса на Эну, устроенный в оливковой роще у космопорта «И́вем», расположен так, что каждому прекрасно видно и тех, кто уже находится на его территории, и тех, кто туда направляется.

ВНЕШТАТНЫЕ ПОДРЯДЧИКИ

Группе свободных подрядчиков или внештатных агентов работу найти не так просто, как наёмникам или тем же вольным торговцам. Хорошо оплачиваемые контракты, как правило, заключают с разведывательными агентствами, которым не требуется посторонняя помощь. Детективы занимаются чем угодно, от слежки до промышленного шпионажа, но их услугами пользуются тайно, а обращаются в частном порядке — на любое официально зарегистрированное детективное агентство можно выйти через инфосети «Глашатая» и других операторов связи. Кроме того, на «Кориолисе» действует ряд больших агентств, которые время от времени нанимают специалистов различного профиля для выполнения особых заданий. «Тень лотоса», крупнейшая и самая уважаемая из таких организаций (не имеющая, несмотря на название, ничего общего с Храмом Алама), специализируется на розыске пропавших, слежке за неверными супругами и прочих подобных поручениях и содержит внушительный штат адвокатов и бюрократов, занятых разрешением неизбежно возникающих в процессе детективной работы юридических и административных конфликтов.

uropbr@yandex.ru #15373

МЛАДШАЯ ЛИГА И ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Представители младшей лиги — идеальные наниматели для команды персонажей игроков. Они дают несложные задания, имеют связи среди местного населения и иногда служат посредниками между героями и по-настоящему крупными заказчиками — фракциями Совета.

ШПИОНСКОЕ ЗАКУЛИСЬЕ

На просторах Третьего Горизонта есть места, которые пользуются заслуженной репутацией царства лжи и интриг, мест, куда агенты разнообразнейших разведывательных организаций слетаются на охоту за информацией и чужими секретами. Мир тайн, естественно, находится в непрестанном движении, но благодаря многочисленным интригам в Совете фракций и разбросанным по всему Горизонту очагам напряжённости, некоторые «шпионские» места никогда не теряют своей актуальности. Среди таких мест можно вспомнить, например, Город Иноземцев на Каррмерраке в системе Залос, куда в поисках контрактов, новостей и тайн непрестанно стекаются вольные торговцы, наёмники, репортёры и шпионы. Среди недавно появившихся сцен для закулисных интриг можно назвать астероидную станцию «Дьякрум» в куанском Пограничье: с недавних пор (точнее, сразу после того, как Особый Отдел Консорциума разместил там тюрьму строгого режима, Легион — военную базу, а «Фонд» — научно-исследовательское оборудование) её внезапно облюбовали агенты Ордена Неприкасаемых. Что касается простого народа, то в коллективном сознании столицей интриг остаётся Дабаран со всеми его паша́ми, да́рами и эмирами — бесконечный запутанный клубок дипломатии, шпионских игр и заказных убийств. Услуги независимых подрядчиков соответствующего профиля пользуются на Дабаране высоким спросом — если исполнителя поймают, высокородный заказчик всегда может сделать вид, что не имеет к нему никакого отношения.



uropbr@yandex.ru #15373

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ АГЕНТСТВА

У фракций имеются собственные разведывательные агентства, причём как внутренние, так и внешние, а у большинства крупных корпораций есть собственные службы безопасности. Самое крупное и наиболее широко известное агентство Третьего Горизонта (не в последнюю очередь благодаря кинематографу) — это Особый Отдел Консорциума. Его руководство нередко использует сторонних подрядчиков, лучшие из которых со временем получают шанс войти в организацию на правах штатных сотрудников. География деятельности Особого Отдела охватывает практически весь Горизонт, а в спектр его задач входит почти всё — начиная от промышленного шпионажа, захвата ценных ресурсов и заказных убийств до политического шантажа, охоты на артефакты и диверсионно-подрывной деятельности. Его ближайшими конкурентами можно назвать разведслужбу Ордена Неприкасаемых (о которой неизвестно практически ничего, кроме того что она существует) и агентурную сеть Храма Алама (о ней известно ещё меньше — кое-кто и вовсе считает её не более чем выдумкой).

Тайная полиция — ещё один инструмент на службе у правительств (например, на Садаале и Залосе) и фракций (здесь ярчайшим примером является Зенитийская гегемония и её внушающий ужас Астурбан). Подобные структуры не слишком склонны нанимать людей со стороны, но это всё-таки случается, пусть и нечасто. Основными же потребителями услуг третьих лиц на этом рынке услуг являются крупные компании вроде Колониального агентства, «Глашатая», «Нестеры», «Ньялы» и «Целер-Делекты».

КУРЬЕРСКИЕ СЛУЖБЫ

Для пересылки сообщений и обмена информацией в масштабах Горизонта необходимы космические корабли, поскольку врата не пропускают сквозь себя ни один известный тип излучения. Крупнейшим игроком на этом рынке услуг является «Эрмез», почтово-курьерская служба «Глашатая», но многие из соображений секретности предпочитают пользоваться услугами малых организаций, и предприимчивые космоплаватели всегда готовы удовлетворить имеющийся спрос. Договор на доставку сообщения можно получить через хабарщика на любом рынке вольных торговцев — выгодный довесок к торговому контракту, особенно если пункты назначения совпадают. Любой рынок — место публичное, поэтому особенно важную информацию обычно сопровождает эскорт хорошо вооружённых наёмников, однако такой подход привлекает слишком много внимания. Обнаружив спрос при полном отсутствии предложения, капитан Мазмолла́ Ки́фри несколько циклов назад основал успешно развивающееся (головное представительство на искусственном острове в кориолисском Шпиле — лучшее тому доказательство) «Курьерское бюро Кифри», больше известное просто как «Бюро». По сути это служба доставки особо важных грузов и сообщений, гарантирующая полную анонимность отправителя — вооружённые курьеры «Бюро» перевозят зашифрованные бирки, запечатанные сумки и другие контейнеры, понятия не имея, что хранится внутри.

ЧАСТНЫЕ ВОЕННЫЕ КОМПАНИИ

Рынок военных услуг работает почти так же, как и рынок вольных торговцев. Конечно, крупнейшей военной компанией Го-

ТАБЛИЦА 9.4 – КУПЕЧЕСКИЕ И ТОРГОВЫЕ КОМПАНИИ

Пройди проверку по этой таблице, если хочешь случайным образом определить нанимателя для команды персонажей игроков.

D66	Имя и компания	Товар	Репутация
11–12	Альдаир Джубал, «Джубал импорт-экспорт»	Специи, наркотики, оружие	Беспринципный делец
13–15	Абдул Назр, Вольная лига	Технологические артефакты	Связан с контрабандистами
16–21	Лея Мархун, Зенитийский Торговый Альянс	Антиквариат и археологические находки	Обширная клиентская база
22–24	Мухтар Савалла, «Гиперион Логистик»	Большегрузные перевозки	Посредник Синдиката
25–31	Джамина́ Мафу́т, «Куанская транспортная компания»	Древесина, зверолюди, скот	Человек чести
32–34	Азу́ра Бероз, «Каррмерракские специи»	Специи, зерно	Грубиянка
35–36	Дарья дин Куф, «Монолит люкс»	Предметы роскоши, произведения искусства	Пройдоха
41–43	Бахра́м Кара́джа, «Алголь экспорт»	Руда, промышленные изделия	По слухам промышляет наркоторговлей
44–45	Хэшмари́ Нифа́ра, «Хелеб»	Гравитонные двигатели, высокие технологии	Коллекционирует засекреченные технологии
46–52	Никодреа́с Фархад, «Хезера́м трейд»	Инертные газы, корабельное оборудование	Всегда носит маску
53–54	Амара́та Йели́ц, «Да́ри Йели́ц экспорт»	Вино, предметы роскоши, продовольствие	Денди
55–56	Гелиотре́с дин Нестера, «Нестера фуд»	Продовольствие, деликатесы, лекарства	Связан с производителями оружия
61–62	Мустафа дин Храма, «Мустафа трейд»	Руда, химикаты, высокие технологии	Посредник гегемонистов
63–64	Хатима́ Шама́з, «Шамаз экспорт»	Высокие технологии	Промышляет контрабандой артефактов
65–66	Хело́на Мару́, «Космический экспресс»	Металлы, минералы, предметы искусства	Быстрые корабли

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 9.5 — ВНЕШТАТНЫЕ ПОДРЯДЧИКИ

В этой таблице приведено несколько примеров курьерских, детективных и разведывательных агентств. С её помощью можно выбрать или случайным образом определить нанимателя для команды персонажей игроков.

D66	Агентство	Контактное лицо	Род занятий
11–12	«Тень лотоса»	Хама́йра Хедре́с	Розыск пропавших, супружеские измены
13–14	«Курьерское бюро Кифри»	Мазмолла Кифри	Секретные отправления
15–16	Почтово-курьерская служба «Эрмез»	Ирфа́н Ирьидес	Экспресс-доставка
21–22	Детективное агентство «Зарк»	Деньяла Зарк	Тайные расследования на «Кориолисе»
23–24	Посредническое агентство «Мимоза»	Ма́ра Мимоза	Промышленный шпионаж
25–26	«Чёрный лев»	Аслан Ферре́д	Тайные курьерские поручения и проникновения со взломом
31–32	«Алголь экспресс»	Марида́ пар-Кули́	Экспресс-перевозка людей и животных
33–34	Агентство «Яза́ра»	Язара Салми́	Все виды детективной деятельности
35–36	Охранное агентство «Па́рра»	Мемра́ Парра-Кесбулли́	Охрана и защита от преступлений
41–42	Служба сопровождения «Не́вос»	Александра Илл ю́дерес	Обеспечение безопасности путешествий
43–44	Центральное археологическое бюро	Саха́б Бури́	Организации экспедиций и аренда археологического оборудования
45–46	«Техно»	Фиа́з Ниматалла́	Технический аудит и электронный шпионаж
51–52	«Гексагон экспресс»	Бел Дьябри́р	Экспресс-доставка грузов в любую точку Горизонта
53–54	«Куи́ро»	Ама́до Куиро	Компьютерный взлом и безопасность
55–56	Картографическое агентство «Фарух»	Фарух Хазра́	Картографические, геодезические и архитектурные изыскания
61–62	«Свободная астронавигация»	Ниневия Калисти́дес	Планирование путешествий, услуги вольных капитанов и пилотов
63–64	Служба безопасности «Зу́ро»	Амра́ Зуро-Даль	Охрана грузов и курьерских отправлений
65–66	«Последний шанс»	Га́рра Кори́на	Доставка курьерских отправлений в небезопасные системы

ризонта является Легион, но в некоторых аукционах его роты попросту не участвуют — обычно если боевая задача слишком рискованна или противоречит внутренним правилам фракции. Кроме того, флот Легиона работает исключительно на Консорциум, так что рынок конвоирования, каперства и охоты на пиратов целиком отдан на откуп частным подрядчикам и игрокам младшей лиги. В узловых местах Горизонта типа «Кориолиса», Акхандар-О-Шарифа и Тиргонума расположены штабквартиры крупных агентств наёмников, действующих в частном порядке по договору подряда с Легионом (и, скорее всего, под присмотром сразу нескольких разведок). Зарегистрировавшись в таком агентстве, военная компания оставляет о себе все данные, которые сочтёт необходимыми: перечень своих кораблей, ресурсов и специализаций, которыми обладают её бойцы — снайперская подготовка, взрывотехника, инфомантия, ночные операции и т. п. Изучив предложенные агентством досье, потенциальный клиент может анонимно выбрать компанию, которая, по его мнению, лучше всего подходит для выполнения задания. Составлением и заключением контракта с компанией занимаются уже сотрудники агентства.

«Чёрный череп»

Сразу за Озоновой площадью «Кориолиса» находится неприметное здание, украшенное орнаментом из перевитых чёрными лотосами черепов. Несмотря на декор и вывеску «Чёрный череп» над входом, это не излюбленный бар легионеров (который, к слову, называется «Краниум»), а агентство наёмников. Внутри здания царят тишина и полумрак, а все помещения (если верить небольшой табличке на входной двери) надёжно защищены от прослушивания. Агентство специализируется на операциях внутри системы Куа, но обладает обширными связями на Алголе, Дабаране и Садаале. Кроме того, оно вполне способно организовать межпланетную или межзвёздную переброску для «сухопутных» военных компаний.

Координационное агентство «Алькабар»

В центральной части Акхандар-О-Шарифа возвышается сверкающий чёрно-белой мозаикой отделки небоскрёб агентства «Алькаба́р». Роскошные панорамные окна с видом на северные пылевые моря потрясающе справляются с ролью сцены, на которой разыгрывается таинство подписания контракта между заказчиком и представителем частной военной компании. «Алькабар» — достаточно громкое имя в сфере организации и сопровождения наземных и космических военных операций, которое в случае необходимости может предоставить заказчику не только солдат, технику и космические корабли, но и высокопрофессиональных военных советников (как правило, бывших солдат и офицеров Легиона и других крупных военных компаний). Представительства «Алькабара» имеются на «Кориолисе», Майре, Дабаране, Садаале и Залосе.

uropbr@yandex.ru #15373

ПУТЕШЕСТВЕННИКИ И КОСМИЧЕСКИЕ КАРАВАНЫ

После прихода зенитийцев и особенно после того, как Церковь Ликов объявила паломничество одним из Священных Ритуалов, частота космических путешествий на просторах Горизонта возросла многократно. Космическое путешествие рано или поздно предпринимают все, от аристократов до плебеев, хотя условия путешествия могут сильно различаться. Богачи отправляются в путь на борту роскошных лайнеров компании «Эксетер» или на собственных яхтах. Беднякам же приходится отрабатывать своё место на корабле или оплачивать перелёт на борту так называемых «криовозов» — грузовых кораблей, которые вместе с прочими грузами перевозят криокамеры со спящими в них пассажирами. Ещё один способ — отправиться «космостопом» с кочевниками, какой-нибудь экспедицией или попутным караваном.

Караван Офлионы

Вот уже почти десять циклов Офли́она, капитан «Цветка Ибсали́ма», курсирует храмовым маршрутом между Майрой и Дабараном. За это время вокруг огромного грузового судна сформировался целый караван, а его трюмы превратились в шумный, опоясанный жилыми каютами базар. Кормовой отсек гиганта пронизывают многоярусные коридоры, заставленные бесконечными рядами криокамер. Проезд на корабле бесплатный — если есть свободные места, любой желающий может просто взойти на борт и отправиться в паломничество к святым местам. Малые корабли каравана, прозванного «Звёздным соцветием», помогают «Цветку Ибсалима» с логистикой и, при необходимости, с обороной, но, похоже, караван хранят сами Лики — за все десять циклов ни один пират так и не решился на него покуситься. Аналогичные караваны, созданные шкиперами-единомышленниками, встречаются по всему Горизонту: кочевники куанского Пограничья, семейное трио Бирбади́ров, айвазские космоплаватели Садаальской тропы — вот лишь некоторые из них. Вдохновлённая примером прихожан Церковь Ликов тоже приказала переоборудовать большой грузовой корабль под перевозку паломников — теперь это судно под именем «Пилигрим» безостановочно курсирует между Майрой и Куа.

«Летающий цирк Мармары»

В последние несколько циклов на просторах Горизонта появилось сразу несколько странствующих развлекательных коллективов. Среди них и компаньоны, и циркачи, и театральные труппы, которые гастролируют между центральными системами, швартуются в портах и дают представления на рынках и базарах, стараясь поспеть к какому-нибудь празднику или народному гулянию. Одним из таких коллективов является «Летающий цирк Марма́ры». Сам цирк состоит из крупного грузового судна и нескольких небольших

ТАБЛИЦА 9.6 — КОНФЛИКТЫ

Волей-неволей герои-наёмники могут втянуться в один из тлеющих на территории Горизонта конфликтов.

D66	Конфликт	Воюющие стороны	Место действия
11–12	Трущобный бунт	3-я Народная бригада/бригада «Нестера»	Конгломерат, Куа
13–14	Война в джунглях	Наёмники роты «А́цца»/Легион	Куа
15–16	Ухаруанский конфликт	Наёмники/Легион	Лесные луны Ухару
21–22	Операция «Гавань»	Генерал Иа́нна, мятежные части бригады «Аль-кара́»/Колониальное агентство	Алголь
23–24	Марра́бский конфликт	Кочевые племена/старательские кланы	Пограничье
25–26	Безмолвная война	«Дьякрум»/Консорциум, Легион	Пограничье
31–32	Терновый поход	Орден Неприкасаемых/еретики Залоса-Б	Залос-Б
33–34	Нефтяной бунт	Кочевые племена Лубау/Колониальное агентство	Лубау
35–36	Охота на работорговцев	Работорговцы/Консорциум	Танзи́м, Алголь
41–42	Нашествие Боко́ра	Пираты Бокора/наёмники	Анаспора
43–44	Восстание «Гидры»	Флотилия «Гидра»/Легион	Дабаранское Кольцо
45–46	Водяные войны	Княгиня да́ри Эварыи́дес/паша́ да́р Бхо́ти	Дабаран
51–52	Железный конфликт	Эмират Тафса́р/Консорциум	Альгебар
53–54	Медовая война	Садаальские Вольные капитаны/Дзибан Мематург	Эррайский пояс астероидов
55–56	Болотный конфликт	Болотные кочевники/садаальская ликократия	Садааль
61–62	Пекло	Наёмники/Легион	Крематóрия, Ухару
63–64	Орданская оккупация	«Леопарды Айюты»/картель «Айюн»	Опорный Квадрант
65–66	Пиратский кризис	Алтайские пираты/Консорциум	Опорный Квадрант

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 9.7 – ТУРИСТИЧЕСКИЕ И ПАЛОМНИЧЕСКИЕ МАРШРУТЫ

D66	Пункт назначения	Достопримечательности
11–12	Монастырь Софии Го́ры, Пограничье	Математически совершенная стеклянная мозаика
13–14	Город Ликов, Майра	Храмы Ликов на парящем острове Благословления Хура́бы
15–16	Храмовый Город, Дабаран	Священный оазис под сводами храма Барейля́
21–22	Сводчатый Кратер, Алголь	Минарет, выстроенный самим Яссо́й дол-Гарди́
23–24	Купол Ликов, «Кориолис»	Купол и гоа́сский Глиняный Храм
25–26	Гора Арья́тт, Ордана-Б	Дремлющий пророк на вершине горы
31–32	Лестница Ке́нзы, Занджа́йр, система Алтай	Окровавленные проповедники Да́рикоса
33–34	«Ке́йла Дьюри́», орбита Хины	Астероид, превращённый в космическое казино и кабаре
35–36	Ам-Сали́м, Куа	Пляжный курорт для отдыхающих гегемонистов
41–42	Оперный дом «Куассар», Монолит	Кровавые оперы («Надир» — нестареющая классика репертуара)
43–44	Облачный Город, Дабаран	Гонки на гравилётах, шахматные турниры и казино
45–46	Храмы Белого острова, Амедо	Пешие и лодочные прогулки, купание в священных источниках
51–52	Изумрудное озеро Коррава́т, Садааль	Целебные горячие источники
53–54	Лики Альба́рза, Садааль	Танцоры в масках и красочные шествия
55–56	Акхандарский базар, Алголь	Слоновий рынок и фестиваль огня
61–62	Пояс астероидов, Куа	Гонки в экзоскафандрах, ракетные регаты, гравитонный сёрфинг
63–64	Фестиваль кочевников, «Дьякрум»	Азартные игры, театрализованные представления и состязания в Пещере Мостов
65–66	Ямра́нский базар, Дабаран	Лучшие ткани, предметы роскоши и фантастическая кухня

челноков, а управляет им матриарх цирковой семьи пар-Нофти́м, Йевина́ пар-Нофтим. Основная специализация цирка — акробаты и экзотические животные (звезда их зверинца — настоящий ручной дирха́д с Лубау). Старому кораблю циркачей требуется постоянный ремонт, из-за чего их стоянки в портах с каждым разом становятся всё дольше и дольше.

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ИНСТИТУТЫ

Учёные и исследователи в поисках финансирования нередко объединяются в академии и иные организованные научные сообщества. Институты «Фонда», конечно, наиболее популярны и лучше всех оснащены. Наибольшим интересом публики сейчас пользуется ксеноархеология в целом и Зодчие в частности. Немалую лепту в эту «исследовательскую лихорадку» внёс недавний псевдодокументальный фильм «След скарабея» о находчивом археологе, исследующем руины Зодчих, затерянные «где-то в дабаранской пустыне». Впрочем, ни «Фонд», ни крупные независимые институты, ни даже Колониальное агентство больше не финансируют такого рода авантюры — они остаются уделом малых институтов и их богатых покровителей. Обычно штат экспедиции ограничивается командой небольшого корабля и (если путешествие обещает быть рискованным) несколькими наёмниками. На Дабаране и среди членов Зенитийской гегемонии традиция спонсирования исследовательских экспедиций широко распространена и считается делом благородным, достойным истинного дворянина.

Математический Институт Фермаля-и-Гаруды

Несмотря на название, Математический Институт Фермаля-и-Гаруды, который находится в дабаранском городе Да́дде, занимается не только математикой, но и прикладными науками вроде астроники, вратометрии, ксенобиологии и ксеноархеологии. Каждый год его правление снаряжает экспедиции к разбросанным по всему Горизонту руинам Зодчих за самыми свежими и точными данными из тех, что можно собрать при помощи новейших пассивных сенсоров. Главный меценат института, паша да́р Ноллй-дол-Арахи́н, также покровительствует независимым археологам и учёным, способным заинтересовать его своими идеями. Институты типа Даддайского Математического — отнюдь не редкость: Археологическая Школа «Нестеры», Астроническая Академия Константинидесов (космическая археология и изучение космических феноменов), Тирго́нумский Исторический Университет на Майре — лишь немногие из них, и они финансируют исследования и экспедиции, связанные с самыми разными областями научного знания.

Корпоративные исследования

Некоторые крупные компании вкладывают немалые деньги в поиски забытых технологий. Первый метод — исторические изыскания: древние книги и базы данных порой хранят информацию, которая может указать местоположение какого-нибудь давно затерянного строения времён первой волны колонизации. Второй метод — полевая работа: ком-

uropbr@yandex.ru #15373

пания отправляет группу внештатных специалистов и наёмников к внешним системам, а руководство этой экспедицией берёт на себя полномочный представитель корпорации (обычно учёный или агент). В качестве примера можно назвать компании «Нестера», «Ньяла» и «Целер-Делекта», но если первые две проявляют особый интерес к древним артефактам и технологиям Зодчих, третью больше интересует фармацевтическое сырье, особенно лекарственные растения (так, последняя нанятая ею экспедиция отправилась в дебри лесных лун Ухару).

ТАБЛИЦА 9.8 — РАСКОПКИ И ЭКСПЕДИЦИИ

d66	Раскопки или экспедиция	Последние новости
11–12	Исследовательская экспедиция «Фонда» на Ж-29, Жоу	Профессор Гифри́ обнаружил что-то в Области Зерт. Дальнейшая деятельность экспедиции засекречена
13–14	Раскопки на плато Кера́м во главе с доцентом Се́ккрой из Археологического Института «Фонда», Алтай	Налёт пиратов. Оставшиеся в живых ожидают эвакуации
15–16	Экспедиция на хребет Харбалла́, Сарха	Экспедиция попала в ледяную бурю и перестала выходить на связь
21–22	Вторая археологическая экспедиция «Фонда» к менкарскому Монолиту	Местные жители всеми силами саботируют работу экспедиции
23–24	«Арка» объявила награду за сбор научных данных о Солнечном Веере в системе Авадхи	В бесполётной зоне Веера уже задержано несколько кораблей с мощными сенсорами на борту
25–26	Экспедиция Института Куассара к сферам слияния в системе Анаспора	Одна из сфер недавно коллапсировала, вызвав гравитационные возмущения на близлежащих астероидных станциях
31–32	Сенсорное исследование Вуали над планетой Изи́р в системе Эреку, предпринятое научно-исследовательским судном доктора Звихами́на	Местные религиозные фанатики саботировали предприятие с подачи Плащаницы Фейса́ла, радикальной группировки Ордена Неприкасаемых
33–34	Экспедиция Дарбанского Института к каменным фигурам в системе Амедо-Б	По слухам, одна из фигур разрушилась в результате неудачного полевого эксперимента
35–36	Раскопки в Мерка́брском ущелье под патронажем компании «Марка́д», Дабаран	Меркабрские кочевники обратились к местному да́ру с просьбой остановить раскопки
41–42	Исследование Монолита силами учёных Зенитийской гегемонии	Проект приостановлен после исчезновения одной из групп исследователей
43–44	Совместные раскопки «Фонда» и Колониального агентства в руинах древнего города Ка, затерянного в куанских джунглях	Шеф экспедиции, профессор Ньи́сса Каба́, бесследно пропала во время плановой вылазки в джунгли
45–46	Раскопки на лавовых полях Гоа́сы под патронажем Церкви Ликов, Антмайра (Майра-Б)	Работа экспедиции сорвана в результате саботажа. Церковь обвиняет Орден Неприкасаемых
51–52	Спектросенсорное измерение Шрама силами научно-исследовательского купола Мада́б, Дабаран	Неизвестные похитили научного руководителя проекта, старшего топографа Ха́носа Меди́за
53–54	Экспедиция Астронического Института «Фонда» к северному полюсу Куа на поиски загадочной энергетической сферы	Финансирование экспедиции приостановлено. Согласно слухам — по распоряжению совета директоров Консорциума
55–56	Экспедиция под патронажем «Алгебра Индастриз» к круглому храму Ам-Салима	Гегемонисты и Астурбан старательно подрывают деятельность экспедиции
61–62	Раскопки идеально сохранившегося лабиринта в куанском кратере Хи́ра под патронажем Даддайского Математического Института	Три археолога исчезли в лабиринте при загадочных обстоятельствах, оставив после себя лишь таинственные артефакты
63–64	Раскопки песчаных полей у оазиса Махе́нджи, Лубау	По соседству с местом раскопок старатели обнаружили крупное нефтяное месторождение
65–66	Астроархеологическая экспедиция к Армаде Первопоселенцев, куанское Пограничье	Легион установил блокаду и оцепил старое корабельное кладбище

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 10

ЖИТЕЛИ ГОРИЗОНТА

Племена куанских согоев живут в совершенной гармонии с дождевыми лесами — неотъемлемой частью их первобытного культа плодородия. Несмотря на полное отсутствие цивилизации, культуре согоев есть что предложить зенитийцам — их племена недаром славятся своей экзотической кухней, знанием лекарственных растений и, конечно, пёстрым домотканым полотном.

Дагами́н дол-Куассар.
Согои — варвары или звери?

uropbr@yandex.ru #15373

Оперируя лишь понятиями «зенитиец» и «первопоселенец», можно получить пусть и точную, но весьма однобокую картину, ведь реальность, как водится, куда сложнее: суровые колонисты, кочевники, биореконструированные пасынки и (по мнению некоторых) даже зверолюди — вот лишь немногие краски пёстрой и суматошной палитры, которой написано межзвёздное полотно под названием Третий Горизонт.

Давным-давно Третий Горизонт был тих и безмолвен, и лишь зверолюди бездумно копошились среди руин цивилизации Зодчих. Однако сквозь межзвёздные врата прибыли колонисты Первого Горизонта — отшельники, преступники и изгнанники. Вначале они осели на Алголе, затем на Майре, Залосе, Куа, Садаале и Дабаране. В космосе появились их станции, на планетах устремились ввысь величественные дворцы, а там, где прежде не ступала нога человека, расцвели молодые колонии. Воистину те люди были подобны семенам, что ветер приносит на бесплодные прежде земли. Они носили множество позабытых ныне имён — сегодня их всех называют первопоселенцами.

ПЕРВОПОСЕЛЕНЦЫ

Первопоселенцы — это люди, которые в незапамятные времена прибывали на просторы Третьего Горизонта при помощи врат на борту гигантских колониальных кораблей. Точная летопись той колонизации была утеряна, но традиционно принято считать, что первой заселённой ими планетой стал Алголь. За долгие годы культурное и языковое единство первопоселенцев было утрачено, и сегодня практически в каждой обитаемой системе местные жители говорят на своём собственном языке, хотя благодаря мигрантам и колонистам родной говор можно услышать даже на чужбине (к примеру, в куанском Конгломерате имеется довольно многочисленная алгольская диаспора). Единственное, что неразрывно связывает всех первопоселенцев, — это общая вера в Лики (пусть и не лишённая различных местных особенностей, толкований и вариаций). Когда-то основной единицей общества первопоселенцев была семья (или клан, если брать более широкое понимание этого слова), но сегодня этот обычай начал понемногу себя изживать.

Долгое время первопоселенцы жили только в центральных системах, но когда время превратило колонистов в местных жителей, новая волна пионеров отправилась покорять и неизведанные дальние системы. Война между Первым и Вторым Горизонтами положила конец развитию, а Долгая Ночь и вовсе обернула процесс вспять. Прибытие зенитийцев и возрождение межзвёздной торговли ознаменовало для первопоселенцев эпоху возрождения. Большая часть сегодняшних первопоселенцев — это простые «сухопутные» работяги: колонисты и плебеи, хотя немало среди них и орбиталов, обитающих на одиноких космических станциях, и кочевников, бороздящих на своих кораблях просторы открытого космоса.

КОСМОПЛАВАТЕЛИ

Племена космических кочевников путешествуют по всему Горизонту на древних кораблях, чаще всего сильно переделанных и модифицированных при помощи оказавшихся под рукой узлов и запчастей. Как и у других первопоселенцев, у кочевников сильны клановые традиции — их семьи многочисленны, а знания передаются от родителей к детям на протяжении многих поколений. С ранних лет ребёнок поступает в обучение к одному из своих родичей, готовясь, когда придёт время, сменить того на посту пилота, гидропоника, бортинженера, воина или, скажем, экзотехника: на этой преемственности и строится общественный уклад кочевников.

После прибытия зенитийцев кочевые племена стали значительно более многочисленными. По всей вероятности, здесь сыграло роль сочетание сразу двух факторов: во-первых, космические корабли стали гораздо доступнее, а во-вторых, на лучших планетах за последнее время стало слишком уж тесно. Так что, встав перед выбором, многие предпочли нелёгкой стезе колонистов участь космических скитальцев. Кочевники часто глядят в лицо опасности, ибо знают, что по ту сторону обшивки всегда поджидает смерть, и любая ошибка может привести корабль прямо в её объятия. С другой стороны, кочевники гораздо свободнее других людей — они могут лететь, куда и когда им заблагорассудится, и вести жизнь, полную не только опасностей, но и приключений. Недаром о буйном и импуль-



uropbr@yandex.ru #15373



сивном человеке говорят: «В его жилах течёт кровь кочевников». Впрочем, большая часть кочевых племён придерживается определённого маршрута или территории, а многие из них и вовсе не покидают родную систему. Кроме того, статистика показывает, что среди кочевников мистики появляются чаще, чем среди других людей, что в какой-то мере подтверждает гипотезу о том, что источником Порчи является именно Межзвёздная Тьма.

ПАСЫНКИ

Пасынки — это низшая и самая презираемая каста человечества. По сути, пасынок — это человек, геном которого несёт в себе наследуемую стигму, которая позволяет ему лучше выполнять определённые задачи или спокойно существовать в неблагоприятных для простого человека условиях. Даже плебеи, которые обычно выполняют примерно ту же самую работу, что и пасынки, смотрят на них свысока.

Одни пасынки (например, зирбы) живут замкнуто, в окраинных колониях, на враждебных человеку планетах или удалённых космических станциях. Другие (как, например, шингуры Лубау) после исчезновения своих создателей или хозяев вынуждены вести кочевой образ жизни. Без сложных сенсоров и биометрических сканеров отличить пасынка от простого человека очень непросто. Небольшие стигмы типа третьего века, дополнительных сердец или феромонных желёз сложно даже заметить, а заметные при необходимости можно выдать за произведения биоконструкторов с «Кориолиса», вольной станции «Ахалим» или алгольских «мясных базаров». Если верить суеверным слухам,

ЯЗЫКИ

Зени, язык зенитийцев, — это лингва франка современного Горизонта, закономерное следствие торгового и промышленного первенства зенитийцев. Абсолютное большинство путешественников (включая персонажей игроков) знает этот язык вдобавок к своему родному.

Язык	Ареал
Зе́ни	«Кориолис» и весь Горизонт
Дабаранский	Дабаран и системы Дабаранского Кольца
Майранский	Майра и Айваз
Куанский	Куа и «Кориолис»
Алгольский	Алголь, Куа и системы Алгольской Тропы
Залосский	Залос

КОЧЕВНИКИ ПЛЕМЕНИ БЕРИ

Племя бе́ри обитает в относительно умеренном пустынном поясе северного полушария планеты Лубау; верхом на своих неутомимых дромедонах курсируют они между оазисами, разбросанными вокруг озера Мнемба́у. Бери подозрительно относятся ко всему новому, лишь немногие из них говорят на зени, а во всём их племени вряд ли найдётся хоть одно устройство сложнее кремнёвого мультука. Впрочем, эти владыки пустыни в своих чёрных кафтанах вполне довольны жизнью, и за пределами Лубау о них знают разве что по их знаменитой бербе́ри — куриной похлёбке с чили и печёными яйцами.

uropbr@yandex.ru #15373

КОЧЕВНИКИ ПОГРАНИЧЬЯ

Кочевые племена Пограничья — это довольно пёстрое собрание, к тому же лишённое того, что можно назвать общей целью. Все они самодостаточны, торгуют с посторонними только в случае насущной необходимости, выменивая запчасти и припасы на добытые в поясе астероидов металлы и минералы. Три племени контролируют очень многочисленный флот, рассеянный, однако, по всему Пограничью и лишённый постоянных баз приписки (зенитийские колонисты быстро опередили их в деле обустройства постоянных поселений). «Племя» — это самоназвание группы кораблей, объединённых общим наследием. Корабли одного племени обычно рассеяны в области радиусом в несколько а. е. При необходимости корабль на некоторое время может отправиться в «одиночное плавание», а в исключительном случае — даже перейти в другое племя. Сегодня среди кочевников Пограничья можно выделить три племени: воинственных Мехтар, таинственных Баджа́о и торговцев Йахи́н-Кабу́. Четвёртое племя, Ахила́р, таинственным образом исчезло на заре Маррабского конфликта, расколовшего и потрясшего всё Пограничье.

ПАСЫНКИ ГОРИЗОНТА

Несмотря на то, что генетические исследования «Фонда» указывают на то, что генокод примерно 10% населения Горизонта несёт в себе ту или иную стигму, лишь некоторые из пасынков считаются пасынками «официально». Первые из них — это зи́рбы, обитатели удалённых космических станций, старатели и космические мусорщики. Они славятся умением подолгу жить замкнутыми группами без каких бы то ни было внутренних конфликтов и противоречий благодаря способности источать психоактивные феромоны, способные влиять на эмоции и поведение разумных существ. Тайна происхождения алгольских шингуров окутана мраком неизвестности, но целый ряд физиологических приспособлений позволяет им с лёгкостью адаптироваться к засушливому пустынному климату. Их ближайшие родственники, шингур-ихта́ры, обитают в ледяном заполярье планеты Куа. Нериды способны дышать под водой,— ликократы используют их как рабочих на предприятиях, расположенных в глубинах океанов и болот Садааля.

среди пасынков бывали случаи, когда в процессе стигматизации пасынки утрачивали свою человеческую природу, превращаясь скорее в зверей, чем в разумных существ. Так, согласно этим слухам, некатры являются результатом эксперимента генетиков Легиона по созданию гибрида человека и волка.

ЗЕНИТИЙЦЫ

Поговорка «зенитиец — всякий и никто» даёт довольно точное представление о количестве людей, которые считаются зенитийцами или считают себя зенитийцами. При этом никто из жителей Горизонта (за исключением разве что гемо́графов Гегемонии) не знает точного числа настоящих, потомственных зенитийцев. Единственное, что известно точно, — тех, кто называет себя зенитийцами, уже значительно больше, чем тех, кто в своё время прибыл на борту «Зенита». Подсчёты Даддайского Математического Института показывают, что их даже больше, чем вообще должно быть, даже с учётом самых оптимистичных показателей естественного прироста населения. Впрочем, объяснение этому есть — очень многие называют себя зенитийцами, фактически ими не являясь.

Иными словами, оказалось, что минувших с момента прибытия «Зенита» шестидесяти циклов и двух поколений браков и случайных связей между зенитийцами и первопоселенцами хватило, чтобы объединить Горизонт так, как не снилось ни одному политику из Совета фракций.

Зенитийская гегемония активно претендует на место защитников всех зенитийцев, причём вне зависимости от того, хотят они этого или нет — главное, чтобы их «интересы» совпадали с интересами самой фракции. Самым вопиющим примером такого подхода является инцидент со штурмом Осеннего Дворца на Дейбуле, где местный эмир предоставил политическое убежи-



uropbr@yandex.ru #15373

ще одному из зенитийских аристократов (правда, в пресс-релизе гегемонистов всё было подано как «спасение гражданина Гегемонии, похищенного с целью зомбирования антизенитийской пропагандой»). Как бы то ни было, в ходе штурма, предпринятого спецгруппой Астурбана, эмир и вся его семья были убиты, а беглый аристократ схвачен и доставлен в Монолит.

В некоторых крупных городах Горизонта есть целые кварталы, заселённые исключительно зенитийцами: среди них в первую очередь можно упомянуть Маленький Зенит в садаальском Альбарзе и купол пар-Кориоли в майранском Тиргонуме. В общем же и целом те, кто называют себя зенитийцами, даже продолжая верить в Лики, демонстрируют более широкие и современные взгляды на мир, и в большинстве своём имеют то или иное отношение к «Кориолису», Куа или одной их компаний Консорциума. По сравнению с первопоселенцами зенитийцы более прагматичны, а вместо семейных уз их связывают корпоративные, политические и финансовые взаимоотношения.

ЭКСПАТРИАНТЫ

На планете Амедо, вдалеке от центральных систем Горизонта, на лесистых склонах Алантúд, расположен купольный город Кси, родина экспатриантов. Экспатрианты — это курьёзный культ, члены которого называют себя прямыми потомками могущественных семей легендарной аль-Ард, не попавших на борт «Зенита» и «Надира», но присоединившихся к колонистам, которые позднее назвали себя первопоселенцами Третьего Горизонта. Кси щедро спонсируется Зенитийской гегемонией, и руководство фракции признаёт этот город полноправной зенитийской колонией. Экспатрианты фанатично и слепо преданы идеалам Гегемонии, а среди рядовых бойцов Астурбана немало уроженцев Кси.



uropbr@yandex.ru #15373

ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ ГОРИЗОНТА

На повседневную жизнь обитателей Третьего Горизонта в равной степени влияет и вера в Лики, и место жительства, и условия проживания. Большинство просто старается придерживаться своего обычного расписания и делит свой день на четыре части, которые называются «стражами»: утреннюю, дневную, вечернюю и ночную. Утренняя и дневная стража посвящены праведным трудам, а вечерняя — семье, Ликам и отдохновению. В ночную стражу все честные люди спят, но для привилегированной молодёжи, студентов и преступников веселье только начинается. Истинно верующие люди встречают наступление каждой стражи молитвой, а в конце дневной или в ходе вечерней стражи — посещают храм или часовню. В крупных городах и на «Кориолисе» у людей обычно нет недостатка в пище, скарбе, развлечениях и информации, но жизнь колонистов, орбиталов, кочевников и жителей промышленных гетто и трущоб обычно куда менее беззаботна.

ДЕНЬ В КОЛОНИИ

Жизнь в планетарной колонии — это каждодневная борьба. Ради безопасности колонии необходимо непрестанно заботиться о целостности куполов, походных шатров или общинных домов, а любые добытые ресурсы, будь то древесина, дичь, минералы или артефакты, надлежит собирать и хранить сообща. Долгий трудовой день обычно начинается сразу после раннего совместного завтрака. Хуже всего в колониях дела обстоят с развлечениями. Порой единственный их источник — это залётные вольные торговцы со свежими новостями и макробирками с записями передач и голофильмов «Глашатая». Даже ночью в колонии не всегда удаётся отдохнуть — в любой момент может прозвучать тревога, предупреждающая о какой-нибудь внешней угрозе.

ДЕНЬ НА КОСМИЧЕСКОЙ СТАНЦИИ

Жизнь орбиталов во многом схожа с жизнью колонистов, но центром их мироздания является космическая станция с её бесконечными циклами швартовки, погрузки-разгрузки, ремонта и технического обслуживания. Холод и вакуум открытого космоса, радиационные бури и прочие угрозы заставляют орбиталов делить дни не на стражи, а на две-три смены — так, чтобы часть населения станции всегда бодрствовала и стояла на вахте. Иными словами, когда первая смена заступает на дежурство, вторая заканчивает вахту и отправляется спать. Из-за недостатка свободного места на борту станции еда и прочие припасы строго нормируются. Скоропортящиеся продукты (кроме тех, что выращиваются на гидропонных фермах) — роскошь, зато со свежими новостями, голофильмами и передачами обычно никаких проблем нет (конечно, если станция не находится на какой-нибудь забытой Ликами окраине цивилизации).

ДЕНЬ В ПЛЕМЕНИ КОЧЕВНИКОВ

Как гласит пословица, для кочевника что ни день — то путешествие. Несмотря на то что кочевникам приходится трудиться ничуть не меньше, чем колонистам и орбиталам, главное их отличие в том, что кочевник, образно выражаясь, каждый день просыпается на новом месте (будь то долина, оазис, планета или система, в зависимости от того, как и где именно путешествует его племя). Как и у орбиталов, день племени не делится на стражи, ведь за важнейшими системами вроде жизнеобеспечения, гидропоники и реакторов необходимо следить неусыпно. От племени зависит и набор традиционных развлечений, среди которых наибольшей популярностью обычно пользуются спортивные состязания, настольные игры, танцы и выступления тарра́бов. Одним из важнейших видов социального взаимодействия для племени является обмен новостями и прочей информацией на совместных стоянках и в караван-сараях, ведь, как говорит Улыбчивый Ифрит, «чего не знаешь, и встретишь — не признаешь».

ДЕНЬ В ГОРОДЕ

В городах твой социальный статус определяет всё, будь ты хоть безработным бродягой из заводского гетто, хоть богатым и могущественным аристократом. Между двумя этими крайностями можно выделить три основных социальных ступени: плебеев, предпринимателей и чиновников. День бродяги — это непрекращающаяся борьба за выживание в поисках еды, укрытия от непогоды или безопасного места для сна. Конечно, милостыня, которую они получают от верующих, делает их жизнь чуть легче, но ненамного.

Полная противоположность бродяг — привилегированное высшее сословие: богатые промышленники и купцы, эмиры, высокопоставленные чиновники и члены фракций Совета. Им практически не приходится заботиться об удовлетворении базовых нужд, а единственной их целью является дальнейшее приумножение собственного богатства, могущества и влияния. Это единственное сословие Горизонта, представители которого проводят значительную часть жизни в праздности, посвящая её охоте, гонкам и бесконечным вечеринкам. Впрочем, некоторые из них находят своему свободному времени лучшее применение, активно занимаясь учёбой, науками и искусством (или хотя бы выступают в роли покровителей тех, у кого это получается лучше).

Плебеи — это работяги, труд которых заставляет колёса Горизонта крутиться. Заводские рабочие, носильщики, дворцовые слуги, батраки, ныряльщики за сахарными светляками или портовые рабочие, плебеи — простые люди, масса которых составляет подавляющее большинство населения любого города Горизонта. Их день с утра до вечера наполнен тяжким трудом с короткими перерывами на молитвы и обед. Самым популярным хобби среди плебеев является сон, на втором месте с большим отрывом — наркотики и голофильмы.

uropbr@yandex.ru #15373

ТЕХНОЛОГИИ ГОРИЗОНТА

Третий Горизонт полон технологических чудес, разнообразие которых простирается от примитивных поделок типа замусских пастушьих флейт до сложнейших устройств вроде гравикомпенсаторов, которые активно используются в майранских «летающих театрах». Самые простые технологии называются архаичными, и распространены они в первую очередь на окраинах цивилизованного космоса, в отсталых колониях и среди планетарных кочевых племён. Технологии, которые привёз на своём борту «Зенит» и те, что сумели сохранить в ходе Долгой Ночи первопоселенцы, называются современными. Космические корабли, экзоскафандры, гравилёты — вот лишь некоторые из них. Самые совершенные технологии вроде криокамер и сложных бортовых компьютеров, необходимых для прыжков сквозь врата, называются передовыми; к ним относятся и различные технологии продления жизни (вроде клонирования органов и конечностей), бионические модификации и кибернетические устройства. Засекреченные, самые сложные и совершенные из передовых технологий, принадлежат фракциям Совета: среди них и антивещественные двигатели Ордена Неприкасаемых, и мезонное оружие Драконитов, и гигантские экзодоспехи-шагоходы Консорциума. Последним типом технологии, имеющим хождение на просторах Горизонта, являются артефакты, оставшиеся от давно исчезнувшей цивилизации Зодчих, — сахарные светляки, лечебные скарабеи, менкарское космическое зеркало, анаспорские сферы слияния и т. п. Некоторые технологии Зодчих вообще непостижимы, поскольку созданы в расчёте на совершенно чуждую человеку психику и физиологию.



Бирка

ПОВСЕДНЕВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Жители Третьего Горизонта каждый день взаимодействуют с образчиками современных технологий вроде бирок, транзакторов, коммуникаторов и табул. Лишь первобытные племена и самые отдалённые колонии не знакомы с подобными устройствами.

ПУТЕШЕСТВИЯ И КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

Путешествия, некогда удел немногих избранных, сегодня превратились в повсеместно распространённую и процветающую индустрию. Планетарные средства передвижения сильно зависят от местных условий и варьируются в очень широких пределах: от куанских речных барж до садаальских поездов и майранских гравилётов. Что касается космических путешествий, то до прибытия «Зенита» на просторах Горизонта насчитывалась едва ли сотня работоспособных кораблей, и практически все они при-

ЛИЧНОЕ ИМУЩЕСТВО

Некоторые предметы на просторах Третьего Горизонта встречаются повсеместно. Так, у большинства людей есть чем утолить голод и жажду, имеется жильё, предметы повседневного обихода вроде одежды, бирок и транзакторов, а также оборудование и инструменты, с помощью которых они зарабатывают себе на жизнь.

Транзакторы и бирки — это самый распространённый способ денежного расчёта на «Кориолисе», космических станциях и в более-менее крупных городах Горизонта. Разница между ними в том, что транзактор привязан к электронно-биологическому паспорту владельца, а бирки содержат лишь анонимный, тщательно зашифрованный цифровой код. Конечно, пока ты находишься в узловых населённых пунктах вроде того же «Кориолиса», всегда можно прибегнуть к прямому банковскому переводу, но вдали от банков и инфосетей ему неизбежно придётся подыскать альтернативу. Именно для этой цели (а также для любителей ещё большей анонимности) и выпускаются наличные бирры — бумажные и пластиковые банкноты крупных корпораций, фракций и правительств. Их удобно использовать при совершении мелких сделок, поскольку любая более или менее крупная покупка за наличные бирры выглядит чрезвычайно подозрительно, и в некоторых системах подобные способы расчёта вообще запрещены законом.

Для сбора информации, ведения записей и чтения новостей «Глашатая» купцы и другие состоятельные люди пользуются табулами — электронными планшетами с сенсорным управлением (многие предпочитают пользоваться изящно украшенными контактными перьями-стилосами).

БИРРЫ И БИРРЫ

Бирры — это универсальная валюта Горизонта, которая, по сути, представляет собой своеобразную смесь сразу нескольких валют. Электронные бирры везде одинаковы, но физическая валюта — банкноты, майранские «иконки», алгольские самоцветные бусины — могут цениться по-разному в зависимости от того, где совершается сделка. В родной системе стоимость местной физической валюты обычно равна стоимости электронного бирра, но на другом конце Горизонта она с тем же успехом может не стоить ровным счётом ничего. Один купец по имени Эрбула́к познал эту горькую истину на собственной шкуре, когда попытался расплатиться за купленную на Куа древесину алгольскими бусинами: сам он в итоге лишился корабля, а его бусины стали балластом на одной из местных речных барж.

uropbr@yandex.ru #15373



Грузовое судно «Зариле́» швартуется у причалов «Неоптры».

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ АСТРОАРХЕОЛОГИИ И ОРУЖЕЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ «АРКА»

Подразделение астроархеологии и оружейных технологий «Арка», или просто «Арка», — это совместный проект двух научно-исследовательских отделов «Фонда». Происхождение «Арки» овеяно тайной, а это вполне может означать, что дело не обошлось без участия Особого Отдела. Дополнительным доводом в пользу этой версии является тот факт, что никто точно не знает ни темы исследований, ни имён заказчиков (кроме того, эмира корпорации, Давó пар-Аллальти́, нередко видят в компании высокопоставленных членов Консорциума, а безопасность новой базы «Арки» в Авадхи обеспечивает флот Легиона). Как бы то ни было, считается, что именно из недр этой организации появляется большая часть передовых технологий Горизонта.

надлежали крупным организациям типа Ордена Неприкасаемых, правителям окраинных систем или безжалостным пиратам, а межпланетное торговое сообщение было налажено лишь в нескольких системах. Новая эпоха стала эрой вольных торговцев. Самым оживлённым космическим маршрутом сегодня является путь между Майрой и Дабараном — большегрузы курсируют по нему регулярно, с периодичностью раз в сегмент. Тем же маршрутом, хоть и не так часто (примерно раз в триаду), следуют и круизные лайнеры — гигантские корабли с тысячами кают и криокамер на борту. И пусть роскошные катера, прогулочные шлюпы и личные яхты возят своих богатых пассажиров на курорты, сафари и экзотические базары, даже самого зажиточного плебея подвигнуть на космическое путешествие могут исключительно деловые или религиозные нужды (именно паломники составляют львиную долю тех, кто хотя бы раз в жизни покидал родную систему).

СВЯЗЬ

Для связи в пределах города или станции большинство людей использует или курьеров, или коммуникаторы (если, конечно, могут их себе позволить). Станции обычно оборудованы системой ретрансляторов, обеспечивающих полное покрытие и гарантированную связь между всеми находящимися на борту станции коммуникаторами (если, конечно, звонящему известен идентификационный код — «контактный номер» — того, кому он пытается дозвониться). Почти такие же ретрансляторы (только более мощные) обеспечивают относительно надёжную связь почти во всех современных городах, хотя её качество может варьироваться в довольно широких пределах даже от одного района города к другому, не говоря уж о покрытии в масштабах планет и систем. Так, рассказывают, что эмиру Ионúду пар-Дазмáку пришлось целых три дня ожидать аудиенции у майранского матриарха, поскольку его коммуникатор находился вне зоны доступа сторожевых башен Города Ликов.

uropbr@yandex.ru #15373

ТЕРМИНАЛЫ И СЕТИ

На «Кориолисе» и в городах с сильным присутствием Консорциума повсюду расставлены терминалы «Глашатая», связанные при помощи зашифрованного соединения в планетарную инфосеть. Самыми яркими исключениями из этого правила можно назвать залосский Каррмеррак, Квартал Пророков в Альбарзе и купола некоторых наиболее консервативных да́ров Дабарана. Подключиться к инфосети можно при помощи компьютера, табулы и даже хорошего транзактора. В зависимости от функционала устройства, инфосеть можно использовать для хранения данных, общения и перевода бирров. Синдикат лишь недавно начал осознавать весь потенциал инфосетей как источника прибыли. Помимо планетарных инфосетей в современных кварталах больших городов типа Алголя, Майры и Дабарана и узловых космических станций вроде «Дьякрума» существуют и небольшие локальные сети, в которых проводником сигнала служат коммуникационные ретрансляторы или кабели местной энергосистемы. Естественно, надёжность и скорость обмена данными в них не идёт ни в какое сравнение с инфосетями «Глашатая». За последние несколько циклов самым громким происшествием с локальными сетями стал крах алгольского отделения банка «Зу», когда в результате перегрузки энергосети метрополиса А. Я. М. вышла из строя система, отвечавшая за проведение и логирование транзакций.

НОВОСТИ И КУРЬЕРЫ

На просторах Горизонта новости до сих пор передаются из уст в уста. Кочевники, купцы и тарра́бы, хоть и руководствуются отличными друг от друга мотивами, при встрече всегда делятся свежими новостями и ожидают того же взамен. В больших городах выходят газеты, причём как печатные, так и электронные, для табул и компьютеров. Когда закончилась Долгая Ночь и межзвёздная торговля вновь начала налаживаться, главным источником новостей и слухов были вольные торговцы, но по-настоящему эффективную систему межзвёздной связи наладил именно «Глашатай», который начал активно оснащать привратные станции своими информационными зондами. Эта фактическая монополия, помимо всего прочего, позволяет «Глашатаю» самостоятельно решать, какие новости следует распространять, а какие нет. Система работает очень просто: в память зонда загружаются свежие новости, он проходит сквозь врата, транслирует новости на привратную станцию и возвращается назад, а станции тем временем передают информацию дальше по цепочке при помощи собственных зондов. Так, вдоль маршрута Майра-Дабаран — главной торговой артерии Горизонта — новости преодолевают расстояние между соседними системами примерно за сутки, но чем дальше от основных торговых путей, тем медленней и ненадёжней становится связь, а полученная информация зачастую не передаётся зондами, а записывается на бирку в ожидании попутного корабля вольного торговца или «Эрмеза», собственной курьерской службы «Глашатая». Обмен почтой, как правило, происходит ещё медленнее. Посылка, путешествующая через Горизонт из рук в руки от одного вольного торговца к другому, вполне может провести в пути много дней, недель, а то и сегментов. Если скорость важнее экономии, можно нанять курьерский корабль «Эрмеза» или одного из его многочисленных конкурентов — на борту скоростной яхты посылка преодолевает расстояние между соседними системами в среднем за двое суток.

БАЗА КОНТАКТНЫХ НОМЕРОВ «ГЛАШАТАЯ»

Итак, как же работают коммуникаторы? Каждому персональному коммуникатору присваивается уникальный цифровой код — контактный номер, зная который, можно в любой момент связаться с нужным абонентом (если, конечно, он находится в зоне покрытия). Некоторые коммуникаторы имеют биометрическую защиту, а в самых новых моделях даже имеется голосовое управление, как в компьютерах. Контактными номерами обычно обмениваются при встрече или при помощи бирок и курьеров. В инфосети «Кориолиса» имеется база данных контактных номеров, доступ к которой может получить любой пользователь терминалов «Глашатая». Подобные базы имеются в большинстве крупных городов, оборудованных терминалами инфосети: А. Я. М., богатые районы Конгломерата, Город Ликов, Дар Бари́, Альбарз — вот лишь некоторые из них.

Для связи с другими городами, станциями и планетами богатые люди пользуются услугами личных или вольнонаёмных курьеров. Высокопоставленные чиновники и люди, которые высоко ценят приватность и скорость общения, нередко используют орбитальные и межпланетные коммуникаторы, способные обеспечить связь в пределах целой планеты или системы без помощи спутниковых и наземных ретрансляторов.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И СЕТИ

Учёные «Фонда», Даддайского Института и других элитных научно-исследовательских организаций давно разработали ряд передовых искусственных интеллектов, способных управлять кораблями, беспилотными аппаратами и другими сложными устройствами и системами. Их изобретения — это, по сути, усовершенствованные интеллектуальные системы космических кораблей первопоселенцев и, конечно, «Зенита». Согласно гипотезе, выдвинутой математиком Ибрагимом Хадрога́сом, системы искусственного интеллекта достигли того уровня, когда любая из них может спонтанно и самопроизвольно эволюционировать в полноценный разум, подобный разуму человека или пасынка. Помимо всего прочего, продолжает Хадрогас, с точки зрения доктрин Церкви Ликов это автоматически наделит их и духовным началом, сиречь душой. С точки зрения учёного, именно инфосети могут стать катализатором этой электронной эволюции. Его гипотеза нашла живейший отклик среди ортодоксальных верующих; к счастью, единственными жертвами их агрессии пока были только терминалы «Глашатая» на Алголе и паре других планет.

uropbr@yandex.ru #15373

КУЛЬТУРА ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

Как говорят первопоселенцы, Горизонт объединяют три вещи — Лики, культура и семейные связи. Знаменитый агитатор Юсуф Менолим сформулировал этот принцип в одном из своих афоризмов: «Верующим нужна вера, зрителям — зрелища, а народам — сородичи». Впрочем, несмотря на кажущееся культурное единство Горизонта, вкусы и пристрастия людей могут разительно отличаться от системы к системе и даже от фракции к фракции. Так, например, среди членов Зенитийской гегемонии особой популярностью пользуются «кровавые оперы», в то время как сторонники Ордена Неприкасаемых скорее предпочтут усладить слух пением церковного хора.

МУЗЫКА И ПЕНИЕ

Цитра — это самый популярный струнный инструмент Третьего Горизонта. Под его мелодичные звуки распевают барьи уличные артисты и кружатся в танце алгольские аскеты. Помимо цитры существует несметное множество самых разнообразных музыкальных инструментов и их местных вариаций — от майранских и алгольских деревянных флейт до сложнейших дабаранских музыкальных машин. Девятиструнная лира-харон — легендарный инструмент, искусству игры на котором обучают почти исключительно компаньонов Храма Алама. В умелых руках звуки харона способны вознести слушателя на вершину блаженства или низвергнуть в пучину мучительной агонии.

В песенной культуре Горизонта существует два самых популярных направления: размеренная и меланхоличная ба́рья и ритмичная танцевальная ка́бба, которую обычно играют в ночных клубах в сопровождении электронных орга́нов. В Ядре «Кориолиса» и при дворе дабаранских да́ров сегодня блистают такие исполнители каббы, как братья Гури́, «Цитры Дартарли́деса» и «Ха́ла-хал». Ярчайшими из звёзд барьи считаются Хо́нна Ибри́м, Аи́ша и живая легенда эстрады Сани́ Сова́ль. Гораздо менее известным музыкальным жанром являются песенные проповеди, популярные в Майре, Залосе и соседних с ними системах; эти проповеди представляют собой шеститактовые строфы с размышлениями о Ликах, нравоучениями или выдержками из священных писаний. На Залосе песенные проповеди исполняются церковными хорами, выступления которых нередко перерастают в коллективные флагелляции. Полной противоположностью песенных проповедей как жанра можно назвать кровавые оперы, изобретение поэтов и музыкантов Зенитийской гегемонии, — экстравагантные и зрелищные представления под музыку огромных симфонических оркестров, прославляющие Гегемонию и провозглашающие превосходство порядка и разума над слепой верой.

ЛИТЕРАТУРА И СКАЗИТЕЛЬСТВО

Сказительство — ещё одна культурная традиция Горизонта, не менее популярная и распространённая, чем музыка и пение. Признанными мастерами этого искусства являются тарра́бы — странствующие сказители, поэты и музыканты. Не менее широко распространена и литература: чтение является одним из благороднейших занятий, увлечение которым ясно даёт понять всем окружающим, что человек может себе позволить тратить на книги значительную часть своего свободного времени. Журнальные столики и книжные полки являются непременным атрибутом любого богатого дома — самые фанатичные книголюбы даже устраивают у себя специально обустроенные читальные комнаты или балконы, отгороженные от внешнего мира целым спектром световых, рассеивающих и преломляющих полей. Богатейшие из любителей книг нередко пользуются услугами компаньонов и профессиональных чтецов, а на «Кориолисе» одним из самых популярных способов досуга среди состоятельных граждан являются так называемые «кофейные чтения», на которые приходят небольшими компаниями, чтобы послушать сказителей за чашечкой кофе или чая с финиками и фруктовыми сладостями. Самым знаменитым писателем Горизонта, вне всяких сомнений, является загадочный Мейзельма́н, который в настоящий момент (по слухам) обретается где-то в Приграничье, собирая материал для своей новой книги. Его ранние работы, «Зов сирен», «Соловей» и «Мемуары», в высшем обществе считаются классикой, обязательной к прочтению. Среди бедняков и плебеев куда бо́льшим спросом пользуется так называемое «би́рочное чтиво» — короткие приключенческие истории о бравых героях и капитанах, бросающих вызов злобным богачам, фракционерам и бюрократам. Самым прибыльным на сегодня бестселлером этого жанра является серия повестей об Имсали́ме, капитане «Кувшинки», в которую входит уже более двух десятков повестей, и многочисленные «литературные призраки» продолжают работать над проектом.

ГОЛОГРАФИЯ, ПРОКСИ И ТЕАТР

Индустрия развлечений Третьего Горизонта пользуется теми же технологиями, что и средства массовой информации. Естественно, признанным лидером рынка развлечений тоже является «Глашатай», точнее, его развлекательное подразделение, студия «Семь звёзд». Люди по всему Горизонту увлечённо следят за событиями драматических сериалов «Дочь плантатора» и «Караван-сарай «Брагима́» и ситкома «Аван-Кард» о весёлых приключениях друзей-студиозов, снимающих жильё в районе Мулухад. Конечно, существует множество компаний, снимающих собственные голофильмы (среди них можно упомянуть, например, государственную студию садаальской ликократии и пару-тройку алгольских торговых домов), но они редко дотягивают до заданных «Глашатаем» высоких стандартов. Театральное искусство также весьма популярно, будь то уличные ку-

uropbr@yandex.ru #15373

кольные представления на Алголе или майранские «летающие театры». Прокси-искусство стало достоянием широкой публики благодаря запрещённой прокси-порнографической продукции Синдиката, но со временем начали появляться и прокси-повести, переросшие этот низменный жанр (их впечатляющее качество невольно наталкивает на мысль, что за их появлением стоят деньги большой корпорации или фракции Совета).

ПРАЗДНИКИ

Большая часть праздничных дней в культуре Горизонта имеет религиозную природу, так что основным предназначением практически любого праздника является прославление Ликов и их промысла. Со времён основания «Кориолиса» и провозглашения Священных Ритуалов эта традиция распространилась почти на весь Горизонт. Конечно, люди продолжают отмечать и многочисленные местные традиционные праздники вроде алгольского Фестиваля слонов и майранского Дня цветов, но главными праздничными днями Горизонта являются Цикла́ды, День Основания и Пилигрима́рия.

Циклады празднуют в последний день годового цикла. Этот день принято отмечать народными гуляниями, многолюдными вечеринками и торжественными событиями, определяющими дальнейшее течение жизни, — брачными церемониями и подписанием важных деловых соглашений. Рождение в день празднования Циклад считается добрым знаком, сулящим ребёнку удачу во всех его будущих начинаниях.

День Основания верующим надлежит проводить в молитвах, поминая добром друзей и благодетелей и призывая справедливое возмездие Ликов на головы лжецов и предателей. В этот день принято забывать вражду и разногласия между семьями, кланами и деловыми конкурентами, заход солнца встречать торжественными процессиями с изображениями Судьи и Игрока, а ко сну отходить в раздумьях над собственной жизнью и поступками.

Пилигримария считается самым подходящим днём для того, чтобы отправиться в паломничество. Те, кто уже бывал у святых мест или не может отправиться в путь, посвящают этот день поминовению усопших. В последние годы алгольская традиция лепить на Пилигримарию черепа из сахара, фруктов или цветной глины получила особенно широкое распространение, а день скорби постепенно начал превращаться в яркий и шумный фестиваль, на котором души мёртвых могут вдоволь повеселиться бок о бок с живыми. В клубах кориолисского Ядра в этот день разрисованные разноцветными черепами тела переплетаются в танце под хлопки и вспышки петард, а на планетах после заката устраивают грандиозные фейерверки.



Зила́ Заандя́н, прокси-актриса, звезда «Алгольской бабочки».

МАЙРАНСКИЕ АКРОБАТЫ

Насколько помнят люди, акробатика, танцы и боевые искусства всегда были неотъемлемой частью майранской культуры. Летающие театры — акробатические труппы, когда-то применявшие в своих выступлениях сложнейшие конструкции из верёвок и шкивов, — рассказывали зрителям о приключениях Царя Макак Сах Маха́ба (одной из легендарных ипостасей самого Игрока) и другие забавные и трагические истории. Сегодня на смену верёвкам пришли гравикомпенсаторы, и представления летающих акробатов буквально взлетели к новым эстетическим высотам. Сцену из легендарной постановки «Плача Жасмин», в которой Танцор в алых одеяниях и длинном шлейфе газовых лент, порхая с облака на облако, осеняет союз двух влюблённых, театральные критики до сих пор называют не иначе как «потрясающей» и «поистине волшебной», а компания «Нестера», производитель гравикомпенсаторов, благодаря этому представлению с триумфом вышла на майранский рынок.

uropbr@yandex.ru #15373

РЕЛИГИЯ

Человечество ютится в крошечных оазисах, разбросанных в бесконечной черноте непостижимой Вселенной. Лишь Лики скрашивают царящую в душах людей пустоту и наполняют смыслом тщету жизни в пучине тьмы.

ДЕВЯТЬ ЛИКОВ

Никто не знает, как зародилась вера в Лики — это знание было утрачено после бегства с аль-Ард. Архивы «Зенита» также не сумели пролить свет на эту загадку, но для верующих в этом и не было никакой необходимости — для них всегда было достаточно того факта, что Лики существуют. Лики — это связь между сакральным и повседневным. Изваяния на домашних алтарях, талисманы на приборных панелях и мостиках кораблей, храмы и часовни вдоль торговых маршрутов, в деревнях, городах и на космических станциях — всё это нити, связующие человеческое и вечное. Несмотря на то что люди разных профессий, фракций и убеждений воспринимают Девять Ликов по-разному и по-разному возносят им свои молитвы, а кое-где даже почитают Их под другими именами, Церковь учит, что Лики непреходящи и неизменны.

КАЛЕНДАРЬ

На «Кориолисе» и просторах Третьего Горизонта время вместо лет (поскольку продолжительность года варьируется от планеты к планете) измеряют циклами «Кориолиса», которые в разговоре называются просто циклами, а на письме обозначаются как «ц. к.». Равный одному куанскому году цикл принято делить на три триады по три сегмента в каждом. Каждый сегмент назван в честь одного из Ликов. Кроме того, в календаре имеется три «лишних» праздничных дня, отделяющих одну триаду от другой. В эти дни отмечаются главные праздники цикла: Циклады, День Основания и Пилигримария.



uropbr@yandex.ru #15373

ЛИКИ

Лик	Символ
Вестник	Свиток
Танцор	Развевающиеся ленты
Игрок	Игральные кости
Юнга	Ключ
Купец	Кубок
Судья	Меч
Странник	Корабль
Владычица Слёз	Слеза
Незримый	Символа нет

ВЕСТНИК

Быстроногий Вестник — посредник между миром Ликов и миром людей. Именно благодаря ему Лики слышат молитвы верующих, а верующие обретают ниспосланную Ликами благодать. Изображают его в виде поджарого бледнолицего юноши с огненными глазами и иногда с крылатым жезлом гонца в руках. Кроме того, крыльями порой наделяют и самого Вестника — примером тому может служить алтарь в часовне Хафра́, что на Алголе. Иногда Вестник предстаёт в виде Сплетника, знающего все тайны богов и людей, или Совратителя, лишающего людей рассудка — горе тем, кто вызовет его гнев. Многие считают, что Вестник провожает душу умершего навстречу её посмертию — обычно в этом случае его изображают в виде стайки воробьёв или других мелких птиц. Приношения Вестнику делают, когда хотят, чтобы Лики услышали молитву, послание достигло адресата, а драгоценный груз — пункта своего назначения. Чтобы сделать достойное приношение Вестнику, нужно либо возжечь листок бумаги с написанной от руки молитвой, либо возложить к изображению Лика вырезанный из сахара кораблик.

ТАНЦОР

Танцор — это Лик вдохновения и упорства. Иногда женщина, иногда мужчина, но чаще всего андрогин, гермафродит или трансгендер. Танцор — символ духовного единения мужского и женского начал. Однако взяв в руки девятиструнную лиру или цитру, Танцор становится Музыкантом — воплощением разнузданного плотского влечения. Мрачные сказки порой рассказывают ещё об одной, сумрачной, ипостаси Танцора — о Звере, воплощающем глубинную природу человека и, согласно некоторым верованиям, присущее ей зло. Зверю нет места в храмах, лишь некоторые племена майранских лесных кочевников почитают его как Лик силы и изображают в виде косматого

ГОРЕ ДАР САЛУ́БА

Легенды рассказывают о дабаранском султане да́р Салу́бе, который во время очередной Водяной войны отправил своего единственного сына с важной дипломатической миссией, не вознеся Вестнику молитв и не совершив ему должного приношения. Возвратившись домой, принц должен был поднять белые паруса, но забыл об этом, и залп береговой батареи рельсовых орудий отправил его на дно вместе с кораблём. Скорбящий султан приказал возвести гигантский белоснежный мавзолей в виде летящего по волнам парусника, а затем вошёл внутрь и повелел замуровать его внутри в качестве искупительной жертвы, призванной обеспечить его сыну достойное посмертие.



Вестник

uropbr@yandex.ru #15373

ПОСМЕРТИЕ

Философы, жрецы и пророки неустанно обсуждают природу жизни после смерти. Для простых обывателей посмертие — это рай, напоминающий легендарную аль-Ард, нетронутую разрушительной поступью промышленности и прогресса. Аскеты Круга Неприкаянных вообще сомневаются в существовании жизни после смерти, веря, что душа человека вновь растворяется в сущности Ликов, погружаясь в бесконечный Ом. У Церкви Ликов нет единого взгляда на посмертие как таковое, но её учение однозначно отрицает тот факт, что душа может затеряться в Межзвёздной Тьме, превратившись под её губительным воздействием в диббука, саркофагоя или иное мифическое чудовище.



Танцор

девятиглазого дракона. Приношением Танцору обычно служит пиала лучшей еды, танец или песня, но лучше всего и то, и другое, и третье.

ИГРОК

Лик Игрока покровительствует мудрецам, умельцам и искателям приключений. Любопытные детишки, ищущие правду в этом новом для них мире, но точно знающие, когда нужно делать ноги, — его протеже. Игрока нередко изображают в виде юноши или девушки с игральными костями в протянутой руке и с лукавым выражением на лице, словно приглашающим зрителя рискнуть сыграть в кости с самой судьбой. Мифы и предания Горизонта описывают Игрока как трикстера: алгольскую Смеющуюся Гиену, майранского Царя Макак или безымянного странствующего жонглёра. За тёмными ипостасями Игрока неотступно следуют сказания о чудовищах и Межзвёздной Тьме. Так, на Майре рассказывают о Ловчем, что приходит за трусами и теми, кто отказывается принимать рискованные решения. Игроку по душе самые простые приношения — игральные кости, карты Игрока из Колоды Ликов, чарка вина или другого алкоголя. Впрочем, смутные предания времён Долгой Ночи ещё хранят память об окровавленных алтарях, блеянии коз, ведомых на заклание, и иных жутких и отвратительных деяниях, вершившихся когда-то во имя Игрока.

ПРИНОШЕНИЯ

В большинстве случаев достойным приношением Ликам считается всё что угодно, главное, чтобы это был акт чистой и искренней веры, однако торговля приношениями — чрезвычайно прибыльный бизнес. У входа в любое крупное культовое сооружение, будь то купол, храм или портовая часовня, непременно толпятся продавцы мирры, табака, благовоний, сахарных корабликов, жестяных сосудиков с уксусом, кусочков костей, игральных кубиков, декоративных узлов, алгольских бумажных фигурок — практически всего, что имеет хоть какое-то отношение к отправлению религиозного ритуала. Церковь Ликов пока лишь изучает это явление, но в её кулуарах уже разгораются споры об опасностях коммерциализации веры и о сугубо «зенитийской» природе этого явления.

ЮНГА

Юнгу обычно изображают в виде мальчика с метлой или ключом в руках. Благословение Юнги простирается над хозяйствами, кораблями и магазинами, в которых царит порядок, а все приношения совершаются правильно и регулярно. Юнга защищает тех, от кого отвернулась удача, — недаром в народных сказаниях он попадает в различные переделки вместе с верующими и всегда помогает им с честью выйти из сложного положения.

uropbr@yandex.ru #15373

Впрочем, некоторые предания описывают его и как хулигана, подстраивающего невыгодные сделки, жгущего корабельную электронику и устраивающего беспорядок на полках складов и магазинов. Эту ипостась Юнги зовут Ва́бой, Лисом. Лучшим приношением Юнге считается аккуратно прибранный магазин, сведённая бухгалтерская отчётность и безупречная работа всех систем корабля. В церкви же или в часовне алтарь Юнги надлежит омыть чистой водой и рассказать взирающему на тебя усталому мальчишке волшебную сказку.

КУПЕЦ

Дородный и седовласый, облачённый в расшитые шелка Купец — воплощение процветания, предусмотрительности и успеха. Добрую и щедрую ипостась этого Лика изображают в виде улыбчивой женщины в годах, раздающей милостыню бедным. Её почитают колонисты, живущие сельским хозяйством, плантаторы и фермеры — именно ей они возносят свои молитвы о добром урожае. Тёмная ипостась Купца — Скряга, карикатурный образ которого нередко появляется в театральных пьесах и голофильмах. Скряга одержим биррами, драгоценными камнями и властью, которыми он стремится обладать, невзирая на любые последствия. Лучшим приношением Купцу считаются бирры (даже если они сделаны из сахара или шоколада, завёрнутого в золотую фольгу), красивые камешки, деликатесы или огранённые кристаллы.

СУДЬЯ

Как правило, Судью изображают в виде суровой седовласой женщины с мечом в руках. Вотчина Судьи — правосудие и возмездие. В ранних мифах о Ликах она носила имя Слепца или Блюстительницы, и многие считают, что именно Судья выносит приговор душам, завершившим своё земное существование. На одну чашу весов души складывают свои праведные поступки, а на другую выступающий в роли обвинителя Игрок подкладывает неправедные. Знаменитая мозаика из храма Сарра́с, что в Менау, изображает гиеноголового Игрока, чьи посулы сбивают с истинного пути даже тех, кто уже стоит у престола Судьи. Ещё одна ипостась Судьи — Мученик, которого члены Ордена Неприкасаемых почитают как главный из всех Ликов. Мученик, в отличие от Судьи, приемлет не только честную игру: об этом рассказано, например, в притче «О спасении Чига́сы», в которой Мученик принимает облик Чигасы, когда Каха́з, чудовище из глубин Межзвёздной Тьмы, является по душу несчастной. Единственным подходящим для Судьи приношением является исповедь и искреннее покаяние в совершённых проступках. Заветы Мученика в большинстве случаев требуют соблюдать уединение во время актов самоистязания, но активно практикуют эту разновидность покаяния только члены Ордена Неприкасаемых.



Игрок



Юнга

uropbr@yandex.ru #15373



Купец



Судья

СТРАННИК

Странник — защитник вольных торговцев, караванщиков, путешественников и колонистов. Его обычно изображают в виде смотрящего вдаль мужчины с посохом в одной руке и компасом или астрографом в другой. Первопоселенцы почитают его как Звёздного Сказителя, чьи слова и песни учат мудрости и скрепляют ткань реальности, не позволяя порождениям Межзвёздной Тьмы пробираться в мир людей. На Менкаре Странника почитают как Демиурга, истинного строителя врат — согласно местным верованиям, никаких Зодчих не было, а врата, соединяющие звёзды всех Горизонтов, появились по воле Ликов. Зловещей ипостасью Странника является Паук, владыка паутины межзвёздных путей, подстерегающий неосторожных путешественников на изнанке реальности, во тьме по ту сторону врат. Подходящим приношением Страннику считается либо завязанная узлом пеньковая верёвка или суровая нитка, либо фигурка корабля, дромедона, лошади или другого ездового животного или средства передвижения.

ВЛАДЫЧИЦА СЛЁЗ

Владычица Слёз утешает живых и провожает души умерших по дороге к престолу Судьи. Изображают её как женщину в белом траурном одеянии со следами слёз на щеках и таинственной улыбкой на губах. Её стихия — очищающее пламя, что поглощает тело, дабы позволить душе спокойно отправиться в последний путь. Тёмная ипостась Владычицы Слёз зовётся Мясником или Палачом, который разрубает тела грешников на куски, чтобы души их не могли освободиться от оков плоти и обрести вечный покой. Куда менее мрачная её ипостась — Владычица Смолы, благоуханные слёзы которой помогают погребальному костру гореть жарче и быстрее. Правильным приношением Владычице Слёз считаются тлеющие благовония, горящие белые свечи и (вне храмов, конечно) небольшие костры.

ПЛАКАЛЬЩИКИ И ПОГРЕБАЛЬНЫЕ КОСТРЫ

Среди жителей Горизонта на похороны близких и родных принято нанимать плакальщиц и плакальщиков (предпочтительно тех, что учились своему ремеслу у компаньонов) в белых шёлковых одеяниях, с пальмовыми листьями и светящимися цветами в руках. Эта скорбная профессия очень уважаема, и многие верят, что её представители наделены особой связью с Ликами — составленные плакальщиками ликоскопы считаются самыми точными и надёжными.

На просторах Третьего Горизонта мёртвые тела принято сжигать в пламени погребальных костров или крематориев. Историки «Фонда» утверждают, что дело здесь в практичности такого способа погребения с точки зрения условий жизни на борту космического корабля или станции, но первопоселенцы с презрением относятся к этим языческим теориям. Огонь — единственное, что может освободить душу от брен-

uropbr@yandex.ru #15373

ной оболочки, отсюда и традиция. Пламени не предают лишь кости святых, так что их благие души не покидают Горизонт и могут продолжать свои праведные труды. Кроме того, свою роль определённо сыграли мифы о падальщиках-саркофаго́ях, живых мертвецах-боко́рах и некро́графах, способных обращать мёртвые тела в своих послушных рабов. Лишь некоторые общины астероидян и орбиталов с самых удалённых космических станций предпочитают хоронить своих мёртвых не в огне, а в баках системы переработки отходов, но этот обычай считается нечистым, почти недостойным истинного верующего.

НЕЗРИМЫЙ

Этот Лик окутан покровом тайны, так что изображать его не принято. Если в храме или часовне есть иконы, то на стене оставляют свободное место; если статуи — то одну нишу или постамент оставляют пустым. Ещё совсем недавно никто не знал о существовании девятого Лика, но всё изменилось с расцветом Церкви Ликов. В театре Незримого изображает чёрная фигура в маске, которая скрывается среди декораций, появляясь в нужный момент, чтобы невидимкой проскользнуть по сцене, изменяя декорации, раскладывая, забирая или вручая необходимый реквизит. Самой известной ипостасью этого Лика является Тень, хотя долгие годы он считался скорее могущественным злым духом, чем Ликом. Тень лишает людей рассудка, увлекая падкие на посулы души в Межзвёздную Тьму. Таинственная природа этого Лика обычно отпугивает людей, однако есть и те, кто почитает его с незапамятных времён, например, Чёрные Лотосы Храма Алама или кочевое племя Карво́р с Айги́, одной из ухаруанских лун. Правильным приношением Незримому считаются маски, чёрные и белые камешки или капля крови самого верующего. Согласно неподтверждённым, но упорным слухам, на Майре и Дабаране действуют нечестивые секты, члены которых поклоняются некой извращённой ипостаси Незримого, безымянному пожирателю душ — совершаемые в его честь человеческие жертвоприношения призваны заглушить неутолимый голод этого тёмного Лика.



Странник



Владычица Слёз

uropbr@yandex.ru #15373

ЦЕРКОВЬ ЛИКОВ

Расцвет Церкви Ликов сильно отразился на всех аспектах веры. Иерархи Церкви впервые в истории Горизонта сделали ставку на централизацию религиозной деятельности. Первыми их деяниями на этом поприще стали канонизация священных писаний и провозглашение Священных Ритуалов. Несмотря на то что догмат о существовании тёмных ипостасей Ликов был официально отвергнут, народная память о них угаснет ещё нескоро. Майра, «Кориолис» и Дабаран — вот три престола правящего Церковью дуумвирата, состоящего из патриарха и матриарха, связанных друг с другом узами брака, но бездетных в знак безраздельной верности Ликам. Столпы веры, девять Священных Ритуалов, одинаково важны для всякого верующего, но местоположение, культурные традиции и племенные обычаи, конечно, могут наложить на них свой отпечаток.

СВЯЩЕННЫЕ РИТУАЛЫ

Существует девять Священных Ритуалов — по числу самих Ликов, однако самыми важными из них считаются молитва и благословение. Орден Неприкасаемых толкует ритуал благословения по-своему, включая в него мотивы мученичества и самоистязания.

Миссия

Миссия — это ритуал, который отличает новую веру в Лики от старой, ещё не забытой на Майре, Залосе и Дабаране. Чтобы исполнить этот ритуал, верующий должен покинуть дом и отправиться в путешествие длительностью не менее сегмента, проповедуя и распространяя слово истинной веры. Простые монахи и священники во исполнение этого ритуала нередко и надолго — на целые триады — отправляются служить в монастыри и приходы на самых дальних окраинах цивилизации.

Брак

Однажды в жизни любой человек должен сочетаться узами брака с другим человеком. Ортодоксальные верующие считают, что обязательным результатом брака должно стать рождение детей, однако технологии искусственного оплодотворения и экстракорпорального взращивания дали возможность заводить совместное потомство вне зависимости от половой принадлежности обоих родителей. Разводы запрещены. Вдовы и вдовцы обязаны до конца своей жизни соблюдать траур по безвременно ушедшим возлюбленным.

Свидетельство веры

Раз в год, на Циклады, каждый верующий должен подтвердить приверженность истинной вере под сводами храма в присутствии единоверцев.

Благословение

Через ритуалы благословения или освящения (дома, корабля, начинания, сделки и т. п.) в той или иной форме регулярно проходят все верующие. Особенно важно получить благословение накануне путешествия (особенно космического) или при встрече нового цикла или года.

Пост

На протяжении всего сегмента Купца между восходом и заходом солнца — в утреннюю и дневную стражу — верующий должен воздерживаться от пищи и питья. От исполнения этого ритуала освобождаются только дети и больные. Предназначение поста — очистить тело и душу, а заодно послужить напоминанием об участи тех, кто лишён всех жизненных благ.

Исповедь

Чтобы блюсти разум в чистоте, верующий должен исповедоваться раз в сегмент, предпочтительно рукоположенному священнику или священнице Ликов, но при нужде можно обойтись миссионером, монахом или паломником. Ни один верующий не застрахован от ошибок, так что исповедь была и остаётся важной частью религиозной жизни общества.

Паломничество

Существует два священных места, которые каждый верующий должен посетить хотя бы раз в жизни — Купола́ Ликов на «Кориолисе» и в Городе Ликов на Майре. Впрочем, очень многие верующие считают, что этот перечень неполон без дабаранского Лотоса, да и в самой Церкви Ликов всё громче раздаются голоса, считающие, что давно пришло время расширить список.

Милостыня

Раздача милостыни обездоленным — акт ликоугодный, и всякий должен исполнять этот ритуал хотя бы раз в сегмент. Предполагается, что добрый верующий должен тратить на благотворительность одну девятую часть своих доходов. На Майре милостыня считается едва ли не самым важным из священных ритуалов.

Молитва

Верующий должен молиться дважды в день, на рассвете и на закате. Это правило можно нарушить лишь в случае смертельной опасности и в некоторых других особых обстоятельствах. Если есть такая возможность, жители горизонта пред-

uropbr@yandex.ru #15373

почитают молиться вместе, собираясь для этой цели в храмах и на особых молитвенных площадях. Во время молитвы верующий должен стоять на коленях и желательно на молитвенном коврике.

ХРАМЫ И СВЯЩЕННЫЕ МЕСТА

На просторах Горизонта выстроена масса часовен, храмов, стен Ликов и их изваяний. Большая часть религиозных обрядов отправляется либо под сводами культовых сооружений, либо под крышей родного дома, либо в священных местах вроде Утёса Лотосов на Дабаране или алтайской Священной Рощи. Самыми популярными среди паломников являются три священных места Горизонта: Купол Ликов на «Кориолисе», Город Ликов на Майре и город Лотос на Дабаране. Алгольский Сводчатый Кратер известен главным образом среди местных паломников, но весть о святости этого места уже начинает распространяться по Горизонту.

ХРАМ ЛИКОВ

Типичный храм Ликов — открытое восьми- или девятиугольное строение, центральную залу которого окружает украшенная восемью альковами стена. Внутри этих альковов установлены изваяния всех Ликов, кроме Незримого. Арки высоких потолков опираются на колонны, установленные в углах или позади альковов главной залы, а в самих сводах нередко устраивают слуховые отверстия и окна, сквозь которые можно видеть солнце или звёзды. Местный клирик обычно обретается в жилой пристройке при храме, но в достаточно удалённом культовом сооружении можно надеяться повстречать разве что заезжего миссионера или паломника. Однако вне зависимости от размеров храма внутри всегда имеется общая комната, где к услугам верующих есть что-нибудь из еды, чай, кальяны или хотя бы стол и несколько стульев. Ещё одним общепринятым элементом оформления храмов являются фонтаны (на Алголе — сады камней). На Майре находятся храмы компаньонов, где верующим дозволены и менее целомудренные способы совместного времяпрепровождения, но современная Церковь твёрдо намерена когда-нибудь положить этой традиции конец.

СТЕНЫ ЛИКОВ И РЕЛИКВАРИИ

Там, где по той или иной причине нет возможности выстроить храм или хотя бы часовню, верующий возводит стену Ликов, которая представляет собой простую кирпичную или каменную стену с нишами для изваяний Ликов. Подобные стены можно увидеть у священных мест — над могилой святого или у входа в катакомбы давно разрушенного храма. Впрочем, катакомбы, в которых хранятся кости святых, располагаются под многими действующими храмами, но чем культовое сооружение древнее, тем более обширны и глубоки его подземелья. Внутри, под присмотром священников, монахов-воинов или самих Ликов и их святых, сокрыты реликварии, в которых хранятся особо ценные дары и приношения. На космическом корабле или станциях может и не быть места для часовни, но общая молельная комната (как минимум — совмещённая с кают-компанией) и стена Ликов на борту есть всегда. Многие верующие и не подумают взойти на корабль, на борту которого нет хотя бы уголка, посвящённого культу Ликов, хотя, стоит признать, отыскать такой корабль весьма непросто. В пятой точке Лагранжа в системе Мелик находится уникальный (по словам его основателей) Храм-На-Краю-Горизонта, посетители которого могут помолиться и помедитировать в кельях, отделённых от открытого космоса только невидимой плёнкой компрессионного поля, паря в безбрежном пространстве, озарённом лишь пламенем пылающего над головой светила.

РЕЛИГИОЗНЫЕ РАЗНОГЛАСИЯ

Несмотря на все усилия Церкви, веру в Лики пока сложно назвать монолитной религией, а в её традиции до сих пор имеется масса местных толкований, отклонений и откровенных ересей. Что и говорить — простые люди продолжают воспринимать Лики как непредсказуемые и многогранные сущ-

ТАБЛИЦА 10.1 – СВЯЩЕННЫЕ РИТУАЛЫ ЦЕРКВИ ЛИКОВ

Ритуал	Лик	Частота
Миссия	Вестник	Раз в жизни, как минимум на протяжении одного сегмента
Брак	Танцор	Раз в жизни
Свидетельство веры	Игрок	Раз в год, на Циклады
Благословение	Юнга	Раз в год, на Циклады
Пост	Купец	С рассвета до заката каждого дня сегмента Купца
Исповедь	Судья	Раз в сегмент
Паломничество	Странник	Раз в жизни
Милостыня	Владычица Слёз	Раз в сегмент
Молитва	Незримый	Дважды в день

uropbr@yandex.ru #15373



КАТАКОМБЫ ЗАРА́НДЖА

Люди рассказывают, что в храмовых катакомбах дабаранского Заранджа, разрушенного в эпоху Падения Врат, до сих пор хранятся богатые приношения, сделанные когда-то окрестными да́рами. Многие археологи и грабители могил отправлялись на поиски этих легендарных сокровищ, но пока все, кому было суждено вернуться, возвращались с пустыми руками.

ности, способные не только благословить верующего, но и наложить на него проклятье. И это невзирая на то, что Церковь с самого начала отвергла эту концепцию, а все её миссионеры, священники и монахи учат, что от Ликов может исходить только благо, а корень всего зла таится в Межзвёздной Тьме и в потаённых глубинах человеческой души. В настоящий момент единству веры угрожают две основных опасности: Эмиссары с Зина и Ойкумена аль-Наджи́м.

Беспокойное посольство

Некоторое время назад из глубин куанского газового гиганта Зина появились некие призрачные сущности, назвавшиеся «эмиссарами» своего неведомого народа. Согласно официальным источникам, их пятеро, но слухи утверждают, что на самом деле их девять, а Консорциум и «Фонд» просто скрывают правду. Вскоре один из Эмиссаров объявил себя не кем иным как Судьёй, каковое заявление Орден Неприкасаемых немедленно объявил ересью, поскольку Судья — в ипостаси Мученика — единственный Лик, которому поклоняется Орден. Орден Неприкасаемых потребовал от «Фонда» и Консорциума экстрадиции Эмиссара, угрожая в противном случае отправить в систему Куа корабль с антивещественным оружием на борту.

uropbr@yandex.ru #15373



Ойкумена аль-Наджим

В последние несколько лет среди философов и клириков Горизонта всё чаще начали звучать дебаты на тему духовного единства и равенства между пасынками и простыми людьми. Сама тема возникла вскоре после того, как астероидяне Пограничья начали задавать миссионерам вопросы о религиозной риторике местных кочевников. Вскоре проповедник по имени Ндина поднял этот вопрос перед пятью высшими иерархами Церкви Ликов в Пограничье, в результате чего почтенное собрание включило наджимов — пасынков — в учение Церкви и организовало Ойкумену аль-Наджим, экуменическую ассамблею, призванную доказать и утвердить отсутствие каких бы то ни было духовных различий между пасынками и простыми людьми. Приглашения на участие в ассамблее были разосланы всем высокопоставленным священникам и монахам Горизонта, в том числе на Майру, лично патриарху и матриарху Церкви. Ассамблея ещё продолжается, и её участники пока далеки от хоть сколько-нибудь единодушного решения.

ВЕРА И ФРАКЦИИ СОВЕТА

Религиозные практики, которых придерживаются члены различных фракций Совета, разнятся чрезвычайно широко. Даже фракции первопоселенцев руководствуются подчас диаметрально противоположными религиозными и мистическими концепциями. Так, целых две фракции почитают лишь один Лик из девяти: Драконитты поклоняются Палачу, а Орден Неприкасаемых — Мученику. Разночтения имеются даже в рядах самой Церкви Ликов — Круг Неприкаянных считает религиозную концепцию Церкви полезным, но весьма приблизительным пониманием истинной загадки жизни, даже Лики для них — лишь олицетворение путей, ведущих к просветлению. Зенитийцы, в свою очередь, дистанцируются от Ликов, но — из стратегических соображений — не в открытую. Единственным исключением является «Фонд», в картине мира которого вообще нет места Ликам и иным божественным сущностям. Их непоколебимая приверженность рационализму — словно красная тряпка для фанатиков вроде Ордена Неприкасаемых, так что рано или поздно дело вполне может закончиться ещё одним крупным конфликтом.

uropbr@yandex.ru #15373

НАРОДНЫЕ ВЕРОВАНИЯ

Для подавляющего большинства жителей Горизонта Лики — это реальная сила, которую надлежит почитать и стараться умилостивить, чтобы жизнь продолжала идти своим чередом. Многие верующие избирают один из Ликов своим покровителем, приносящим удачу и помогающим в трудные времена. Перед особо важными событиями принято делать приношения именно своему Лику-покровителю, даже если грядущее событие находится за рамками его обычной «специализации». Более того, «распыляя» молитвы на другие Лики слишком уж часто, человек рискует навлечь на себя неудачу и привлечь хищное внимание Межзвёздной Тьмы. Простой люд — в противоположность учению Церкви — верит, что Лики многогранны и скоры не только на милость, но и на гнев. Так что порой приношение Лику призвано не привлечь его взор, а наоборот, отвратить. Подобные хитрости не срабатывают только с Судьёй, которая всегда точно знает истинные мотивы поступков людей.

КРИВОЙ БРОДЯГА

В памяти людей до сих пор живёт старая сказка об алчном торговце, который хотел обмануть самого Купца. Совершая регулярные приношения и вознося горестные молитвы, он убедил Лик, что находится на грани разорения. Однако это было ложью, а ниспосланные Купцом товары торговец без зазрения совести пустил в оборот, приумножив своё и без того немалое богатство. Конечно, вскоре Купец узнал об обмане и очень разозлился, а разразившийся по его воле пожар лишил торговца не только корабля и средств к существованию, но и половины лица, оставив ему на память ужасный шрам. Говорят, что и по сей день Кривой Бродяга странствует по всему Горизонту, читая проповеди о праведном гневе Ликов.

ТАБУ

Среди жителей Горизонта принято множество гласных и негласных табу, связанных главным образом с мстительной природой Ликов. Кое-какие вещи не стоит делать, а кое о чём нельзя даже говорить — так, например, нет более верного способа накликать беду, чем помянуть Межзвёздную Тьму прямо, не прибегнув к обширной сокровищнице общепринятых метафор или эвфемизмов. Другие табу запрещают верующим вкушать некоторые виды пищи, демонстрировать скупость и отсутствие гостеприимства, отказываться от подарков и возводить хулу на Лики.

ТАЛИСМАНЫ

Верующие нередко носят при себе талисман — символ принадлежности к Церкви или покровительства того или иного Лика. Талисманом может служить как особо освящённый предмет, так и миниатюрные изваяния, изображения или символы самих Ликов. Как и приношение, талисман можно купить на уличном рынке, неизбежно вырастающем напротив любого достаточно людного культового сооружения. Так, Рынок Талисманов в Городе Ликов славится на весь Горизонт обилием и разнообразием ипостасей Ликов, известных тамошним мастерам и торговцам, и очень многие паломники мечтают вернуться домой с талисманом, освящённым не где-нибудь, а в майранском Куполе Ликов. Согласно поверьям, талисман нужно освящать в храме, на алтаре подходящего Лика и сопровождать процесс молитвами и должными приношениями. После этого талисман обычно полагается оставить в храме на целый день (забирать его раньше срока считается одним из самых строгих табу Горизонта). Многие верующие оставляют свои талисманы в храмах ещё и на время больших религиозных праздников, чтобы «подзарядить» их благой энергией до следующего праздника.

ЛИКОСКОПЫ И ПРОРОЧЕСТВА

Каждому Лику соответствует свой сегмент календаря и сектор небосклона. В разных системах в «созвездия Ликов» могут объединять совершенно несвязанные друг с другом группы звёзд, поскольку из-за космических расстояний в разных системах звёздное небо выглядит совершенно по-разному. Несмотря на подобные нюансы, широко распространено убеждение, что ликоскопы (описание взаимного расположения и движения звёзд и созвездий на тот или иной момент времени) позволяют предсказывать будущее людей. Составление ликоскопа — процесс индивидуальный и очень сложный, и исключений из правил в нём едва ли не больше, чем самих правил. Конкретные техники разнятся от системы к системе и от культуры к культуре, и даже опытный оракул, оказавшись в другой системе, может попасть впросак, попытавшись истолковать движение незнакомых созвездий. Создавать ликоскоп для самого себя или для того, кто об этом не просил, считается табу.

Конечно, существуют методы предсказания, для которых не обязательно быть звездочётом. Так, среди космоплавателей гораздо большей популярностью пользуется чтение судьбы по картам Колоды Ликов, а на Дабаране широко распространена нумерология, наука предсказания будущего при помощи магии чисел, пропущенных сквозь сложную систему «небес-

uropbr@yandex.ru #15373

ных алгоритмов». Настоящие математики относятся к нумерологии с нескрываемым презрением, однако это не мешает людям верить в её эффективность.

МЕСТНЫЕ ЛИКИ

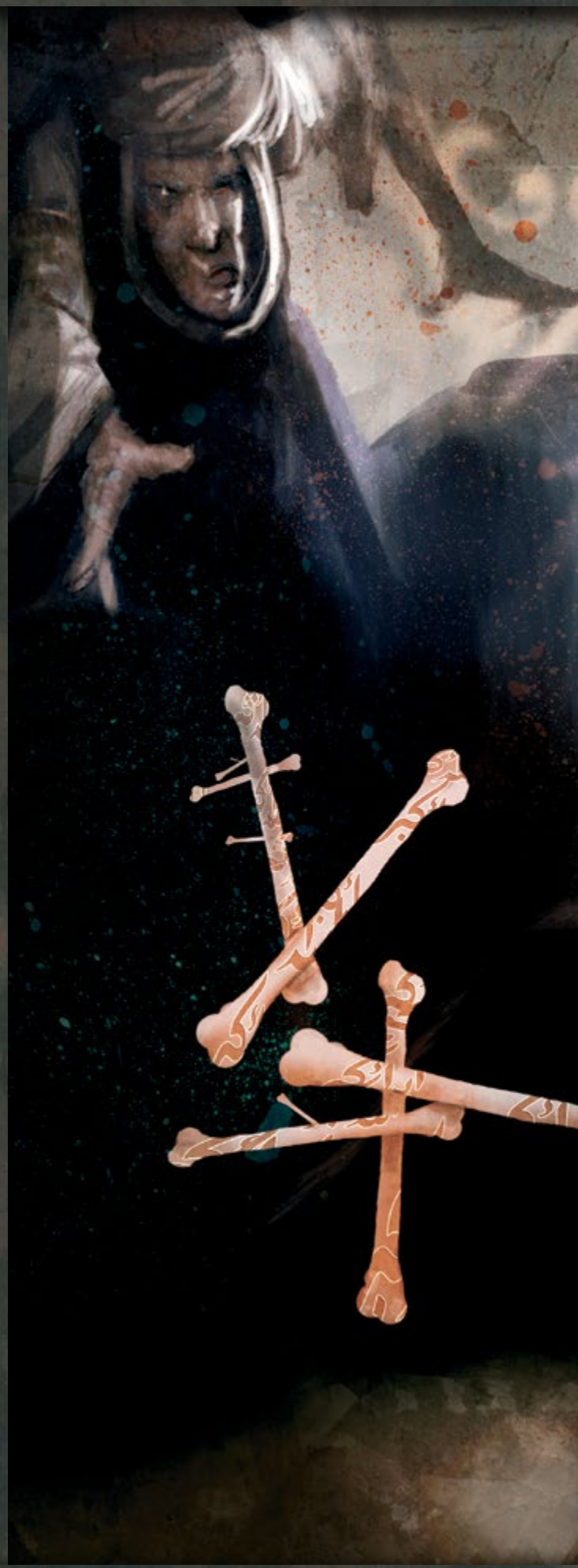
Практически везде, где бы ты ни оказался, можно найти местную вариацию одного или нескольких Ликов, непризнанных ни Церковью, ни ортодоксальными верующими. В некоторых системах один из Ликов почитают превыше прочих (как это происходит, скажем, с Мучеником на Залосе), в некоторых — чтят почти наравне с Ликами важных общественных деятелей (как на Садаале почитают Верховного Ликократа Аримира́та). Некоторые первобытные племена первопоселенцев называют Ликами стихии, природные феномены и даже злых духов; примером тому могут служить азаэлины из куанских джунглей или бай-цзин — Уроборос или, как его ещё называют, Звёздный Змей. Кроме того, кочевники почитают священными местами облако Канда́х в куанском Пограничье и Мерцающее Око — альгебарский пульсар. Как бы то ни было, в любой системе знают все девять Ликов, хоть и под разными именами, лишь в единичных случаях кого-то из них заменяет местный Лик — обычно почитаемый предок, мелкое божество, а то и вовсе дух или джинн. Так, в системе Ястаполь вместо Судьи почитают мари́ду Екатерину, покровительницу правосудия и плодородия.

ПРЕДАНИЯ И МИФЫ

Помимо веры в умах жителей Третьего Горизонта сильны и суеверия. Скажем, любому (за исключением, быть может, самых твердолобых безбожников из «Фонда») станет не по себе даже от мысли о Межзвёздной Тьме. Среди первопоселенцев нередко можно услышать предания о чёрной магии, живых мертвецах, тёмных культах, леденящих кровь ритуалах и некромеханизмах. Некоторые учёные находят схожие мотивы даже в мифологии зверолюдей — скавара и экилибри. Впрочем, и сама Вселенная хранит массу тайн, которые не под силу раскрыть даже «Фонду» со всеми его сенсорами и томографами: чёрные метки, облака-ха́дры, джинны, духи — всё это доказывает, что мир не так прост и понятен, как кажется на первый взгляд.

ДЖИННЫ

Джинны появляются почти во всех сказках первопоселенцев под именами йинов, джайнов, джанна или бокоров. Согласно этим сказкам, джинны — коварные и непредсказуемые существа, которые по воле Ликов помогают героям и карают злодеев и лжецов. Обычно они являются людям в виде миражей, песчаных вихрей или мерцающего в воздухе марева, однако, согласно всё тем же сказкам, они могут принимать обличье людей и даже змей или разнообразных крылатых тварей, то и дело мелькающих где-то на самом краю поля зрения. Кроме того, утвержда-



uropbr@yandex.ru #15373

УЛЫБЧИВЫЙ ИФРИТ

Существует только одно исключение из множества преданий о злобных ифритах — сказка об Улыбчивом Ифрите и сказительнице Салими́де. Ифрит был так впечатлён красноречием Салимиды и решимостью, с которой сказительница отсекла себе мизинец, вытребованный джинном в качестве прощального подарка, что поклялся отныне и впредь помогать всякому, кто согласится усладить его слух хорошей историей. Говорят, что Улыбчивый Ифрит путешествует по всему Горизонту, и повстречать его словоохотливый путешественник может как на шумном карнавале в честь прибытия бродячего цирка, так и в тихой харчевне. Наградой за приятную беседу обычно становится что-то, что может сильно облегчить дальнейшее путешествие.

СИМПТОМЫ ОДЕРЖИМОСТИ

Когда злой дух вселяется в тело человека, тот ещё может успеть понять, что случилось, и позвать священника-экзорциста. Признаков одержимости множество, и причиной появления некоторых из них вполне может быть простая лихорадка:

- Непрекращающиеся и необъяснимые с медицинской точки зрения боли в различных частях тела.
- Галлюцинации.
- Депрессия.
- Нетерпимость к звукам молитв и словам из священных писаний.
- Постоянные кошмары с участием чёрных собак, кошек, змей и других существ.
- Перепады настроения.
- Озноб и дезориентация.

ется, что джинны способны вселяться в тела людей и управлять ими. Говорят, что именно одержимость злобным джинном была причиной приступа безумия проповедника Малу́ка, во время которого он устроил бойню среди своих прихожан. Согласно пророку Хаура́му, самыми опасными из джиннов являются ифриты, предпочитающие селиться в катакомбах и на космических станциях, где не придерживаются обрядов кремации и где у духа всегда имеются под рукой плотские вместилища — и живые, и мёртвые.

Однако, как уже упоминалось выше, далеко не все джинны — злодеи; некоторые из них вполне могут выступать в роли советчиков и помощников. Ярчайшим тому примером могут служить девять Муз — покровительниц искусств наслаждения, помощью которых стремятся заручиться компаньоны, желающие добиться успеха в своём ремесле. Мари́ды, или мааджи́бы, — сильнейшие (и самые высокомерные) из джиннов, обладающие почти божественным могуществом, способные исполнять любые желания смертных, однако цену за их «услуги» под силу заплатить далеко не каждому.

Серебряный Лис — это известный дух-обманщик, которого многие считают одной из тёмных ипостасей Юнги. Говорят, что он предпочитает жить среди лесистых холмов и любит принимать облик прекрасного юноши или красивой девушки, чтобы заманивать в свою нору беззаботных путников. Там он угощает гостей чаем или кофе, а потом околдовывает их или вселяется в тело одурманенной жертвы. Так, в год, когда на Куа творил своё зло печально известный серийный убийца по имени Аталй́, отряд вершителя Ахмеди́ наткнулся в окрестностях Конгломерата на дыру в земле, на дне которой обнаружились тела нескольких детей и куча лисьего помёта. Ахмеди, прекрасно знавший легенду о Серебряном Лисе, был так потрясён находкой, что оставил службу и подался в отшельники.

КОЛДОВСТВО

Джинны — не единственные персонажи преданий о тёмных искусствах. Куанские и кориолисские родители до сих пор пугают детей сказками о духах-людоедах, которых суеверные первопоселенцы называют саркофагоями. В других историях саркофагои — космические призраки, которые проникают на суда, идущие в дальний рейс, чтобы сеять семена безумия и стравливать друг с другом членов экипажа, чтобы, когда дело дойдёт до смертоубийства, утолить свой голод плотью мертвецов. Ещё один колдовской образ в фольклоре — некроманты-бокоры, сказки о которых особенно популярны в Конгломерате и Акхандар-О-Шарифе. Ну а когда дело доходит до Искупления Назарима, люди не жалеют тёмных красок, живописуя различные ужасы, которые, следует признать, довольно правдоподобно смотрятся на фоне того немногого, что известно об этой уничтоженной ныне фракции. Так, считается, что члены этой фракции практиковали человеческие жертвоприношения, проводили тёмные ритуалы и заключали нечестивые сделки со злыми духами и джиннами.

uropbr@yandex.ru #15373



ЛОЖНАЯ ЛИЧИНА БАИДЖАМА

Ложная личина Баиджа́ма — это хорошо известный на просторах Третьего Горизонта миф о способности изменять свой облик, которую большинство верующих считает аморальной и даже еретической. Очень многие верования полагают вместилищем человеческой души именно черты лица; недаром в третьей книге пророка Хаура́ма сказано: «Лишившись лица, душа предстаёт пред Ликами». Одни говорят, что Баиджам — криптоморф или джинн, который изменяет внешность одержимого им тела, чтобы похитить ещё и душу. Другие утверждают, что ложная личина Баиджама — на самом деле одна из самых успешных подпольных бионических модификаций, предназначенных для шпионов и убийц. Кое-кто также обращает внимание на тот факт, что «Баиджам» является анаграммой слова «мааджиб», которое обозначает одновременно «тень» и «господин», а также является именем некоего биомагистра со станции «Ахалим», который недавно исчез, заново всколыхнув улёгшиеся было слухи. Говорят, что Мааджиб создал эту бионическую модификацию для странствующего тарра́ба, сотворив тем самым шедевр, ознаменовавший окончание обучения под началом знаменитого мастера Геро́да Афра́та.

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 11

«КОРИОЛИС»

О, «Кориолис»! Жемчужина и сердце Горизонта, колыбель и святыня зенитийской цивилизации. Лишь сами Лики способны затмить славу твою, ибо ты — величайшее чудо среди звёзд. О, «Кориолис», чьи дворцы величественны, а залы воистину достойны царей, ты — величайшая моя любовь!

Гальбара́л.
Ода «Кориолису»

uropbr@yandex.ru #15373

Космическая станция «Кориолис» — сердце Третьего Горизонта, причём в прямом смысле этого слова, ведь именно она стала источником его новой жизни. Зенитийцы расположили её на перекрёстке главных торговых путей, благодаря чему «Кориолис» быстро стал политическим центром и штаб-квартирой Совета фракций и целого ряда других правительственных институтов.

Когда зенитийцы разобрали свой колониальный корабль и приступили к постройке того, что впоследствии станет «Кориолисом», они понятия не имели, какую роль это сыграет для всего Горизонта. Поначалу многие уровни и отсеки станции попросту пустовали, но со временем жизнь на станции забила ключом, а её обитатели вступили в эпоху культурного расцвета (который многие консерваторы по обе стороны баррикад назвали бы скорее упадком). Так «Кориолис» — весь, от гулких коридоров Подвала до роскошных залов Шпиля с его цветущими садами и голографическим небом над головой, — стал плавильным котлом, в котором кипят и сливаются воедино культуры всех социальных слоёв и народов Горизонта, будь то алгольские беженцы, садаальские ликократы или богатые паши с Сиваса и Дабарана.

ФАКТЫ О «КОРИОЛИСЕ»

* **Население**: согласно переписи 61 ц. к. на борту «Кориолиса» проживает 521465 постоянных и (на момент переписи) 189455 временных обитателей. Цифры приведены без учёта проживающих в Подвале бродяг и зверолюдей (впрочем, их число остаётся относительно невысоким благодаря регулярным рейдам Стражи).
* **Размеры**: в высоту от Подвала до кончика Шпиля станция достигает 6136 метров. Диаметр Кольца — 3540 метров, Ядра (в самой широкой части) — 1500 метров. Четыре главных площади — окружности 604 метров в диаметре.
* **Календарь**: годовой цикл «Кориолиса» состоит из 336 дней и делится на три триады, триада — на три сегмента, сегмент — на 37 дней, а день — на четыре стражи по шесть часов каждая. Каждый из девяти сегментов посвящён тому или иному Лику, и последние несколько дней сегмента считаются выходными; после каждой триады в календаре имеется один «лишний» день, в который отмечают три главных праздника цикла: День Основания, Циклады (Новый год) и Пилигримарию.
* **Закон и порядок**: полицейские функции на станции и в её окрестностях выполняет Стража, которая подчиняется напрямую губернатору станции. Самыми серьёзными преступлениями занимаются Вершители, обладающие правом вести расследования, проводить аресты и, в некоторых случаях, карать виновных прямо на месте преступления. Вершители — подразделение судебной власти, независимой от воли губернатора и Совета, и руководствующейся исключительно законами «Кориолиса».
* **Правительство**: станцией правит губернатор при поддержке Совета фракций и Народной ассамблеи — собрания налогоплательщиков, рассчитанного на 2001 место. Налоги на станции — дело добровольное, и обычно их платят крупные компании, кланы и иные организации, желающие получить место в Ассамблее, но в составе этого органа власти немало и частных лиц (732 человека, если верить переписи 61 ц. к.). В настоящий момент стоимость одного места в Ассамблее составляет 9000 бирров. Народная ассамблея рассматривает проекты губернатора и Совета, требующие народной поддержки, а также любые законодательные инициативы.

ИСТОРИЯ

Станция «Кориолис» была выстроена из останков колониального корабля «Зенит», прибывшего на просторы Третьего Горизонта около 60 циклов тому назад. Часть систем и оборудования «Зенита» забрали с собой последователи семьи Куассар, заселившие куанский Монолит и его ближайшие окрестности; ещё кое-что увезли с собой беглецы, впоследствии ставшие фракцией Драконитов. Оставшиеся на борту гигантского корабля Ирьидесы и примкнувшие к ним колонисты основали Консорциум, а затем выстроили «Кориолис», который стал первым лучом новой эры, озарившей вскоре весь Горизонт, — и самым практичным применением останков основательно выпотрошенного «Зенита». Решетчатые фермы внешних грузовых отсеков исполина стали «Неводом», грузовым сортировочным портом-спутником «Кориолиса». В знак нерушимости зенитийского братства «Кориолис» был выведен на геостационарную орбиту прямо над Монолитом, так что Шпиль станции указывает точно на вершину его чёрной башни. Так начинается новейшая история Третьего Горизонта.

ЛИНИЯ ВРЕМЕНИ

Ц. к.	Событие
–5	«Зенит» прибывает в систему Дабаран
0	Консорциум начинает строительство «Кориолиса». Дезмонд Ирьидес становится первым губернатором станции
5	Флоты Легиона и Зенитийской гегемонии сходятся в битве в системе Хамура, но генеральное сражение заканчивается взаимным отступлением. Тьéре Мецци́на становится вторым губернатором «Кориолиса»
7	Легион и Консорциум заключают оборонительный союз
8	Легион и Зенитийская гегемония подписывают белый мир и заключают пакт о ненападении
10	Окончание строительства станции
14	Основание Вольной лиги, партнёрской фракции Консорциума

uropbr@yandex.ru #15373

17	Мора́цио Эска́ра становится третьим губернатором «Кориолиса»
21	К крупнейшим фракциям Горизонта отправлены послы с приглашением прислать своих полномочных представителей для участия в Совете фракций
26	Абисси́на Лекте́ли становится четвёртым губернатором «Кориолиса»
34	Легион обеспечивает безопасность основных торговых маршрутов Горизонта. Губернатор «Кориолиса» подписывает Договор о свободе коммерции, наделяющий каждого правом пользоваться вратами и запрещающий кому бы то ни было мешать осуществлению этого права
36	За́ндер Коррида становится пятым губернатором «Кориолиса»
41	Орден Неприкасаемых блокирует транзит через врата своей родной системы, Залоса, но под давлением остальных членов Совета снимает блокаду и подтверждает свою приверженность Договору о свободной коммерции. Корабли получают право пользоваться залосскими вратами, но (за исключением особых случаев) только для транзита и только под конвоем кораблей Ордена. Из системы доносятся тревожные вести о творящихся там ужасах, но Орден отказывается комментировать их, ссылаясь на свои суверенные права. Совету остаётся только принять условия Ордена, поскольку формально они соответствуют всем положениям Договора
42	Найа́ра Коринф становится шестым губернатором «Кориолиса»
51	Орден Неприкасаемых открывает на «Кориолисе» Самаритянскую Медицинскую Академию, запускает программу помощи нуждающимся и устраивает при академии санаторий для страдающих гиперболезнью
52	Джалама́н Хо становится седьмым губернатором «Кориолиса»
58	На станции вспыхивают бунты, спровоцированные радикальными антиправительственными группировками на деньги влиятельных антиреспубликанцев. Стража восстанавливает порядок, но зачинщикам удаётся ускользнуть
59	При содействии советников из Зенитийской гегемонии на «Кориолисе» появляется новое силовое ведомство — Вершители, созданное специально для претворения в жизнь новых законов по борьбе с организованной преступностью и антиправительственной деятельностью. Народная ассамблея выдвигает губернатору Хо вотум недоверия и смещает его с занимаемой должности. Ирия Шульямара́н становится восьмым губернатором «Кориолиса»
60	Научно-исследовательская станция «Фонда» обнаруживает «призраков Зина» и устанавливает с обитателями газового гиганта первый формальный контакт. Губернатор приказывает Страже провести серию чисток Подвала станции, ставшего обиталищем бродяг и зверолюдей, не признающих над собой ничьей власти и отказывающихся соблюдать законы станции. Кема́ль Даргося́н становится девятым губернатором «Кориолиса»
61	Эмиссар с Зина прибывает на «Кориолис» и получает статус наблюдателя в Совете фракций. Орден вновь блокирует транзит через залосские врата. С одной из таоаньских колоний поступает сигнал бедствия, и Консорциум, Колониальное агентство и «Фонд» организуют совместную спасательную экспедицию

uropbr@yandex.ru #15373

СТАНЦИЯ «КОРИОЛИС»

«Кориолис» делится на три больших района (не считая Подвала): Шпиль, Ядро и Кольцо. В каждом из этих районов свой собственный характерный стиль и уникальная атмосфера, но в каждом из этих районов проживают дружелюбные и приветливые люди — орбиталы «Кориолиса». В этой главе все три части описаны с точки зрения прибывшего на станцию путешественника.

КОЛЬЦО

Кольцо станции огромно, и изнутри его опоясывает Променад — бурлящая жизнью торговая улица, бегущая мимо бесчисленных магазинов, лавок и бутиков. Многие люди вполне обоснованно считают её лицом «Кориолиса». Проще всего попасть на Променад, добравшись до одной из четырёх его площадей, расположенных там, где к Кольцу примыкают спицы — транспортные тоннели, соединяющие его с Ядром. Если у путешественника нет проблем с деньгами, лучшим способом перемещения по Променаду являются такси-гравилёты и транспортные кресла, но кое-где настолько людно, что проще воспользоваться рикшей или вовсе отправиться в путь пешком.

КОСМОПОРТ «НЕОПТРА»

Четыре коммерческих космопорта «Кориолиса» расположены на Кольце, напротив каждой из четырёх его площадей. Крупнейший из космопортов, «Неоптра», находится у Площади Пряностей. Кроме того, на станции имеется множество частных космопортов (в основном в Шпиле). «Неоптра» — это обычно первое, что видит путешественник, сойдя на борт «Кориолиса», так что по приказу нынешнего губернатора публичная часть космопорта прошла модернизацию, и теперь гостей станции встречают сияющие полы из куанского мрамора и прекрасные барельефы на колоннах, поддерживающих балконы и галереи приёмного терминала. Естественно, технические и наружные отсеки сохранили своё прежнее практичное убранство — арманитовые переборки, решётчатые фермы и клёпаный металл. Многоуровневые балконы-доки приёмного терминала расположены на внутренней стороне внешней переборки станции: шумный улей небольших харчевен, контор, магазинчиков, рыночных развалов и тележек разносчиков — миниатюрное подобие больших площадей Кольца. Из терминала на станцию можно попасть через пропускные пункты одной из трёх таможенных застав. Таможенники и стражники внимательно следят за каждым, кто прибывает на станцию или покидает её — подорожные бумаги прогоняют через всевозможные базы данных, а багаж тщательно досматривают. На таможенной заставе можно оплатить пошлины на ношение оружия и ввоз домашних животных и зверолюдей. Кроме того, таможенные заставы в случае необходимости могут использоваться как карантинные станции: они оборудованы тяжёлыми бронированными переборками, при помощи которых помещения заставы или космопорта можно полностью изолировать от остальной станции. К счастью, в них пока ни разу не возникало нужды.

Очень многие жители «Кориолиса» работают в порту «Неоптра», и некоторые в нём даже живут — попрошайки, работники домов терпимости и пара-тройка проповедников. Кроме того, в порту промышляют чамба́лы — пройдохи и мошенники, которые зарабатывают на жизнь, водя за нос наивных путешественников. Самый верхний уровень «Неоптры» называется Балюстрадой — там предпочитают швартоваться дорогие яхты, у хозяев которых нет на «Кориолисе» личного ангара. Приёмный терминал Балюстрады накрыт куполом сапфирового стекла, сквозь который открывается фантастический вид на планету Куа, похожую на сияющую в пустоте изумрудную звезду.

✵ Центральная сортировочная

Сразу под полом первого уровня космопорта начинается лабиринт коридоров и погрузочных доков, используемых для кратковременного хранения и распределения ввозимых товаров, который называется Центральной сортировочной. Самые большие доки зарезервированы для грузовых челноков «Невода». Вся Центральная сортировочная насквозь

uropbr@yandex.ru #15373

пронизана техническими лазами, лестницами и вентиляционными тоннелями, напоминающими запутанные ходы муравейника. Работающие там грузчики знают эти туннели достаточно хорошо, чтобы при необходимости пробираться по ним в космопорт и обратно, но посторонний заблудится там почти наверняка.

ПРОМЕНАД

Променад — это опоясывающая всё Кольцо главная торговая улица «Кориолиса». Магазинами и лавками, в обилии разбросанными вдоль всего Променада, обычно владеют семьи, живущие либо в одном из прилегающих к предприятию жилых модулей, либо в большом жилом квартале где-нибудь неподалёку. Сам Променад представляет собой широкий многоярусный коридор с высокими, насколько позволяет высота самого Кольца, сводчатыми потолками. Высоко над головой устроены балконы и прогулочные галереи с магазинчиками и кофейнями, до которых можно добраться на такси, в транспортном кресле или пешком, при помощи лифтов, лестниц и переброшенных через Променад мостов. Общественный транспорт в Кольце представлен Кольцевой трубой — системой скоростных вакуумных поездов. Узловые станции Кольцевой трубы расположены на четырёх главных площадях Кольца (ещё две находятся в Ядре). Поездка по Кольцу стоит дешевле, поэтому люди, которым нужно на противолежащую площадь, обычно предпочитают экономить деньги, а не время, и едут по Кольцу, а не через Ядро.

Жилые модули Кольца не слишком просторны — обычно одна-две комнаты, в которых большим семьям приходится спать посменно. Именно из-за этих модулей пространство над головами людей, гуляющих по Променаду, затянуто таким количеством лестниц, балконов, балюстрад и канатных дорог, забитых толпами спешащих по делам людей и стайками гоняющихся друг за другом детей, собак и обезьян. Бельевые верёвки с переменным успехом делят воздушное пространство с изящными матерчатыми навесами, а шум и болтовня на Променаде не стихают ни на миг ни днём, ни ночью.

ПЛОЩАДЬ ПРЯНОСТЕЙ

Несмотря на название, на кориолисской Площади Пряностей торгуют не только специями, но и свежими овощами и фруктами. Здешние торговцы предлагают экзотические вкусы и ароматы со всех уголков Горизонта (в первую очередь, конечно, с Куа): бананы, полосатые арбузы, золотые дыни, манго, бу́рры, хево́ны, сушёные финики и фиги, кокосы, орехи и миндаль. На компактных прилавках разложены ящички со специями: ярко-красной паприкой, оранжевым шафраном, перцами всех возможных цветов, порошками чили и тмином. С прилавков возвышающегося на площади Дворца Специй на куанские кухни попадают и иноземные специи: алгольский курра́х, смесь для лубайского берbе́ри, знаменитая садаальская копчёная паприка и многое, многое другое. Буквально на каждом шагу встречаются пекарни, кондитерские, разносчики пахлавы и торговцы мёдом. Что и говорить — пахлава и другая выпечка недаром считаются таким же неотъемлемым атрибутом Площади Пряностей, как и сами пря-

ПРОПАВШИЕ ГРУЗЫ

За последние несколько сегментов на складах под Центральной сортировочной начали пропадать небольшие партии дорогостоящих грузов — в основном свежей еды и деликатесов. Никто не знает, кто стоит за этими хищениями, но одна из местных акбаров, уроженка Лубау по имени Сей Ши Ча́рма, уже получила задание выяснить личность вора. Так и не добившись успеха, она окончательно убедилась в том, что без помощи в этом деле не обойтись. Кроме того, пропал скавара Рау́в, любимец и живой талисман работников Центральной сортировочной — кто знает, не связаны ли эти два события?

ТОВАРЫ И УСЛУГИ «НЕОПТРЫ»

- Лазарет под управлением медикурга Ле́йо.
- Харчевня «Пункт назначения», в которой подают лучший шашлык по эту сторону таможни.
- Банк Вольной лиги и пункт обмена валют, где можно купить бирры или обменять их на другую валюту.
- «Оазис» Мадри́ги Аха́йи, массажный салон и заведение для встреч с компаньонами.
- Часовня Ликов.
- Склады и ячейки для хранения багажа и лёгких грузов в ожидании таможенной инспекции.
- Пост № 13, оперативный центр службы безопасности космопорта, возглавляемой капитаном Стражи Кару́.
- Кофейная тележка Джиако́бо — только свежеобжаренный грунтовый кофе.
- Таможенная застава № 1 — пункт регистрации личного оружия.
- Чартерные рейсы с Балюстрады на Монолит и обратно — дорого, но быстро и безопасно.

uropbr@yandex.ru #15373



За бирры на Променаде покупается и продаётся всё

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 11.1 — ПРИМЕРЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ В КОСМОПОРТУ

D6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Ра́ввa	Грузчик	Потливость	Что-то ищет	Любовь
2	Дафо́р	Стражник	Облупленный нос	На службе	Звонкие бирры
3	Ибрами́р	Уличный торговец	Бегающие глазки	Спешит по делам	Тайна
4	Майра	Путешественница	Нервозность	Ищет выгодную сделку	Долги
5	Зара́	Уличный проповедник	Озлобленность	Проповедует	Спасение
6	Авессало́м	Купец	Запах арраша	Ищет свой шанс разбогатеть	Праведная жизнь

ности. Даже богачи из Шпиля не гнушаются отведать знаменитых сладостей непревзойдённой Са́бы Хури́. Более того, каждый год на этой самой площади проводится всеобщий Чемпионат Пахлавы, на который съезжаются прославленные кондитеры со всего Горизонта. Специи, сиропы, точное количество гвоздики, лимонного сока и даже самых экзотических ингредиентов вроде лакрицы, мирры или цветов имбиря становятся темой горячих споров и самых оживлённых пересудов.

Скот и домашние животные

В дальнем углу площади находится несколько огромных зданий, похожих на приземистые ангары, сплошь заполненные загонами, вольерами и клетками всевозможных форм и размеров. Это знаменитый скотный рынок «Кориолиса», где раз в неделю проходят оптово-розничные аукционы по продаже мясного, молочного и ездового скота. Небольшой рынок, специализирующийся на торговле зверолюдьми, расположен на нижних уровнях этого строения, имеющих прямой выход к малому космопорту «Каситра». Чаще всего на этом рынке продаются некатры и экилибри, но время от времени появляются и небольшие партии скавара. «Птичий рынок Язмиа́н» — это зоомагазин, в котором можно найти и купить любое домашнее животное, будь то кошки, терзинийские сони, пернатые змейки, алгольские гончие, попугаи, певчие зяблики, белые дрозды, листовые рыбки или коралловые карпы. В продаже имеются также все необходимые для содержания животных товары: от кормов и лекарств до золочёных клеток и искусно оформленных аквариумов (доставка самых габаритных покупок осуществляется за счёт магазина).

Базар «Альеш»

Официальный рынок вольных торговцев станции «Кориолис», базар «Алье́ш», расположен неподалёку от Площади Пряностей, в одном из внешних кварталов Кольца. Склады и доки «Альеша» занимают несколько уровней, но с точки зрения простого обывателя базар выглядит как обычный многолюдный рынок, полный посредников-хабарщиков, громогласно оглашающих свои торговые предложения.

ПЛОЩАДЬ ИСТОЧНИКОВ

Бриллиант в короне Площади Источников — её величественный центральный фонтан, дар народу «Кориолиса» от да́ра Бахари. Мягкое журчание водяных струй дарует спокойствие и умиротворение умам посетителей окрестных харчевен, кофеен и таверн. Площадь Источников — не только рынок экзотических товаров, но и самая настоящая фабрика идей и место паломничества поэтов, проповедников, тарра́бов, писателей и прочих людей искусства. Многочисленные кофейни вроде знаменитых «Осма́но», «Леве́рт» и «Батро́» собирают на своих диванах любителей подискутировать о политике, узнать последние слухи или обсудить свежую серию нашумевшего сериала. Гул разговоров сплетается с выкриками агитаторов, напевами проповедников и воплями уличных пророков, служа прекрасным фоном для всякого, кому захочется поглазеть на работу местных художников, акробатов, жонглёров или глотателей огня. С наступлением вечерней стражи, когда голографическое небо над площадью темнеет, повсюду зажигают фонари, сахарных светляков опускают в кувшины с подкрашенным сиропом, а из харчевен начинают доноситься умопомрачительные ароматы готовящихся к ужину блюд. В лавочках и магазинах Площади Источников собраны изделия художников и искусников со всего Горизонта: картины, скульптуры, бумажные фигурки, садаальские глиняные гидры, дабаранские заводные птицы, автоматические абаки работы айвазских политехников, алгольские молитвенные башенки, мозаики с Ликами из далёкой системы Эну, чётки, вручную вырезанные молчаливыми послушниками амедских монастырей, и даже вывезенные контрабандой залосские ковчежцы с частицами костей прославленных воинов-мучеников.

Археологический переулок

Невысокий и тесный Археологический переулок, выходящий прямо на Площадь Источников, битком набит лавочками и торговцами, предлагающими на продажу необычные и интересные находки — иногда всего лишь реплики, но при желании там вполне можно найти и сахарных светляков, и гиперкубики, и даже самых настоящих лечебных скарабеев. Торговля незарегистрированными и неидентифицированными находками, а также артефактами Зодчих запрещена, но, по слухам, рас-

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 11.2 — ПРИМЕРЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ НА ПЛОЩАДИ ПРЯНОСТЕЙ

d6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Юсуфа́	Хабарщица	Жажда наживы	Очередной плохой день	Контракт
2	Мелька́р	Торговец животными	Морщинистое лицо	Ищет беглое животное	Пропавший ученик
3	Сайма́х	Кондитер	Профессиональная гордость	Доставляет выпечку клиенту	Признание
4	Анастасия	Пекарь	Цокает языком	Что-то печёт	Победа в конкурсе
5	Хива́л	Слуга	Обкусанные губы	Доставляет важную посылку	Покорность
6	Белый Глаз	Экилибри	Милая мордашка	Ищет еду	Стая

хитители гробниц и контрабандисты нередко используют тёмные уголки археологического переулка в качестве рынка сбыта неправедно добытого добра, так что Вершители самым пристальным образом следят за всеми совершаемыми там сделками. Многочисленные антикварные магазинчики, букинистические развалы и лавки древностей закрываются, а их владельцы вместе с покупателями перебираются на Площадь Источников, продолжая беседовать и торговаться под уютное бульканье кальянов в своих «профессиональных» кофейнях вроде «Бархана» или «Фари́да».

Мансарда

Квартал между Площадью Источников и обшивкой внутреннего изгиба Кольца принадлежит художникам и поэтам. Это громадный жилой комплекс, выкрашенный в яркие цвета, тут и там перемежающиеся белыми кляксами в стиле белёных храмов Амедо. Между разноцветными крышами, террасами, балконами и выступами раскинута запутанная сеть всевозможных лестниц, трапов и переходов. Если тебе нужен поэт или художник, Мансарда — самое подходящее для этого место.

Базарная площадь

На Базарную площадь простые жители «Кориолиса» ходят совершать повседневные покупки и просто встречаться с друзьями. С началом дневной стражи многочисленные харчевни и таверны открывают свои двери для посетителей: на вертелах румянится шашлык, а в заведениях поприличнее исходит соком баранина, крольчатина и птица. К обеду в заведениях типа «Илии́», «Сами́ры» и «Райха́на» уже не протолкнуться, так что с выбором места для дневной трапезы лучше не медлить. Одной из самых популярных харчевен площади считается «Фадайла́», что в Жасминовом переулке, — её увитый побегами жасмина балкончик полон посетителей весь день напролёт. Седовласые старики и почтенные старухи приходят на площадь с самого утра, чтобы посплетничать и поиграть в шахматы, нарды и другие настольные игры. Кроме того, на площади находится множество коптилен, и в воздухе безраздельно царит аромат копчёного мяса, рыбы, колбас, овощей и пряностей. Знаменитые винодельни «Фидо́», «Геме́рра» и «Кви-Нестера» содержат на площади несколько фирменных погребков, где (в зависимости от сезона) можно отведать самых разных вин — от мягкого розового до жгучей ча́мбы. Табачный остров — средоточие всего, что связано с табаком, сигарами и кальянами. Лучшим магазином острова знатоки считают «Табакерку дол-Хасана», знаменитую своими несравненными вишнёвыми смесями.

Озоновая площадь

Озоновая площадь — центр торговли большими и маленькими техническими устройствами и приспособлениями. Вопли торгующихся под пологами палаток и шатров сливаются с раскатистым хохотом отдыхающих легионеров, бульканьем кальянов и ритмичным перезвоном блёсток, нашитых на ко-

ТАБЛИЦА 11.3 — ПРИМЕРЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ НА ПЛОЩАДИ ИСТОЧНИКОВ

d6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Ло́ма	Акробат	Татуировки по всему телу	Готовится к представлению	Слава
2	Самра́т	Историк	Чешет бороду	Пребывает в сомнениях	Научная честность
3	Коана	Писательница	Запах мирры	Собирает материал	Новая книга
4	Альмаки́	Поэт	Пристальный взгляд	Декламирует стихи	Месть
5	Хамша́	Певица	Расшитый бубенцами наряд	Флиртует	Бирры
6	Му́но	Археолог	Напряжён	Что-то ищет	Артефакты

uropbr@yandex.ru #15373

стюмы танцоров и танцовщиц (кстати говоря, воздух на площади, несмотря на её название, ничем особенным не пахнет). Многие посетители площади имеют нетипичное для «Кориолиса» обыкновение более или менее открыто демонстрировать оружие. Патрули Стражи предпочитают тут вообще не появляться — за порядком на Озоновой площади следят вооружённые боевики банды Лама, которых легко узнать по заносчивым повадкам и чернённым татуировкой губам. Впрочем, время от времени на площади появляется вершитель-другой, решивший лично взглянуть, как там обстоят дела.

Озоновая площадь — это место, где продавцы способны удовлетворить все технологические нужды своих потенциальных клиентов. В местных мастерских могут отремонтировать и модифицировать что угодно. Лучшие ремесленники «Кориолиса» — в первую очередь оружейники — работают именно на Озоновой площади. Зная нужных людей, любой достаточно состоятельный человек может заказать себе даже произведения придворных мастеров. Некоторое приобретённое на площади оружие (в первую очередь — тяжёлое, горючее и взрывоопасное) новый владелец может забрать только при отбытии со станции: покупку доставляют в специальное укреплённое хранилище при портовой таможенной заставе, а покупателю выдаётся бирка с кодовым ключом от ячейки, в которой оно хранится.

В прилегающих к площади переулках находятся штаб-квартиры нескольких частных военных компаний («Чёрный череп» всегда готов предоставить специалистов по решению локальных боевых задач любой сложности) и детективных агентств (вроде «Тени лотоса», специализирующегося на изобличении супружеской неверности и решении других деликатных проблем).

Оружейная лавка «Джабраил»

Бывший легионер, одноглазый старик по имени Джабраи́л, держит самую известную оружейную лавку на Озоновой Площади. Вместе со своей подругой, конструктором-оружейником по имени Ири́н, и полудикой макакой по имени Бум Джабраил продаёт всё — от оружия до амуниции и боеприпасов. Самое известное творение этого колоритного трио — легионерский карабин «Геенна» с компактным огнемётом, установленным вместо штатного подствольного гранатомёта.

ВОЙНА БАНД

Недавно на Базарной площади и в прилегающих к нему кварталах Променада случилась целая серия пожаров. Стражникам приходилось практически каждый день гонять туда пожарные БПЛА. Несмотря на работу вентиляции, люди продолжают кашлять, а в воздухе до сих пор висит запах гари. Представитель местных торговцев, Гасма́н Эрбу́л, даже написал губернатору письмо с требованием положить конец войне банд, которую практически все считают причиной пожаров. Едва ли не каждому известно, что за контроль над площадью с бандой Варк сражаются сразу две группировки — Арья́ма и Го́ро, однако все трое единодушно отрицают свою причастность к поджогам. Неужели на станции завёлся маньяк-пироман?

ТАБЛИЦА 11.4 – ПРИМЕРЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ НА БАЗАРНОЙ ПЛОЩАДИ

d6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Ава́на	Лоточник	Сморщенное лицо	Приветливо улыбается	Выживание
2	Ите́йн	Официантка	Приятный парфюм	Работает	Дети
3	Ли́ппо	Мелкий воришка	Дёрганый	Пытается что-то стянуть	Острые ощущения
4	Похе́йро	Сказитель	Беззубая ухмылка	Курит кальян	Развлечение
5	Кам-Кам	Турист	Восхищённый взгляд	Ходит по магазинам	Повидать Горизонт
6	Ррах	Скавара	Озлобленный	В бегах	Свобода

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 11.5 — ПРИМЕРЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ НА ОЗОНОВОЙ ПЛОЩАДИ

D6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Шамза́д	Бандит	Белый грим	Пялится по сторонам	Статус
2	Иванхэ́	Татуировщик	Светящиеся татуировки	Напивается	Долги
3	Оке́йн	Силовик	Великан	На службе	Гордость
4	Камри́за	Легионер	Кибернетический глаз	Командировка	Легионерское братство
5	Чик-чик	Макака	Наглость	Шарит по чужим карманам	Добыча
6	Йа́ла	Контрабандистка	Мешковатая одежда	Что-то ищет	Бирры

Квартал Биоконструкторов

В одном из прилегающих к Озоновой площади кварталов расположено сразу несколько знаменитых биоконструкторских студий, в народе именуемых «мясными лавками». Тот, у кого в достатке бирров и отваги, может заказать здесь любые бионические модификации и кибернетические устройства — от косметических имплантатов и кибернетических протезов до куда менее заметных улучшений вроде биохимических желёз, потайных полостей, термочувствительных глаз или дополнительных сердец. Самая крупная из местных студий — «Харибда Техно». Она расположена в большом современном здании и предоставляет услуги своих операционных залов, процедурных автоматов, омолаживающих комплексов и послеоперационных стационаров для пациентов, восстанавливающихся после какого-нибудь серьёзного хирургического вмешательства. «Ка́зма Косметик» — первоклассное заведение для избранных, самая модная студия моделирования внешности; некоторые говорят, будто, чтобы оставаться на вершине, мадам Казме порой самой приходится изобретать модные тенденции.

Переулок Татуировщиков

Переулок, соединяющий Квартал Биоконструкторов и Озоновую площадь, называется Переулком Татуировщиков. Называется он так не потому, что это единственное место на станции, где работают мастера иголок и чернил, а потому, что здесь работают самые знаменитые из них. В местных студиях можно найти специалистов как по различным классическим техникам вроде чернильной татуировки, художественного шрамирования, пирсинга или мехе́нди[1], так и по актуальным новинкам вроде анимированных и светящихся тату. Пожалуй, самой популярной художницей Переулка можно назвать Аме́ду из Амедо — бывалую путешественницу, полиглота и непревзойдённую мастерицу микротатуировки, способную сотворить шедевр даже на кончике пальца.

1 Традиционная роспись по телу хной или красками на её основе.

ЯДРО

В то время как Кольцо почти целиком отдано под нужды коммерции, Ядро скорее можно назвать административным и культурно-развлекательным центром станции. Помещения Ядра значительно просторнее по сравнению с тесными и переполненными народом переулками того же Кольца. Центральная площадь Ядра расположена в самом сердце станции, на пересечении путей, соединяющих четыре площади Кольца, и у самого подножия её величественного Шпиля.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПЛОЩАДЬ

Центральная площадь находится в самом сердце «Кориолиса». Оттуда на нижние уровни Шпиля ведёт несколько вакуумных лифтов и гравитонных шахт, а над деловито снующими внизу людьми возвышается многоуровневое строение, в котором расположены помещения административных ведомств. Малый бизнес на Центральной площади представлен харчевнями, тавернами, кофейнями и несколькими домами компаньонов, клиентуру которых составляют в основном чиновники и богатые купцы. В отличие от площадей Кольца, на Центральной площади свободное пространство не заставлено торговыми палатками, а запружено толпами паломников, туристов и людей, идущих на работу и с работы. На примыкающих к площади улицах расположена масса портновских мастерских и галантерейных магазинов, клиентами которых являются люди, не желающие отставать от последних модных веяний, — в том числе богатые обитатели Шпиля (хотя они, конечно, имеют дело только с портными, практикующими выездное обслуживание). Самыми известными предприятиями такого рода являются галантерейный магазин «Фермага́т и сыновья», магазин тканей «Иси́ми» и ателье «Летающий дворец» — очень дорогое и престижное предприятие, мастера которого выезжают к клиентам только за дополнительную

uropbr@yandex.ru #15373



Озоновая площадь

плату. На самой площади расположены штаб-квартиры нескольких курьерских агентств, в том числе «Эрмез» и «Курьерское бюро Кифри».

МУЛУХАД

Мулуха́д, главный развлекательный центр «Кориолиса», — мешанина тёмных переулков, старых зданий, ресторанов, харчевен, баров и казино. Несмотря на то что в Мулухаде каждый искатель острых ощущений сможет найти что-нибудь по своему вкусу, наиболее распространённым развлечением являются всякого рода азартные игры. На деньги здесь можно сыграть не только в казино, но и в барах, и на улицах, и, конечно, на расположенном по соседству Стадионе. Самыми знаменитыми ресторанами Мулухада являются оформленный в алых тонах «Аль-Кадр» и утончённый «Мадеха́р», рассчитанный на более взыскательную (и обеспеченную) публику.

✵ Стадион

Овальная громада Стадиона возвышается над Мулухадом, почти касаясь сводчатых ферм, поддерживающих конструкцию Ядра. Стадион предлагает посетителям всевозможные виды развлечений в невесомости: голографические полосы препятствий, дуэли на нейрошоковом оружии, гравибо́л, гонки на гравициклах, алгольский футбол и многие другие. Каждый день в вечернюю стражу происходит какое-нибудь грандиозное состязание,

ЗАКОН ЛЕГИОНА

Гремучая смесь из биоконструкторских и кибернетических клиник, тату-салонов и оружейных магазинов влечёт легионеров на Озоновую площадь, как пламя влечёт к себе мотыльков. Бары, специализирующиеся на обслуживании легионеров, в названиях и оформлении вывесок обычно используют различные вариации на тему костей или черепов. К числу самых известных легионерских заведений относятся бары «Мокбара́н», «Ига́ль» и «Кра́ниум» (последний также считается неофициальной штаб-квартирой фракции на «Кориолисе» и её главным вербовочным пунктом). Если побродить в окрестностях любого из этих злачных мест, можно без труда обнаружить штаб-квартиры других частных военных компаний. Благодаря присутствию Легиона Озоновую площадь можно считать относительно безопасным местом — на её территории действует так называемое «костяное право», основанное на системе строгих и очевидных законов военного времени. Благодаря ему Легион обеспечивает порядок относительно успешно, так что Стража на территории площади практически не появляется. Стоит отметить, что с точки зрения законов Горизонта субъектом «костяного права» может быть только легионер, а действующие в его границах практики вполне можно назвать если не варварскими, то уж точно архаичными: например, в качестве одной из процедур оно предусматривает судебный поединок, а в качестве одного из возможных наказаний — публичное бичевание. Самым же суровым наказанием с точки зрения «костяного права» является «прогулка за борт» — способ казни, при котором виновного (или виновных) просто выбрасывают в открытый космос без скафандра (к счастью, за всю историю «Кориолиса» этот метод казни не применялся ни разу).

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 11.6 — ПРИМЕРЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ НА ЦЕНТРАЛЬНОЙ ПЛОЩАДИ

d6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Даша́ни	Компаньон	Элегантность	Прогуливается	Братья и сёстры
2	Мве́ки	Дипломат	Золотые украшения	Куда-то идёт	Похоть
3	Арья́н	Чиновник	Весь в поту	Паникует	Потерянная бирка
4	Паришад	Биржевой маклер	Поглаживает бороду	Читает	Успешное будущее
5	Джайнара́	Курьер	Поджарая	На службе	Семья
6	Марку́д	Купец	Загорелый	Торгуется	Богатство

как правило, с участием профессиональных спортсменов и, конечно, обилием ставок. Любой желающий может снять один из больших ангаров под стадионом и попробовать свои силы в любом из этих видов спорта. Кроме того, на территории стадиона имеется несколько баров и ресторанов — наибольшей популярностью из них пользуется «Талáх», с застеклённых балконов которого открывается великолепный вид на гоночный трек.

Для любителей варварских развлечений Стадион предлагает модуляции и состязания бойцов. В состязаниях основной упор делается, конечно, на зрелищность, но схватки не постановочные, и гладиаторы бьются друг с другом всерьёз. Немалой популярностью среди ценителей пользуются битвы гладиаторов-некатр против различных диких зверей: дирха́дов, дхо́лов, азу́ков и прочих экзотических тварей. Люди могут участвовать в дуэлях со зверями только удалённо — в виде модуляции. За всю историю состязаний единственными, кто выходил против зверей непосредственно, были дабаранские воины-рабы, но эта практика была прекращена ещё до того, как на Дабаране отменили институт рабства.

АМФИТЕАТР

Артисты, которые живут и работают не в Кольце, обретаются в кварталах, прилегающих к Амфитеатру. Это открытое строение, напоминающее чашу, выполнено в классическом дабаранском стиле и отделано жёлтым алгольским песчаником. На подмостках «Амфи» (как его ласково называют местные жители) можно ознакомиться как с современными видами искусства вроде голографии, скульптурной модуляции или прокси-музыки, так и с нестареющей классикой типа танца, театра, пантомимы, сказительства и инструментальной музыки. Пост художественной руководительницы театра занимает дива Кема́ра Ко́у, которая следит, чтобы цены на билеты оставались доступными для самой широкой публики. Впрочем, специально для богатых ценителей роскоши в Амфитеатре предусмотрены комфортабельные индивидуальные ложи. Самыми громкими событиями сезона обычно становятся представления с участием таких знаменитостей, как Сани Соваль, квартета «Флейты лотосов» или танцевальной труппы «Невесомая поступь».

МАЛЕНЬКИЙ ГОРИЗОНТ

Кварталы Маленького Горизонта примыкают к одной из внешних стен Ядра, а предназначены они специально для проживания гостей станции. Местные уличные торговцы предлагают разнообразные экзотические лакомства вроде засахаренных жуков-ги́шья, лунных фруктов или солёных флорине́ев. Смешение архитектурных стилей практикуется в Маленьком Горизонте весьма широко, так что здесь можно увидеть всё что угодно — от алгольских пагод в окружении круглых кочевничьих хижин до садаальских домов-коробок, украшенных майранскими балконами. Маленький Горизонт — вотчина банды Змей, но Синдикат не оставляет попыток расширить за их счёт свою сферу влияния, так что время от времени на здешних улицах происходят драки и перестрелки.

ШТАБ-КВАРТИРЫ ВЕРШИТЕЛЕЙ И СТРАЖИ

Штаб-квартира Стражи «Кориолиса» расположена внутри гигантской колонны, являющейся частью центральной несущей конструкции станции. В её помещениях находятся не только административные помещения, но и самые большие на «Кориолисе» гравитонные грузопассажирские лифты, при помощи которых можно быстро попасть на любой уровень Ядра, а также ангары для служебной техники — БПЛА, лёгких колёсников и гравилётов. Там же, за бронированными воротами, установленными после вооружённых бунтов 59 ц. к., находится штаб-квартира Вершителей. Фасад крепости Вершителей отделан полированным мрамором, который выглядит куда представительнее потёртой гиперпластиковой облицовки сектора, находящегося в ведомстве Стражи.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ СТУДИЯ «ГЛАШАТАЯ»

К другой внешней стене Ядра примыкает большой новый комплекс, который служит штаб-квартирой компании «Глашатай». Её фасад украшают выполненный в классическом майранском стиле барельеф, изображающий знаменитых репортёров, курьерские яхты и информационные зонды, хоро-

uropbr@yandex.ru #15373



Ядро

шо узнаваемые благодаря характерному сферическому корпусу с четырьмя длинными антеннами. Внутри самого комплекса находится администрация, а также несколько новостных, съёмочных, записывающих и голографических студий, гримёрок и прочих помещений, необходимых для деятельности мультимедийной корпорации. В ближайшем к оси Ядра крыле Центральной студии располагаются серверы местной инфосети и технические службы, обеспечивающие бесперебойную работу всех подключённых к ней терминалов. Внутрь комплекса разрешён вход только сотрудникам компании и лицам, приглашённым на съёмку некоторых передач вроде «Колеса чудес» или «Вечерних новостей».

КУПОЛ ЛИКОВ

Купол Ликов называют самым большим храмом Горизонта, несмотря на то что многие подвергают сомнению истинность этого утверждения. Зрелище стометрового фронтона Купола, выполненного из лучшего акхандарского стекла, отлитого из песка с вулканических пляжей Антмайры, буквально захватывает дух.

ПОЛИЦЕЙСКИЕ БПЛА

Последние пополнение арсеналов кориолисской Стражи — три разведывательных БПЛА, предоставленных «Палате́ной», одной из инженерных лабораторий «Фонда». Хорошо натасканные инфоджинны блока обратной связи позволяют операторам управлять аппаратами при помощи специальных голографических очков. БПЛА вооружены вулкан-карабинами, нейрошокерами и, согласно слухам, экспериментальными «тошнотворными» излучателями для разгона толп — новейшей разработкой «Фонда». Жители «Кориолиса» искренне ненавидят эти машины, и когда те отправляются в патрулирование, нередко встречают их залпами гнилых фруктов и прочих отбросов.

uropbr@yandex.ru #15373

МУЛУХАДСКИЙ КОШМАР

В самом сердце Мулухада есть заброшенный жилой квартал. Легенда гласит, что всё началось, когда в одного из живших там детей вселилось порождение Межзвёздной Тьмы — злой ифрит или, быть может, диббук. Родители пытались помочь своему сыну, но все старания приглашённых ими священников и монахов оказались бесплодными, и через некоторое время вся семья попросту исчезла, оставив после себя лишь залитый кровью жилой модуль. Слухи распространились очень быстро, и вскоре соседи начали поспешно переезжать из проклятого дома. Затем, когда еда начала быстро портиться, напитки — прокисать, а дети — страдать от неизвестных болезней, постепенно, дом за домом, опустел весь квартал. Жители окрестных домов до сих пор оставляют приношения Ликам у его главных ворот, а с началом вечерней стражи никто не рискует появляться в прилегающих к нему переулках.

ПОПУЛЯРНЫЕ ПЕРЕДАЧИ И СЕРИАЛЫ «ГЛАШАТАЯ»

- «Глашатай-шоу» — главная утренняя и вечерняя информационно-развлекательная передача «Глашатая», которую ведёт несравненная На́на Элиа́дес.
- «Колесо Чудес» — игровая передача, участники которой по очереди вращают разноцветное колесо, отгадывая слова и пытаясь выиграть различные ценные призы вроде обеда в «Алькама́аре» или круиза в систему Хамура.
- «Вечерние новости» — главная новостная передача дня, рассказывающая о главных событиях Куа и Горизонта.
- «Уличный судья» — детективный голографический сериал о приключениях вершителя Амо́на Ха́зра. Лучший эпизод — «Алые хризантемы».
- «Дочь плантатора» — драматический сериал о любви и интригах обитателей куанской плантации. Лучший эпизод — «В тени баобаба».
- «Студия За́на» — новостная передача, посвящённая журналистским расследованиям, громким разоблачениям и скандалам (в основном в системе Куа).
- «Голос Ликов» — собственная дискуссионная передача Церкви Ликов, которую ведёт проповедница Алима́ Суро́з.

Сам Купол — это шестидесятиметровая стеклянная конструкция, подвешенная к стадвадцатиметровому центральному минарету при помощи сложной и по-своему красивой системы толстых металлических кабелей. На вершине минарета расположен круглый открытый балкон, с которого священники призывают верующих к утренней и вечерней молитве. В противовес царящему в Ядре полумраку Купол всегда ярко освещён изнутри и снаружи, символизируя тем самым свет Ликов, указующий путь сквозь тьму. Под сводами Купола находится выложенная сложнейшей мозаикой площадь, в центре которой, у подножия минарета, находится сам храм — скромное и невысокое (всего несколько метров) девятиугольное строение из обожжённой глины. Стены храма покрыты едва различимыми древними письменами и символами, некоторые из которых явно указывают на приверженность создателей Ликам. Немного в стороне от храма находится Колодец Слёз, тихое место для тех, кто пребывает в трауре или скорбит о невосполнимой утрате. Изразцовое дно колодца усыпано талисманами, вышитыми платками, заколками, украшениями и другими приношениями.

Священники и монахи

Под куполом обретается множество священников, проповедников и монахов, но только пятеро из них (включая архигерату «Кориолиса» Вазиму́ Умм) имеют доступ в сам храм, и только на время проведения утренних и вечерних молебнов и праздничных служб. Все остальные священнодействия, включая молитвы, медитации, приношения и т. п. полагается совершать на мозаичной площади Купола, предпочтительно на собственном молитвенном коврике или на циновке, которую можно позаимствовать у одного из послушников. Каждый священник и послушник мечтает отслужить службу под сводами Купола, поскольку предание о Вознесённом гласит, что на этой священной земле истинный верующий способен вознестись живым прямо к престолу Ликов.

ИНФОТЕКА «ФОНДА»

Чёрный стеклянный фасад Инфотеки — главный бастион всех безбожников Горизонта. Внутри, куда можно попасть только по особому разрешению, хранятся всевозможные данные на всех возможных видах носителей: от голограмм, модуляций и прокси до переплетённых в человеческую кожу майранских манускриптов, дабаранских папирусных свитков, магнитных кубов памяти из метеоритного железа с мёрзлых пустошей Одакона и многого другого. Взглянуть на это обширное собрание можно, поднявшись на опоясывающую всё здание высотную галерею. Отсутствие эксцессов гарантируют сверхпрочное сапфировое остекление смотровых площадок, вышколенные охранники-легионеры и лучшие системы безопасности от засекреченных конструкторских бюро «Фонда».

Музей Истории

Одно крыло Инфотеки целиком отдано под нужды музея новейшей — после Падения Врат — истории Горизонта. Со-

uropbr@yandex.ru #15373



Купол Ликов

uropbr@yandex.ru #15373

ГЛИНЯНЫЙ ХРАМ ИЗ ГОАСЫ

Гоасский Глиняный Храм — одна из святейших реликвий Церкви Ликов — был обретён в Антмайре в наиболее кровопролитный период эпохи Падения Врат. Членом обнаружившей храм экспедиции был проповедник по имени Адха́р Ба́ку — именно он первым осознал важность и ценность находки. Он нанял местный клан пасынков-кочевников, и с их помощью доставил храм в Город Ликов на Майру, откуда в 48 ц. к. тот был перевезён на «Кориолис». Совершив несколько щедрых взносов в казну станции, Церковь Ликов приобрела в собственность целый квартал Ядра, а затем наняла нескольких знаменитых художников и архитекторов, которые создали вокруг храма знаменитую мозаичную площадь и возвели над ним Купол Ликов. К сожалению, из-за неаккуратной транспортировки и ошибки реставраторов письмена на стенах храма пострадали и стали нечитаемыми. «Фонд» уже несколько раз просил у Церкви разрешения скопировать храм и восстановить настенные росписи в изначальном виде, однако каждый раз получал мягкий, но решительный отказ.

УЧЕБНЫЕ ЗАВЕДЕНИЯ «КОРИОЛИСА»

- Политехнический Институт (Вольная лига).
- Военная Академия (Легион).
- Самаритянская Медицинская Академия (Орден Неприкасаемых).
- Биомедицинский Институт («Фонд»).
- Кориолисский Институт Криминалистики (Зенитийская гегемония).
- Академия Компаньонов (Храм Алама).
- Лицей Пропаганды («Глашатай»).
- Высшее Колониальное Училище (Колониальное агентство).
- Высшая Школа Экономики (Консорциум).
- Кадетский Корпус (Легион).
- Кориолисское Инженерное Училище («Фонд»).

бранные в его коллекции экспонаты условно разделены на три зала: «Первобытная Эра», «Эра Прибытия» и «Новая Эра». В залах «Первобытной Эры» выставлены вещи вроде мусорных доспехов сарматских варваров, кожи ухаруанского шамана, с ног до головы покрытой татуировками, хранящими древнюю мудрость вымирающего народа, и внушительной коллекции мультуков и другого примитивного оружия. Посетители залов «Эры Прибытия» смогут увидеть детальную модуляцию превращения «Зенита» в «Кориолис» и «Невод», а также иные примеры и образчики зенитийского технологического превосходства. Залы «Новой Эры» демонстрируют виды современного Горизонта (преимущественно различные проекты Консорциума на планетах центральных систем). Закрытые запасники музея, по слухам, хранят настоящие сокровища прошлого вроде сломанного некромеханизма с Хамуры, мумий майранских правителей и чучел необычных зверей и чудовищных криптоморфов. На настоящий момент музей пережил несколько неудачных попыток ограбления — несмотря на то, что музей открыт для посетителей, система безопасности в нём ничуть не хуже, чем в других помещениях Инфотеки.

СТУДЕНЧЕСКИЙ КВАРТАЛ

Если ты жаждешь безудержного веселья и дерзких выходок, Студенческий квартал — это то, что тебе нужно. Он втиснут между учебными заведениями фракций и игорными притонами Мулухада, а рядом с крохотными комнатушками местных общежитий даже жилые модули Кольца покажутся просторными хоромами. Студенческую жизнь не назовёшь тихой и спокойной — практически в любое время суток можно без труда найти место, где грохочет музыка и веселится одурманенная всевозможными веществами молодёжь. В недорогих харчевнях вроде «Вара́да» и «Аса́да» отлично знают, что нужно человеку, пытающегося прийти в себя после подобных мероприятий. Знают об этом и в ресторане «Куади́м», но тамошние цены по меркам Мулухада считаются довольно кусачими, что, с другой стороны, гарантирует, что самые шумные студенты вряд ли почтут его своим присутствием.

УНИВЕРСИТЕТСКИЙ РАЙОН

На территории этого огромного района находятся учебные заведения фракций Совета, Инфотека «Фонда» и главный очаг непотребства — Студенческий квартал. Именно в Университетском районе располагается «Академическая» — крупнейшая станция кориолисской линии вакуумных поездов, где студиозы смешиваются с толпами обычных людей, прибывающих с Площади Пряностей, находящейся на другом конце транспортной «спицы» Кольца. Крупнейшие учебные заведения устраивают для своих студентов собственные общежития — обычно стандартные многоэтажные строения с небольшими комнатами для одного-двух человек. Кроме того, по всему району раскидано несколько небольших парков.

uropbr@yandex.ru #15373



Станция «Академическая»

Лавка Гарбала

Прогуливаясь по крохотной безымянной площади, на которую выводят несколько извилистых узких улочек, ведущих вглубь от центра Ядра, можно легко не заметить лавку древностей, принадлежащую учёному мудрецу по имени Гарба́л. Вход в неё обозначен неприметной латунной табличкой на двери за небольшой чайханой, куда с самого утра в поисках сладкого чая и неторопливого общения стягиваются местные старики. Изнутри эта лавка кажется куда больше, чем снаружи — самый настоящий лабиринт полок, коридоров и лестниц, сплошь заставленных старыми книгами, манускриптами, нечитаемыми бирками, странными произведениями искусства, чучелами животных со всего Горизонта и обширной коллекцией сахарных светляков и лечебных скарабеев. Имя Гарбала прекрасно известно как в академических кругах, так и среди кориолисских студентов-историков, поскольку преподаватели нередко отправляют к нему студентов, интересующихся редкими артефактами и произведениями искусства.

САД НЕПРИКАЯННЫХ

В этом парке площадью не менее гектара воссозданы ландшафты со всего Горизонта. В самом его центре выстроен столь же пёстрый и эклектичный круглый храм Неприкаянных. Среди ландшафтов сада любой посетитель сможет найти что-нибудь знакомое: дабаранский оазис там соседствует с душными куанскими джунглями, а заросшее тростником садаальское болото — с засушливым залосским лесом. Некоторые участки сада устроены в виде узких каньонов с подвесными мостами, перекинутыми через кажущиеся бездонными ущелья. Специально для посетителей по всей территории сада тут и там расставлены столики и скамейки, а повсюду, куда ни взгляни, разбиты клумбы с цветами со всего Горизонта, от диких маков до благородного жасмина. Обильная растительность приглушает деловой шум Ядра, а мягкое журчание многочисленных ручейков наделяет сад аурой умиротворяющего, почти медитативного спокойствия. Впрочем, улицы вокруг этого сада сложно назвать мирными и безопасными, поскольку всё та же обильная растительность является прекрасным укрытием, ко-

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 11.7 — ПРИМЕРЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ В УНИВЕРСИТЕТСКОМ РАЙОНЕ

D6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Джива́нна	Студентка	Приплясывает под музыку	Учится	Веселье
2	Сарфа́н	Учитель	Рассеянный	Спешит на занятия	Знания
3	Моа́ла	Абитуриентка	Сладкоежка	Перерыв на чай	Учёная степень
4	Самми́	Подёнщик	Курит арраш	Отдыхает	Беззаботная жизнь
5	Трео́р	Активист	Упрямый	Скандирует лозунги	Перемены
6	Фейраа́б	Профессор	Дородный	Читает	Власть

торое давно облюбовали стражники, бандиты и прочие личности, склонные применять насилие по поводу и без. Тенистая зелень сада также хорошо укрывает от нежеланных свидетелей всевозможные тайные сделки, о чём прекрасно известно подпольщикам, доносчикам и шпионам всех мастей.

САНАТОРИЙ САМАРИТЯН

Прямо напротив чёрной громады Инфотеки расположен конгломерат зданий и корпусов Санатория самаритян. Сразу за главными воротами находится большая приёмная зала — прежде чем посетителю позволят пройти далее, он должен назвать цель своего визита одному из послушников-регистраторов. Выйдя из приёмной, посетитель попадает на просторный двор Санатория, представляющий собой аккуратно подстриженную лужайку, расчерченную дорожками, вымощенными бело-голубой плиткой, — царство покоя и отдохновения, где, кажется, даже воздух пахнет лучше, чем снаружи.

Двор опоясывают многоярусные галереи и балконы, на которых среди бельевых верёвок, столиков и лежанок отдыхают, дремлют и прогуливаются пациенты в окружении самаритян, посетителей и даже домашних питомцев — всё это отдалённо напоминает самый обыкновенный жилой квартал в одном из спальных районов Кольца. Сами самаритяне живут в одноэтажных белёных домиках из обожжённой куанской глины, которые одновременно играют роль административных помещений и часовен в честь Мученика. Из двора по лестницам можно подняться на любой уровень галерей или спуститься вниз, к процедурным кабинетам, складским помещениям и дальше, в закрытые для посещений подземелья Санатория.

На лечение в Санаторий принимают всех, вне зависимости от богатства и статуса, однако большая часть здешних пациентов — люди малоимущие, поскольку обеспеченные слои общества чаще всего пользуются услугами частных медикургов. Конечно, из этого правила есть и исключения — для отвергнутых родственниками богачей, страдающих неизлечимыми «социально неприемлемыми» заболеваниями, Санаторий нередко становится последним земным пристанищем.

ПРОПАВШИЕ СТУДЕНТЫ

Студенты университетов и академий пропадают каждый год, и, как обычно выясняется впоследствии (в основном силами родственников самих пропавших), большая их часть просто бросает учёбу и отправляется искать счастья в другом месте. Однако из этого правила существуют и весьма прискорбные исключения. Когда ва́ба[1] по имени Ко́рия прогуливалась по тропинке между своим кварталом и Университетским парком, она заметила, что в зарослях неподалёку от тропинки из-под земли торчит чья-то рука. Она вызвала представителей Стражи и те с помощью вершителей-криминалистов извлекли из сточного колодца тела двух недавно пропавших студентов. Вершители установили, что оба они были убиты, но так и не сообщили, как именно. С тех пор разгульная жизнь Студенческого квартала немного поутихла, словно его окутала незримая пелена страха, а всей студенческой братии не даёт покоя один-единственный вопрос: «Неужели среди нас убийца?»

1 Подросток.

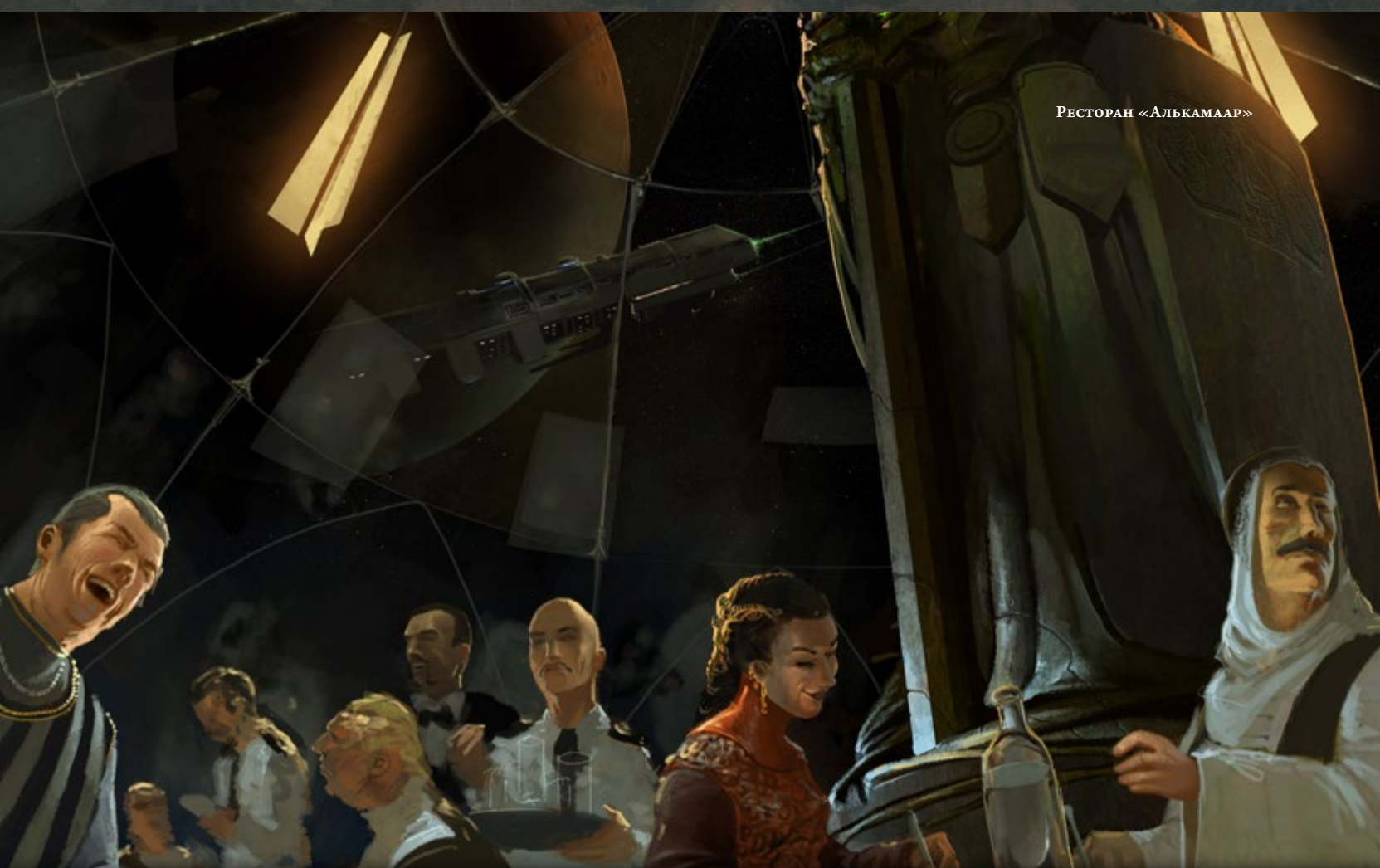
uropbr@yandex.ru #15373

ШПИЛЬ

Помещения Шпиля выгодно отличаются от помещений других частей станции — больше простора, больше света и куда меньше людей, чем в Кольце и Ядре. Потолки в Шпиле выше, отлаженные вентиляционные системы подают чистый и свежий воздух, голографическое небо сияет яркими красками, а благодаря мощному освещению даже в самых глухих переулках светло как днём. Шпиль разделён на две сотни уровней — верхние носят различные громкие имена: Тьéрра, А́рда, Луна́, Афродéя или Алькамаа́р (самый верхний уровень Шпиля, на котором расположен одноимённый ресторан), а нижние просто пронумерованы и в массе своей представляют собой более или менее управляемый хаос улиц и коридоров, соединяющих многочисленные рынки, развлекательные комплексы, торговые центры и другие места общественного досуга. Жители станции могут добраться из Ядра до любого из нижних уровней Шпиля при помощи лифтов, но выше попасть может только гравитонный транспорт и лица, обладающие допуском к одному из частных лифтов. Некоторые достопримечательности Шпиля описаны далее.

РЕСТОРАН «АЛЬКАМААР»

Этот ресторан на вершине Шпиля славится на весь Горизонт, и многие гурманы прилетают на «Кориолис» исключительно ради того, чтобы насладиться произведениями кулинаров «Алькамаара». Стоит помнить, что места в «Алькамааре» расписаны на несколько сегментов вперёд, и если ты не являешься постоянным клиентом, лучше сначала заказать столик, и только потом начинать неспешно планировать путешествие на «Кориолис». Вход в ресторан украшают древние каменные изваяния, изображающие неведомых мифических существ, отдалённо напоминающих людей, мастерски высеченных из светло-зелёного нефрита, красного мрамора и чёрного базальта. Внутри посетителей встречает восхитительная смесь ароматов специй, живых цветов, дорогого парфюма и лёгких благовоний. К столикам клиентов сопровождают самые настоящие компаньоны, коротающие время на диванах, но готовые по первому зову усладить слух гостей пением и игрой на музыкальных инструментах. Потолком ресторану служит купол из арманитового стекла, сквозь который можно любо-



Ресторан «Алькамаар»

uropbr@yandex.ru #15373

ваться зелёным морем далёких куанских джунглей. Каждому посетителю на выбор предоставляется несколько меню в зависимости от его вкусовых предпочтений и, конечно, толщины его кошелька, поскольку всё, что подают в «Алькамааре», стоит либо дорого, либо безумно дорого. Те, кто не может позволить себе поход в этот ресторан, могут попытать удачу — раз в сегмент победитель специальной лотереи выигрывает свой вечер в раю. Билеты этой лотереи продаются практически в любом заведении, имеющем хоть какое-то отношение к ставкам и азартным играм.

ЗАВСЕГДАТАИ «АЛЬКАМААРА»

* Судья Нигелия́ Кураа́н.
* Посол Джоха́р Куассар.
* Компаньонка До́мина Фе́рекс.
* Купец и сановник Консорциума Ибрагим Нестера.
* Технократ Я́нос дин Ниматалла́.
* Гегемонист Хайра́м дин Храма.

ОРАНЖЕРЕЯ «КЕРИЯ́»

На 14-м уровне Шпиля находится огромная оранжерея-дендрарий с певчими птицами, экзотическими растениями и смешением ландшафтов в духе Сада Неприкаянных. И местные жители, и гости станции приходят сюда, чтобы побыть в тишине и хоть немного приглушить тоску о доме. Оранжерея — излюбленное место выступлений акробатов, тарра́бов, гадалок и прочих уличных артистов.

АБРРА

96-й уровень Шпиля занимает искусственное озеро А́брра, окружённое сетью тропинок и променадов, соединяющих набережную и расположенный у внешней стены комплекс из нескольких сотен роскошных двухэтажных жилых модулей с видом на озеро, балконом и собственной пристанью, где владельцы могут швартовать свои озёрные ра́фты. Если же рыбалка — не твой излюбленный вид досуга, с помощью того же рафта всегда можно добраться до ресторана «Аббр Мина́с», выстроенный под сенью пальм на крохотном атолле посреди озера.

Резиденция Эмиссара

Эмиссар с Зина проживает на уровне Аббра, в жилом модуле на самом берегу озера, занимая просторные трёхкомнатные апартаменты. Все остальные квартиры в доме были освобождены по особому распоряжению Совета.

«АЙДЖАДРА»

«Айджа́дра» — это популярный развлекательный комплекс для семейного отдыха, расположенный на 12-м уровне Шпиля. Жители Ядра приходят сюда, чтобы посмотреть свежие голофильмы, театральные представления и разнообразные выставки, повеселиться с детьми в парке развлечений и насладиться обедом в кофейнях и закусочных местного ресторанного дворика.

АРДА, ЛУНА И АФРОДЕЯ

Выше 150-го уровня Шпиль состоит из фешенебельных дворцов для важных чиновников, богатейших купцов и высокопоставленных членов фракций. Роскошное оформление этих уровней выдержано в духе древней родины зенитийцев и всего человечества: микроклимат здесь значительно суше и прохладнее, чем в других помещениях станции, а голубое голографическое небо простирается на высоте почти двадцати метров над головой. Жилые модули здесь сгруппированы по три-четыре строения, окружающих просторный общий двор с мозаичным полом, фонтаном и небольшим вишнёвым садиком.

ДВОРЕЦ ГЕГЕМОНИИ

На уровне Тьерра располагается посольство Гегемонии на «Кориолисе». Его громадный небесно-голубой купол окружён восемью минаретами, венчающими величественный белоснежный дворец, почти касающийся своими шпилями голографического небосвода. Геометрическое совершенство форм и гармоничное сочетание всех без исключения элементов ансамбля признают даже лучшие мастера дабаранской архитектурной школы. Дворец окружают буйные заросли типично куанских джунглей; нужный уровень температуры и влажности в них поддерживается при помощи специальных компрессионных полей. Во дворце проживает полномочный посол Гегемонии Джохар Куассар и его приближённая свита — компаньоны и атташе по вопросам культуры.

РЕЗИДЕНЦИЯ ГУБЕРНАТОРА

Неподалёку от дворца Гегемонии находится резиденция губернатора «Кориолиса», Кемаля Даргосяна. Этот прекрасный утопающий в пальмах дворец называется Серале́м, а его просторные залы, мозаичные полы, фонтаны, бассейны, певцы, музыканты и встречающие посетителей компаньоны настраивают гостей на самый приятный лад. Кусты, деревья и живые изгороди в саду вокруг дворца пострижены в форме правильных геометрических орнаментов и фигур — лабиринтов, шаров, кубов и т. п. Дворец окружён невысокой стеной, над которой беззвучно и неподвижно парят небольшие чёрные сферы, однако это отнюдь не ещё одно изысканное украшение сада, а часть передовой системы безопасности производства одного из ведущих технических подразделений Консорциума. Что это — боевые БПЛА? Генераторы полей? Взрывные устройства? Система засекречена, так что людям остаётся лишь строить предположения касательно природы этих загадочных сфер. Раз в триаду в резиденции губернатора устраивают торжественный приём, на который приглаша-

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 11.8 — ПРИМЕРЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ В ШПИЛЕ

D6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Хамаа́ни	Дипломат	Роскошная причёска	Прогуливается	Продвижение по службе
2	Ласамзе́н	Слуга	Старомодная ливрея	Исполняет поручение	Верность
3	О́энти	Посол	Маска	Плетёт интриги	Личная выгода
4	Кун	Компаньон	Изящный веер	Смотрит по сторонам	Месть
5	Ксеркс	Богатый бездельник	Загар, напомаженные волосы	Паясничает	Стать как отец
6	Деви́на	Наследница престола	Расшитая золотом одежда	Пытается смешаться с толпой	Изменить жизнь народа к лучшему

ют избирателей, высокопоставленных сановников и членов фракций. Кроме того, приглашение на губернаторский приём — один из призов, который может выиграть удачливый участник «Колеса чудес».

ДВОРЕЦ СОВЕТА

На 145-м уровне Шпиля находится дворец Совета, огромное здание в форме многолучевой звезды. Именно здесь члены Совета вершат будущее Горизонта. Каждой фракции Совета принадлежит своё крыло («луч» звезды), в котором достаточно места как для бюрократически-юридического аппарата фракции, так и для компаньонов, слуг и богато обставленных кабинетов для всех высокопоставленных представителей фракции. В самом сердце здания находится Зал Совета, освещённый девятью неугасимыми огнями — драгоценными артефактами с далёкого Амедо.

СПИРАЛЬНАЯ ПЛОЩАДЬ

На 66-м уровне Шпиля находится Спиральная площадь — место собраний Народной Ассамблеи, совещательного органа при Совете фракций. Когда на площади проходят заседания Ассамблеи, уровень перекрывают отряды Преторианской гвардии — элитных вооружённых сил, находящихся в прямом подчинении Совета. В остальное время вход на площадь открыт для всех желающих — сквозь сводчатые панорамные окна уровня открывается поистине потрясающий вид. Застать членов Народной Ассамблеи проще всего в чайханах и харчевнях Центральной площади — встречаться с просителями и обсуждать политические вопросы они, как правило, предпочитают именно там.

ДОКИ СТРАЖИ «КОРИОЛИСА»

В Шпиле расположены ангары «Стальных ястребов», флотилии истребителей «Ястреб Икс-9» фирмы «Нестера», обеспечивающих внешнюю безопасность станции и деятельность её таможенных служб. «Стальные ястребы» «Кориолиса» и «Ночные ястребы» Монолита раз в год проводят совместные учения, которые завершаются показательным выступлением над куполом «Алькамаара».

ЭСКАРА

Уровни Шпиля с 165-го по 168-й в народе называют не иначе как «Городом Консорциума», хотя официально они носят имя Мора́цио Эска́ры, губернатора «Кориолиса», при котором было завершено строительство станции. Уровни Эскары принадлежат компаниям Консорциума, именно здесь находятся главные административные комплексы трёх крупнейших его корпораций — «Глашатая», «Фонда» и Колониального агентства. Самым примечательным строением уровня можно смело назвать наклонную ромбовидную башню штаб-квартиры «Фонда» — Столп Лети́ра (в честь Озимиа́на дин Летира, отца современной интеллектроники). Между зданиями разбиты парки с искусственными лужайками, зелёными скульптурами и убранными в цветной мрамор «пограничными» ручьями. На небольших общих площадках расположены кофейни и чайханы, в которых работники различных компаний могут свободно общаться в неформальной обстановке. Все четыре уровня Эскары соединены гравитонными экспресс-лифтами друг с другом и Центральной площадью Ядра. Стоит отметить, что в последнее время Эскара порядком опустел, поскольку значительная часть компаний Консорциума решила переместить свои административные ресурсы поближе к производственным — в куанский Конгломерат.

АРХЕОЛОГИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ «ФОНДА»

На 164-м уровне, сразу под Эскарой, находится крупнейшее собрание археологических находок — там расположен главный ксеноархеологический институт «Фонда», объект воздыхания всех амбициозных археологов Горизонта. И само круглое зданием музея, и разбитый перед ним просторный двор выполнены в духе неозенитийской интерпретации концентрических руин с Ухару-9. В коллекции этого заведения имеются не только артефакты Зодчих вроде сахарных светляков, вскрытого лечебного скарабея или загадочного масса́рского механизма (артефакта, выполненного из чего-то вроде керамических пластин, медленно меняющих форму и взаимоположение), но и целые археологические комплексы, перевезённые с места раскопок и реконструированные в пер-

uropbr@yandex.ru #15373

возданном виде в огромных залах музея: здесь и круглые дома с Ухару-9, и садаальская ступенчатая пирамида, и анаспорские каменные стражи. В громадном бронированном аквариуме содержится парящее в невесомости облако нанитов, предположительно являющихся частью печально известной одаконской Пепельной Плети.

ПОДВАЛ

Подвал «Кориолиса» обычно посещает только обслуга систем жизнеобеспечения станции и Стража, устраивающая время от времени рейды-зачистки, так что если в Подвале у тебя какие-то дела, лучше надень броню, прихвати что-нибудь стреляющее и будь готов к невесомости — внизу нередко случаются перебои с искусственной гравитацией. Условно говоря, Подвал можно разделить на «верхние», менее ветхие уровни, и «нижнюю», гораздо более изношенную часть. Этажи Подвала не поименованы и даже не пронумерованы, а более-менее достоверные карты этого места есть только у работяг, занятых неблагодарной работой по ремонту и обслуживанию установленных в Подвале машин.

Верхний Подвал

Верхние уровни Подвала изношены и пусты, но находятся во вполне рабочем состоянии. Иногда они даже используются в качестве грузовых доков, когда «Невод» занят погрузкой-разгрузкой большегрузного судна. Регулярные патрули Стражи следят за порядком, а работники её технического корпуса — за техническим состоянием систем жизнеобеспечения. Кроме того, поговаривают, что именно через верхние уровни Подвала проходят излюбленные контрабандные каналы Синдиката. Все описанные далее «достопримечательности» Подвала находятся именно в верхней его части.

Нижний Подвал

Нижние уровни Подвала пребывают в полном упадке: искусственная гравитация, освещение, вентиляция — всё это периодически сбоит, а местами и вовсе не работает. Говорят, что единственными обитателями этих уровней являются бездомные бродяги и беглые зверолюди, в основном падальщики-скавара, но точной информации о том, что творится там, внизу, нет ни у кого.

ОТСТОЙНИК

Отстойник — это большой игорный притон в верхней части Подвала, устроенный в помещении бывшего завода по переработке отходов. Это место, где играют и выигрывают по-крупному — если тебе удастся выбраться оттуда с выигрышем, сможешь до конца дней своих жить как паша́. Заправляет Отстойником некто Ма́йда, не так давно силой вынудивший (или вынудившая) Вольную лигу отказаться от притязаний

ПОТЕРЯННЫЙ АРТЕФАКТ

Да́йна Маррака́ли, ксеноархеолог «Фонда», недавно вернулась из очередной экспедиции на Ухару-9 с большим грузом памятников эпохи освоения Горизонта первопоселенцами и даже несколькими артефактами Зодчих. В процессе каталогизации и распределения находок случилось немыслимое – исчезла одна из находок, небольшая прямоугольная статуэтка из белого песчаника. Аналитический инфоджинн не обнаружил следов взлома, так что главными подозреваемыми стали Дайна и её ассистентка-архивариус Ча́ма Хайра́ми. Сами они отрицают свою причастность, но иного объяснения у следствия пока нет.

ПУТИ ВНИЗ

Посторонним доступ в Подвал «Кориолиса» запрещён, но существует несколько тайных способов туда попасть:

- **Путь Стражи:** связи в Страже и некоторое количество бирров могут обеспечить желающих официальным разрешением на спуск в Подвал в одном из принадлежащих Страже лифтов.
- **Путь Синдиката:** в Подвал можно попасть благодаря связям в Синдикате — придётся заплатить нужным людям или согласиться выполнить для них какое-нибудь поручение. Взамен тебе наденут на голову чёрный мешок и отведут в Подвал по одному из потайных туннелей контрабандистов.
- **Путь игроков:** человек со связями в игорных кругах или среди азартных обитателей Мулухада рано или поздно непременно узнает путь в Отстойник, главный нелегальный игорный притон Подвала.
- **Путь студиозов:** многие студенты по той или иной причине бывают на акведуке Зака́ры, и многие из них готовы рассказать, как туда попасть в обмен на бирры, ответы на экзаменационные билеты и т. п.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 11.9 — ПРИМЕРЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ В ПОДВАЛЕ

d6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Феро́	Техник	Напевает под нос	Что-то чинит	Отпуск
2	Ма́ко	Тусовщик	Похмельный вид	Пытается добраться домой	Сочный шашлык
3	Лаба́б	Ваба	Длинные волосы	Что-то крадёт	Вернуться домой
4	Ренаве́	Революционер	Красная гутра	Скрывается от закона	Справедливость
5	Лету́и	Контрабандист	Поигрывает карабином	Грузит контрабанду	Выпивка
6	Хамга́ррл	Некатра	Спутанная шерсть	Ищет еду	Выживание



Коридор Подвала

на это место. Внутри самого Отстойника можно выделить три главных части: базар, харчевню «Яси́нто» и «Бойцовую яму» — арену, где гладиаторы, по слухам, бьются не на жизнь, а на смерть.

АКВЕДУК ЗАКАРЫ

Среди студентов «Кориолиса» о Зака́ре принято говорить в романтическом ключе, поскольку многие из них посещали это место в погоне за любовными приключениями и, конечно, плотскими утехами. Сам старый акведук всё ещё работает, и в его трубах в достатке неспешно бегущей воды, более или менее пригодной для питья. Именно по этой причине в его окрестностях всегда полно бродяг и скавара — чистая вода в Подвале встречается слишком редко, чтобы таким источником можно было пренебрегать.

uropbr@yandex.ru #15373

«НЕВОД»

Грузовой терминал «Невод» следует за «Кориолисом» как тень. Его решетчатая и на первый взгляд хрупкая конструкция — бывший скелет «Зенита» и его наружные грузовые отсеки. Издалека «Невод» выглядит как странная мешанина света и тени на фоне звёзд, но по мере приближения становится виден нескончаемый поток вьющихся вокруг него челноков и грузовых космических кораблей, и лишь тогда мозг наконец осознаёт его истинные размеры. Бывшие шпангоуты «Зенита», металлические балки в несколько километров длиной, служат внешним периметром терминала, но за десятки циклов его существования «Невод» множество раз перестраивали, расширяли и разбивали на отдельные секции, в результате чего понятие «внешний периметр» несколько утратило смысл. В узловых конструкциях «Невода» расположены ангары, грузовые пристани и станции техобслуживания. Тяжёлые грузовые суда с логотипом Консорциума то и дело швартуются в ожидании, пока их драгоценный груз не переправят на лёгкие космоатмосферные судёнышки, снующие по маршруту «Невод» — Конгломерат. Корабли вольных торговцев сверкают, словно драгоценные жемчужины, когда их побитые корпуса озаряют вспышки сварочных аппаратов ремонтных бригад. Докеры в экзопогрузчиках порхают между кораблями и фермами «Невода», словно кружась в каком-то нескончаемом танце.

ПИЛОТЫ «НЕВОДА»

Для большинства людей «Невод» — это безумный и непредсказуемый коктейль из сотен тонн металла и взрывоопасного горючего, катастрофа эпических масштабов, которая только и ждёт того, чтобы разразиться. Справедливости ради стоит отметить, что так оно и есть, а за то, что эта катастрофа до сих пор не случилась, следует благодарить именно пилотов «Невода». Мастерство пилота — бесценная деталь в механизме всей межзвёздной коммерции, и работа на «Неводе» — эта работа в самом сердце этой сложнейшей системы. У здешних пилотов имеется собственная гильдия, деятельность которой не зависит от какого бы то ни было внешнего вмешательства. Её кодекс требует от пилотов абсолютной беспристрастности, а во главу угла всегда ставится чёткая и эффективная работа «Невода». В теории всё должно работать именно так, но на практике подобного удаётся добиться далеко не всегда. Стоит отметить, однако, что гильдия обычно довольно быстро вычисляет тех, кто начинает по той или иной причине нарушать правила и отдавать приоритет траффику какой-то одной компании. Суровое наказание за подобные нарушения неотвратимо, и в злачных заведениях «Кориолиса» обретается немало бывших пилотов «Невода», лишившихся этой высокооплачиваемой работы исключительно по причине собственной жадности.

ТЁМНЫЕ ДЕЛИШКИ БАРИ ХАНА

На «Неводе» не торгуют и не заключают сделок. «Невод» — лишь логистический и сервисный узел, обслуживающий сделки, заключённые в других местах. Разгрузка, погрузка, ремонт и модификация пришвартовавшихся судов — вот его профиль. «Невод» — место для простых работяг, а не для разодетых купцов и высокомерных капитанов. Неважно, беден ты или богат, плебей или аристократ — на «Неводе» ценится лишь добросовестный и упорный труд.

По крайней мере, именно такой образ «Невода» пытается поддерживать Ба́ри Хан, его главный пилот и исполнительный директор. Хан — требовательный, но справедливый руководитель. Он абсолютно неподкупен и, несмотря на членство в Вольной лиге, полностью беспристрастен и не отдаёт предпочтения ни одной из фракций Горизонта. И хотя Хану не чужд некоторый авантюризм, единственное, в чём он проявляется, — это обычай позволять вольным торговцам,



uropbr@yandex.ru #15373

не желающим посвящать в свои дела посторонних, использовать «Невод» в качестве места встречи. Естественно, капитанам пришвартованных у «Невода» кораблей и без того никто не мешает обмениваться посланиями через собственных курьеров, но Бари Хан пошёл в этом деле немного дальше — он предоставляет пустующие доки в качестве площадок для ведения переговоров, личных встреч и даже дуэлей. Эта привычка сходит ему с рук по двум причинам: во-первых, Хан никогда не берёт денег за эти «дополнительные услуги» (единственное, чего он желает взамен, — знать, чем закончилось дело); во-вторых, Хан всегда действует только через посредников. Стоит отметить, что эта предосторожность чрезмерна, поскольку надёжная возможность время от времени проводить тайные встречи на нейтральной территории требуется всем, в том числе и могущественным фракциям Совета.

Иными словами, «Невод» можно смело назвать важнейшей космической станцией Горизонта после «Кориолиса». Без её чёткой и эффективной работы межзвёздная коммерция определённо понесла бы значительный урон. Всем фракциям Совета об этом прекрасно известно, и они всеми силами стараются сохранить на «Неводе» сложившийся статус-кво. Даже гильдии пилотов до сих пор не приходилось демонстрировать свою полную силу, поскольку всем влиятельным игрокам выгодно не только блюсти собственные интересы, но и взаимно гарантировать отсутствие неприятностей со стороны партнёров и конкурентов.

ОТЕЛЬ «ХАНГ-ША»

Отель «Ханг-Ша» — это жилой блок для малоимущих обитателей «Невода», откуда при помощи лифтов и челноков можно добраться почти до любого места станции. По слухам, на территории отеля регулярно останавливаются странствующие торговцы прокси-сеансами. Сам отель пребывает в удручающем техническом состоянии, а руководит им частная домовладельческая компания при силовой поддержке наёмников компании «Каш». За более чем скромную плату гость отеля получает так называемый «склеп» — крохотную жилую комнатку с раскладной кроватью и парой полок, рассчитанную на постоянное проживание одного человека или посменное — двух. Впрочем, нередки случаи, когда в этих конурках ютятся целые семьи с родителями и детьми.

«КИЛЬЯРА-4»

«Невод» состоит из множества узлов. «Кильяра-4» — один из таких вторичных узлов, занимающихся получением и перераспределением грузов из сектора Танцора. Вокруг него по эксцентрическим орбитам вращаются две сервисные платформы: «Ара-1» и «Ара-2». Распорядителем узла является дабаранец по имени Гюльзар, занятый в основном поддержанием работоспособности предприятия в условиях крайне скудного финансового обеспечения. Впрочем, своей представительницей и лидером грузчики и техники «Кильяры-4» считают не Гюльзара, а супервизора Заботку. Заботка — член Вольной лиги и опытная переговорщица, твёрдо отстаивающая права каждого из своих работников. «Кильяра-4» пользуется не лучшей репутацией — на «Неводе» поговаривают, что работники этого узла давненько промышляют контрабандой на Куа, «Кориолис» и даже в другие системы. Самое интересное, что происходит это без ведома Бари Хана, и если он узнает об этом, кое-кому определённо не поздоровится.

ЧЕЛНОКИ

Из космопортов «Кориолиса» ежедневно отправляется несколько челночных рейсов на «Невод», в Монолит и самые крупные районы Конгломерата. И Народная Ассамблея, и Гегемония всеми силами стремятся расширить взаимовыгодное торгово-культурное сотрудничество, а потому щедро субсидируют пассажирское сообщение между станцией и планетой.

ТАБЛИЦА 11.10 — ПРИМЕРЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ НА «НЕВОДЕ»

D6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Фама́рра	Грузчик	Задирает прохожих	Перекур	Веселье
2	Муффа́	Пилот	Неприветливый вид	Готовится к отлёту	Собственный корабль
3	Ламисарья́ла	Матрос	Любопытная	Ищет работу	Приключения
4	Ирсе́й	Бывший пилот	Немытый	В продолжительном запое	Месть
5	Буво́к	Контрабандист	Безумный взгляд	Грузит контрабанду	Бирры
6	Элье́ни	Капитан	Долговязая	Ремонтирует корабль	Экипаж

uropbr@yandex.ru #15373

ПРАВИТЕЛЬСТВО «КОРИОЛИСА»

Правительственная структура «Кориолиса» соответствует географическому местоположению ведомств на его территории: губернатор, Народная Ассамблея и Совет фракций заседают в Шпиле, Административный аппарат, кориолисская Стража и Вершители располагаются в Ядре, а в Подвале — на территории самой обширной части станции — не действуют ни правительства, ни законы.

ГУБЕРНАТОР

Губернатор — это правитель «Кориолиса», целиком и полностью ответственный за эффективность и безопасность жизнедеятельности станции. Именно губернатору подчиняется Стража, полномочия которой распространяются на весь «Кориолис» и космическое пространство вокруг него. Губернатор подчиняется только Совету фракций, но и сам обладает в нём правом голоса. Выбирают губернатора члены Народной Ассамблеи сроком на четыре цикла. «Любой может стать губернатором» — один из полуофициальных девизов «Кориолиса», но на деле занять этот пост имеют шанс лишь кандидаты, пользующиеся поддержкой тех или иных фракций (согласно статистике, чаще всего побеждают кандидаты Консорциума). Формально губернатор не подчиняется ни одному из членов Совета фракций, но верят в подобные вещи разве что восторженные идеалисты.

Губернатор Кемаль Даргосян

Нынешний губернатор «Кориолиса», Кемаль Даргосян, человек весьма противоречивый. Одни утверждают, что он пьяница, который только и делает, что закатывает в Серале приёмы один роскошнее другого, но нельзя не отметить огромную работу, которую он проделал, чтобы сохранить Совет во время политических бурь и неурядиц, разразившихся после прибытия Эмиссаров. Впрочем, тот факт, что Даргосян — марионетка Консорциума, не вызывает сомнений ни у кого.

СОВЕТ ФРАКЦИЙ

В Совете заседают представители всех официально признанных фракций Горизонта. В учредительных документах Совета сформулированы два главных принципа его работы: «предотвращать и разрешать конфликты» и «действовать во имя всестороннего развития Горизонта». Из всех участников заседаний Совета правом голоса при принятии решений обладают только представители фракций и губернатор «Кориолиса». Эмиссар с Зина имеет статус наблюдателя без права голоса. Исход голосования определяется простым большинством голосов и немедленно становится достоянием общественности, однако узнать о том, как именно проголосовала та или иная фракция, можно лишь из комментариев её представителей, да и то далеко не всегда. Например, когда семь голосов из тринадцати были отданы за предоставление статуса наблюдателя Эмиссару с Зина, недовольство результатами голосования выразили не шесть, а целых восемь фракций Совета. Впрочем, в большинстве случаев Совет стремится выступать единым фронтом, когда решения (пусть и после долгих обсуждений и взаимных уступок) принимаются единогласно, а улыбающийся губернатор в вечернем выпуске новостей вещает о единстве и взаимопонимании. Принятие любого решения Совет может перепоручить Народной Ассамблее, но тонкость в том, что принятое Ассамблеей решение считается окончательным и пересмотру уже не подлежит. Нет ничего удивительного в том, что Ассамблея служит в основном лишь своеобразным средством политического шантажа, призванного вынудить несговорчивого оппонента пойти на компромисс. Однако несколько раз за цикл Совет всё-таки позволяет Ассамблее принять решение по какому-нибудь не слишком принципиальному вопросу, чтобы у её членов не притупилось ощущение собственной важности и значимости.

НАРОДНАЯ АССАМБЛЕЯ

Когда Совету фракций нужно узнать волю народа, он обращается к Народной Ассамблее, хотя ни о каких действительно важных решениях речи обычно не идёт. Совещательным голосом представители Народной Ассамблеи обладают лишь при обсуждении законодательных инициатив. Всё это делает Ассамблею палкой о двух концах: с одной стороны, это инструмент, при помощи которого можно легитимировать уже принятое Советом решение, а с другой — нет никаких гарантий, что эффект не окажется строго противоположным. Ассамблея не является выборным органом вла-

uropbr@yandex.ru #15373

сти — в её состав входит 2001 добровольный налогоплательщик (732 из них — богатые частные лица, остальные — представители крупных компаний и лоббистских организаций).

АДМИНИСТРАТИВНЫЙ АППАРАТ

Бюрократическая машина, которая осуществляет решения, принятые вышестоящими ведомствами, и следит за исполнением ежедневной правительственной рутины, называется Административным аппаратом. Сам Аппарат находится в центральной колонне Ядра, а в его структуру входит огромное количество самых разнообразных департаментов. Если какой-нибудь департамент не справляется со своими обязанностями, в Совет вызывают одного из трёх административных директоров Аппарата с отчётом о проделанной работе и планом по исправлению выявленных недочётов. Кроме того, именно Административный аппарат выдаёт всевозможные лицензии и разрешения.

КОРИОЛИССКАЯ СТРАЖА

Функции полицейской, пожарной и скорой медицинской служб на «Кориолисе» исполняет Стража — правоохранительное подразделение Легиона. Основной работой Стражи является поддержание общественного порядка и наказание нарушителей при помощи штрафов и прочих пенитенциарных мер разной степени тяжести. Арест для стражника — дело исключительное, и производится он, как правило, только если дело нарушителя спокойствия подпадает под юрисдикцию Вершителей. Стражники в целом недолюбливают вершителей за присущее тем высокомерие и властность, причём подобное отношение разделяет и большинство простых граждан. Немалую роль здесь играет тот факт, что вершители могут приказывать стражникам, а стражники имеют право лишь смиренно просить у вершителей содействия.

ВЕРШИТЕЛИ

Вершители — это орган судебной власти, в котором служат детективы, криминалисты и прочие специалисты по расследованию тяжких преступлений. Кандидатов в вершители (в основном боевых офицеров и пилотов Монолита) отправляют на переподготовку в расположенный в Ядре Кориолисский Институт Криминалистики. Помимо права арестовывать и наказывать преступников, пойманных на месте преступления, любой вершитель уполномочен

ТАБЛИЦА 11.11 — СОВЕТ ФРАКЦИЙ

Представитель	Фракция
Кемаль Даргосян	Губернатор, формально независим
Терминос Лит	Храм Алама
Мандрагор Хо	Драконiты
Джизабель Ниалес	Вольная лига
Вазима Умм	Церковь Ликов
Тьера Ирьидес	Консорциум
Ха́рнек Ма́ра	Консорциум («Глашатай)
Дезарон Кай	Консорциум (Колониальное агентство)
Мо́рвен Па́са	Консорциум («Фонд»)
Сухайма Таслим	Легион
Сестра Альмаз	Орден Неприкасаемых
Джохар Куассар	Зенитийская гегемония
Эмиссар	Зин, наблюдатель

ТАБЛИЦА 11.12 — СТРАЖНИКИ И ВЕРШИТЕЛИ

D6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Ле́фнер	Стражник	Усы, шрамы	Выглядит угрожающе	Власть
2	Менджа́	Стражник	Бандитская татуировка	Болтает с прохожими	Служебный долг
3	Кандер	Инспектор	Пустой взгляд	Ест	Пенсия
4	Жу	Стражник	Множество наград	Берёт взятку	Бирры
5	Ниньé	Вершитель	Долговязая	Озирается по сторонам	Закон
6	Алексис	Вершитель	Красный плащ	Производит арест	Народ

uropbr@yandex.ru #15373



Вершитель Ниньé Завó

вести расследование любого уголовного преступления с привлечением стражников и гражданских специалистов, а среди видов наказания, которые он может применять на месте, числится в том числе и смертная казнь (если вершитель уверен в приговоре и считает, что сумеет доказать свою правоту судебной следственной комиссии). Кроме того, вершители имеют полное право проводить задержания, аресты и допросы, в том числе — с применением пыток. В последнее время, впрочем, в рядах вершителей набирает популярность новая парадигма ведения допросов, основанная на теориях и практиках Храма Алама. Она ограничивает применение пыток как инструмента, не гарантирующего истинность полученных признательных показаний.

СУДЫ

В теории суды по уголовным делам независимы от губернатора и других административных структур «Кориолиса», а их задачей является претворение в жизнь законов, принятых Советом и Народной Ассамблеей. В реальности же им нередко приходится идти на уступки, особенно когда дело касается, скажем, членов фракций самого Совета. Суды рассматривают деятельность подчинённых им Вершителей с точки зрения первостепенной важности именно цели — поддержания закона и порядка на станции, — а не средств её достижения.

ПРЕСТУПНОСТЬ

Несмотря на усилия Стражи и Вершителей, преступники на станции чувствуют себя довольно вольготно, и любой волей-неволей сможет убедиться в этом, посетив Мулухад или одну из четырёх площадей Кольца — места, где заправляют банды, входящие в Синдикат. Стража и Вершители стараются не нарушать сложившийся баланс сил и вмешиваются, только если опасность угрожает невинным гражданам (стоит отметить, что толкование термина «невинный» у защитников правопорядка весьма широко и меняется от случая к случаю). Подвал вообще не входит в повседневную компетенцию правоохранительных структур «Кориолиса», однако стоит напомнить, что ни один законопослушный гражданин по своей воле никогда не отправится в это царство преступности и порока.

✹ Преступность в Мулухаде

Деятельностью игорного квартала «Кориолиса» заправляет Синдикат в лице членов преступной семьи Адиба́ль, которые активно сотрудничают со Стражей в деле поддержания хотя бы видимости порядка — излишне беспокойная обстановка слишком уж негативно сказывается на их весьма и весьма прибыльном бизнесе. Вершители здесь заняты в основном слежкой за коррумпированными чиновниками и офицерами Стражи.

✹ Преступность на Площади Пряностей

Банда Джанийя́, входящая в преступную семью Афьяна́, заправляет Площадью Пряностей с молчаливого благословения Стражи. Вершители, напротив, действуют в этой части

uropbr@yandex.ru #15373

станции весьма активно — именно на Площади Пряностей берёт своё начало полноводная река подпольной наркоторговли.

Преступность на Площади Источников
Площадь Источников всегда была тихим и спокойным местом, и немалая заслуга в этом принадлежит банде Ицца из преступной семьи Интисаа́р. Стражники здесь практически не появляются, но вершители постоянно приглядывают за бандитами Иццы, следя, чтобы те не задирали нос и не слишком активно обирали торгующих на площади купцов.

Преступность на Базарной площади
Базарная площадь — место отнюдь не столь безопасное, поскольку за контроль над площадью с бандой Варк сражаются сразу две банды с Променада — Арья́ма и Го́ро. Преступная семья Ра́фа пытается всеми силами прекратить разгорающийся конфликт, но пока безуспешно. Перестрелки, поджоги магазинов и тому подобные происшествия здесь — обычное дело. Стража перешла в режим усиленного патрулирования площади и близлежащих улиц, и если ей в ближайшее время не удастся взять ситуацию под контроль, вмешательство Вершителей станет неизбежным, и кое-кто определённо ответит за это головой.

Преступность на Озоновой площади
Порядок на Озоновой площади поддерживает Легион. Конечно, формально её контролирует преступная семья Бирбази́л и её черногубые вассалы из банды Лама, но и она активно сотрудничает с Легионом, предпочитая делать деньги не на «защите» местных торговцев, а на контрабанде оружия и высокотехнологичного оборудования. Вершители тоже предпочитают не связываться с Легионом без веских на то причин (впрочем, если на площади происходит какое-нибудь серьёзное преступление, Легион обычно привлекает Вершителей как минимум для соблюдения формальностей).

Преступность в Подвале
Стражники заглядывают в Подвал только во время своих пресловутых «рейдов», в ходе которых бродяг и зверолюдей отлавливают и депортируют в куанские трудовые лагеря. Многим, однако, удаётся избежать этой печальной участи, укрывшись в Нижнем Подвале — на одном из глубинных уровней станции. Легион как-то раз даже внёс предложение обработать Подвал нервно-паралитическим газом и тем самым избавиться от проблемы раз и навсегда, но информация об этой инициативе каким-то образом попала к активистам из Народной Ассамблеи, и проект, немедленно вызвавший бурю общественного негодования, пришлось спешно «похоронить». Ходят слухи, что за этим «сливом» стояли люди Синдиката, которым не хотелось терять Подвал, активно используемый ими в качестве секретного склада и перевалочного пункта для контрабандистов. Впрочем, время от времени он нужен и законопослушным гражданам, когда доки и ангары «Невода» заняты, Подвал используется в качестве временного вспомогательного терминала.

ТЮРЬМЫ

Как таковых тюрем на территории «Кориолиса» нет. Имеются только камеры предварительного заключения в штаб-квартире Стражи и изоляторы временного содержания на постах в самых неспокойных кварталах станции. Маньяков и буйных сумасшедших обычно передают самаритянам, которые (предположительно) запирают их в одиночных палатах-изоляторах одного из подземных уровней своего Санатория.

ПОСТЫ СТРАЖИ

Посты Стражи — это небольшие местные полицейские участки, в народе называемые «карако́лами», которые располагаются на территории Кольца и в Ядре станции. Они существуют в условиях перманентного недостатка финансирования, а редких (по большей части недобровольных) посетителей встречают обшарпанные фасады и не менее потрёпанные стражники — обычно младший офицер и несколько рядовых. На каждом посту имеется небольшой арсенал оружия и спецсредств, а также камера-обезьянник, чаще всего выполняющая функцию вытрезвителя.

uropbr@yandex.ru #15373

ВАЖНЫЕ ФАКТЫ О «КОРИОЛИСЕ»

Если ты посещаешь «Кориолис» впервые, тебе будет, на что посмотреть и чем заняться. Вот несколько фактов, которые должен знать каждый гость станции.

БИРРЫ И ДЕНЬГИ

Практически все денежные операции на «Кориолисе» совершаются в электронном виде, при посредстве бирок, хотя небольшие суммы переходят из рук в руки и в виде наличных. Лучше всего иметь две бирки — одну информационную (с разрешениями, адресами, страховками, медицинской картой и т. п.) и одну расчётную. Самым безопасным вариантом, однако, является транзактор — в нём можно хранить всё сразу, а безопасность данных обеспечивает генетический код самого владельца (бирки с деньгами и документами, конечно, тоже зашифрованы, но только при помощи цифрового шифрования).

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕРМИНАЛЫ

Расставленные по всему «Кориолису» терминалы инфосети снабжают гостей и жителей станции всевозможной полезной информацией — настоящий золотой прииск для любого более или менее толкового сетевого паука, поскольку любая информация, попавшая в инфосеть, рано или поздно становится достоянием общественности, даже если это личные сообщения с форумов и других «защищённых» сервисов. Фракции Совета тоже пользуются инфосетью, но их каналы связи защищены куда лучше общественных. Системы внутренней безопасности станции используют свою собственную внутреннюю сеть, терминалы которой находятся в закрытых для посторонних помещениях Административного аппарата, в штаб-квартирах Стражи и ещё нескольких правительственных зданиях. Попытка получить несанкционированный доступ к этой сети считается серьёзным преступлением, находящимся в юрисдикции Вершителей.



РАБОТА

На территории «Кориолиса» право на работу имеет любой человек, но для доступа к службам общественного здравоохранения человек должен зарегистрироваться в Административном аппарате. Стоимость регистрации составляет 100 бирров в цикл.

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВО

На территории «Кориолиса» нет обязательного налогообложения, но для того, чтобы вести собственное дело, придётся заплатить за разрешение на предпринимательскую деятельность. Его нужно обновлять каждый цикл, а размер взноса зависит от типа деятельности.

ЖИЛЬЁ

Если гость намерен задержаться на «Кориолисе», ему следует озаботиться поисками жилища — наилучшим вариантом можно смело назвать комнату или модуль в одном из частных доходных домов, хотя найти их сложнее, чем любой более или менее приличный отель — малый бизнес обычно не может позволить себе вкладывать деньги в голографическую или модуляционную рекламу. Конечно, можно жить и в отеле, но это удовольствие отнюдь не из дешёвых (если, конечно, это не одна из портовых гостиниц со спальнями-ячейками). Покупка же собственного жилья — существенное, но очень выгодное и довольно надёжное вложение.

ЗАКОН И ПОРЯДОК

Охраной правопорядка на станции занимается подотчётная губернатору Стража, а серьёзными преступлениями — Вершители, действующие под патронажем судов по уголовным делам. И Стража, и Вершители имеют право арестовывать и наказывать преступников, пойманных на месте преступления, но если стражники ограничены штрафами и телесными наказаниями (от бичевания до позорного столба), то полномочия Вершителей распространяются и на высшую меру наказания — смертную казнь. Заключение под стражу на территории станции ограничивается короткими «реабилитационными» сроками за нарушение общественного порядка в состоянии опьянения или помутнения рассудка. Лишение свободы на длительный срок обычно подразумевает ссылку в один из куанских трудовых лагерей. Однако главным (как «основным», так и «дополнительным») методом наказания служат денежные штрафы. Самоубийство считается преступлением, наказанием за которое служит конфискация всего имущества покойного. Сделано это в первую очередь для того, чтобы не дать долговым обязательствам «беглеца» сгореть вместе с ним на погребальном костре.

ЗДРАВООХРАНЕНИЕ

Зарегистрировавшись в Административном аппарате, человек получает доступ к больницам местной системы общественного здравоохранения. Кро-

uropbr@yandex.ru #15373

ме того, в густонаселённых кварталах всегда имеется участковый медикург. Людям без регистрации остаётся уповать только на частных специалистов или лечебницу при Санатории самаритян.

ДУХОВНАЯ ЖИЗНЬ

Часовни Ликов на территории станции встречаются едва ли не на каждом углу, а обретающиеся при них священники и проповедники всегда готовы отслужить службу или молебен в обмен на символический дар или небольшое пожертвование. Церковь Ликов удовлетворяет духовные нужды всех верующих, но более существенную помощь оказывает только своим прихожанам. Само членство в Церкви, впрочем, бесплатное.

ТРАНСПОРТ

Для перемещения по станции на большие расстояния большая часть населения пользуется линией вакуумных поездов. Кольцевая линия пролегает по всему кольцу и проходит сквозь Ядро через транспортные туннели, проложенные внутри спиц «Кориолиса». Ещё одна, внутренняя, линия проложена в самом Ядре. Узловые станции Кольцевой трубы расположены на каждой из четырёх площадей Кольца, а также на Центральной площади и в Университетском районе Ядра. Воздушное такси стоит значительно дороже, но с его помощью можно попасть в любое место станции, хоть в Кольце, хоть в Ядре, хоть в Шпиле (между Ядром и Шпилем для этой цели устроены специальные гравитонные лифты). Для владения частным транспортным средством требуется приобрести очень дорогое разрешение (велосипеды, тележки рикш и паланкины — в отличие от грузовых платформ, транспортных кресел и гравилётов — таковыми не считаются). На колёсниках по станции разрешено разъезжать только Страже, Вершителям а также санитарным и транспортным службам.

ОРУЖИЕ И САМООБОРОНА

Владелец любого оружия должен каждый цикл приобретать на него разрешение, стоимость которого равна стоимости самого оружия. Тяжёлое оружие и орудийные системы на станции запрещены. Лицо, обвинённое в насильственном преступлении, теряет право владеть оружием. Законы, касающиеся самообороны, гласят, что каждый имеет право защищать себя и свою собственность, но средства обороны при этом должны быть «пропорциональны средствам нападения», однако на практике в превышении пределов необходимой самообороны обычно обвиняют лишь тех, кто использовал незарегистрированное оружие.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Конечно, «Кориолис» и сам по себе можно считать достопримечательностью, но в поисках поистине экстраординарных впечатлений определённо стоит посетить Купол Ликов. Не менее выдающееся зрелище представляют собой Музей Истории и Спиральная площадь. А если забронировать столик и тщательно спланировать время визита, можно прилететь на станцию как раз к тому времени, когда подойдёт очередь в «Алькамааре».



ПРАЗДНИКИ И ФЕСТИВАЛИ

На «Кориолисе» отмечают все три главных праздника Горизонта: День Основания, Циклады и Пилигримарию. День Основания — это годовщина постройки станции, вступления в должность её первого губернатора и формирования Совета фракций. В праздничных мероприятиях с угощением, музыкой и танцами участвует вся станция, а вечером на Спиральной площади Шпиля проводится торжественная церемония в честь тех, кто отдал свои жизни, защищая «Кориолис» — от губернаторов и вершителей до стражников и простых граждан.

Циклады, праздник начала нового цикла, отмечают массовыми народными гуляниями с различными аттракционами и всевозможными состязаниями. Самая грандиозная вечеринка года обычно заканчивается не менее грандиозным концертом на Центральной площади. Многие начинают веселиться ещё утром и, обойдя все площади Кольца, как раз успевают в Ядро к началу выступлений.

Пилигримарию принято праздновать куда спокойнее. Согласно традиции, этот день должен быть посвящён молитвам и размышлениям о прошлом и будущем. Люди начинают занимать очереди в Купол Ликов ещё ночью, а с наступлением утра Променад заполоняют торжественные процессии, сопровождающие богато украшенные паланкины с изваяниями Ликов. В этот день принято собираться за праздничным ужином в кругу семьи и ближайших друзей.

КАК СОЙТИ ЗА СВОЕГО НА «КОРИОЛИСЕ»

- Поддерживай губернатора, Совет фракций и волю народа.
- Прими царящее на станции многообразие и в ответ станция примет тебя.
- Почитай Лики, совершай в их честь должные приношения перед каждым важным начинанием и неустанно благодари их за дарованную тебе жизнь.
- Веселись, когда приходит пора праздника.
- Никогда не отзывайся с одобрением о Дабаране, Майре или любом другом месте, незаслуженно именуемом сердцем Горизонта.

uropbr@yandex.ru #15373


uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 12

СИСТЕМА КУА

Руины Куа в ночь погружены,
В кумирнях льётся кровь и глотки ненасытных лжебогов зияют,
Но чу! Над Монолитом, среди звёзд,
Ковчег, предвестник новых зорь, сияет!
«Машина, стоп! — воскликнул капитан, — вот наша твердь,
Земля, что сном объятых чад Рассвета ожидает».

Салара́ дин Храма.
Долгая ночь

uropbr@yandex.ru #15373

Куа — это главный перекрёсток Горизонта. Система обладает бесценным стратегическим положением, к тому же именно вокруг её светила вращается станция «Кориолис», престол правителей человечества. Однако Куа не так проста, как кажется на первый взгляд. Эта глава описывает различные планеты и регионы системы — от мира джунглей, носящего имя своей звезды, до холодных безмолвных просторов Пограничья.

Система Куа, вне всякого сомнения, является самой главной системой Горизонта. «Кориолис» — его политический центр, а сформировавшаяся на станции и в куанских дворцах зенитийская культура медленно, но верно завоёвывает всё больше умов и сердец по всему Горизонту. Саму систему можно смело назвать Горизонтом в миниатюре, под благостной внешней оболочкой которого кипят нешуточные страсти и конфликты — между куанскими зенитийцами-землевладельцами и их работниками-первопоселенцами или, скажем, между кланами старателей и кочевниками, с незапамятных времён бороздящими просторы Пограничья. При желании в Куа можно найти шпионов, убийц и агентов влияния любой из фракций Совета. Конечно, главным «игроком» на территории Куа можно смело назвать создателя «Кориолиса», Консорциум, однако и ему ежедневно приходится бороться с массой угроз своему владычеству, источником которых может быть кто и что угодно — от мелких контрабандистов до целых регионов вроде Пограничья, упорно и последовательно отстаивающего свою независимость.

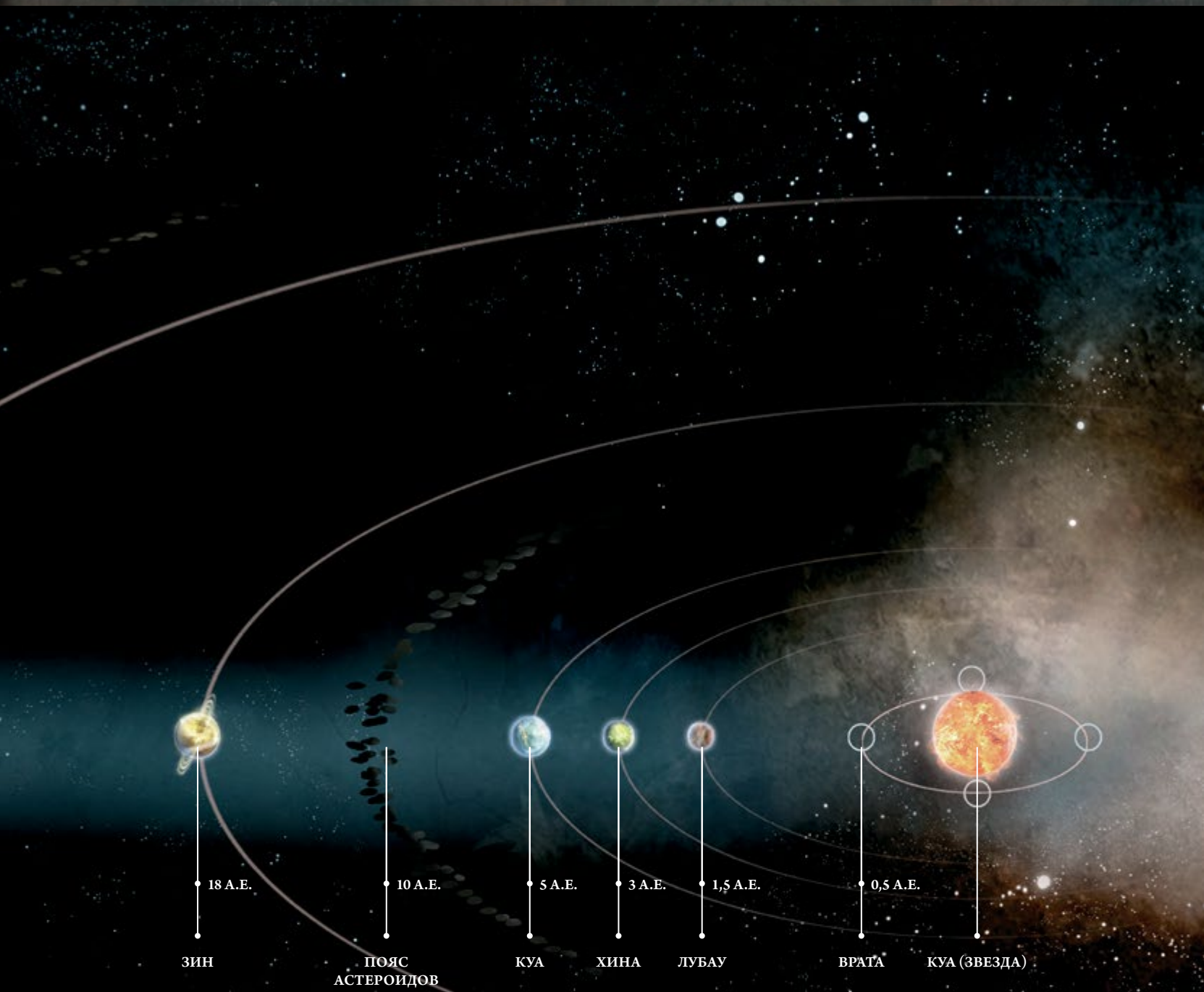


ПЛАНЕТЫ КУА

В этой главе мы рассмотрим основные объекты системы Куа. Ниже приведён их перечень в порядке от центра к окраинам системы:

- **Луба́у** — ближайшая к звезде пустынная планета.
- **Хи́на** — негостеприимный мир с единственной колонией.
- **Ку́а** — зелёная планета, носящая имя звезды.
- **Пояс астероидов** — вотчина старателей.
- **Зин** — газовый гигант, в глубинах которого предположительно обитает народ Эмиссаров.
- **Са́рха** — ледяная планета, гнездо пиратов и контрабандистов.
- **Пограничье** — второй пояс астероидов, прибежище вольнодумных мыслителей и предпринимателей.

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373

ЛУБАУ

Лубау — планета дикая и непокорная, однако на её просторах любопытствующий странник сможет найти всё, что угодно его мятущейся душе. Конечно, в раскалённом аду южного полушария встречаются лишь передвижные литейные заводы, извлекающие расплавленный металл прямо из каменной почвы, да коварные суховеи-наа́ры, способные за считанные минуты испепелить даже человека, облачённого в отражающий экзоскафандр с покрытием из чистого золота, но северные пустыни испещрены зелёными оазисами, кочевники всегда готовы поведать о погребённых в толще песков руинах древних городов Зодчих, а небеса над крупнейшим городом Лубау — Мера́би — пропитаны зловонным дымом нефтеперерабатывающих заводов.

ЗАГАДОЧНАЯ ПЛАНЕТА

Лубау — ближайшая к звезде планета системы Куа, но интересна она не только благодаря своему стратегическому расположению в непосредственной близости от врат. Первое, чем Лубау привлекает внимание, — это наклон её оси под углом в 43 градуса и тот факт, что планета всегда повёрнута к солнцу одной стороной — любой бывалый космоплаватель сразу скажет, что на Лубау отсутствует смена времён года, а южное полушарие значительно горячее северного (и будет совершенно прав). Господствующая на данный момент научная гипотеза гласит, что причиной этому необычному положению планеты служит столкновение с другим, ныне разрушенным, космическим объектом, возможно, её собственным спутником.

Другой имеющей практическое значение особенностью планеты является её тонкая, но чрезвычайно мощная магнитосфера. Именно благодаря ей на орбите Лубау нет спутников связи (поскольку они попросту бесполезны), а единственная космическая станция «Кадцидии́л» («солнечное око» на одном из местных диалектов) может оставаться в относительной близости от поверхности планеты и при этом всегда держаться её ночной стороны. Ещё одной тайной Лубау является мощь её гравитационного поля — несмотря на скромные размеры самой планеты, сила её тяготения практически не отличается от куанской. Учёные «Фонда» строят на этот счёт самые разнообразные гипотезы, но им сильно мешает отсутствие фактического материала — несмотря на самое передовое сканирующее оборудование, планетологи пока так и не смогли выяснить, что же скрывают недра этой таинственной планеты.

ДЕНЬ И НОЧЬ

Климатические условия северного и южного полушарий Лубау очень сильно отличаются друг от друга. Днём максимальная температура в южном полушарии может достигать 600 °C, а в северном — колебаться от 50° до 100 °C. Единственные формы жизни, обитающие в южном полушарии, — это экипажи передвижных литейных заводов и старательских гравилётов, собирающих выходящие на поверхность расплавы металлов. Здешний народ весьма суров и мрачен, так что каждый завод представляет собой замкнутое и весьма специфическое сообщество. В умеренном поясе севера произрастает несколько видов неприхотливых степных трав, которые служат пищей гигантам-дромедонам, молодняком которого, в свою очередь, питается небольшая популяция диких дирхадов. Попадающиеся в залежах песчаника отпечатки и окаменелости позволяют предположить, что когда-то на планете существовали леса и даже океаны. Многие учёные «Фонда» выдвигают гипотезы касательно истории Лубау, но ещё никому из них не удалось выстроить цельную и непротиворечивую теорию, которая могла бы объяснить все странности этой планеты.

Обитаемый пояс Лубау разделён на три провинции: Керга́ну, Терзи́н и Нига́р. Между оазисами, разбросанными по территории этих трёх провинций, странствуют племена кочевников-первопоселенцев. Когда прибыли зенитийцы, они сразу облюбовали Кергану и заложили там поселение, которое впоследствии стало метрополисом Мераби. Дальше к северу, там, где царит вечная ночь, начинается гигантский полярный ледник — старательские корабли добывающих корпораций время от времени наведываются туда за льдом для заправки термоядерных реакторов кораблей, заходящих в доки «Кадцидила».

КОЧЕВНИКИ И ФРАКЦИИ

Коренные жители Лубау разделены на множество народностей, крупнейшими из которых яв-

uropbr@yandex.ru #15373



Факты о Лубау

- **Диаметр:** 4879 км (0,4 Куа).
- **Длина экватора:** 15637 км (0,4 Куа).
- **Площадь поверхности:** 75000000 км² (0,15 Куа).
- **Гравитация:** 0,97 от стандартной.
- **Продолжительность суток:** 27 часов.

ляются племена бе́ри и пасынков-шингуров. Обитают местные жители почти исключительно в степях и пустынях северного полушария, и многие из них лишь недавно перешли к оседлому образу жизни, поселившись в окрестностях города Мераби.

Мераби — это центр нефтяной и нефтеперерабатывающей промышленности, а на его территории как нигде сильна власть фракций Совета. Так, города Мераби и Нига́ри находятся под протекторатом Консорциума, но Терзин и северные оазисы-поселения пока сохраняют свою независимость. Самые крупные из передвижных литейных заводов «Горизонт» и «Терминатор» являются частными семейными предприятиями, несколько предприятий поменьше принадлежат Вольной лиге и Колониальному агентству, а остальные заводские сообщества настолько религиозны и замкнуты, что каждое из них можно смело считать небольшой, но очень сплочённой ликократической сектой.

Шарифы

В поселениях кочевников обычно выбирают так называемого шарифа — человека, на которого возлагают обязанности по поддержанию мира и порядка в пределах поселения или даже одного из входящих в это сообщество кланов. Среди кочевников нет законов, регулирующих владение оружием и его оборот, а одним из самых тяжких преступлений считается воровство. На борту плавильных заводов за исполнением местных (зачастую крайне суровых) законов следят добровольцы-дружинники или наёмные шарифы.

ВЕРУЮЩИЕ

Жители Лубау весьма ликобоязненны, но придерживаются местной интерпретации канонов веры, в которой нашли своё отражение и суровый климат, и палящее солнце, и безжалостные пески пустыни. Отличаются от общепринятых и каноны изображения Ликов, особенно Судьи. В окрестностях оазиса Махенджи его почитают как Улу́нга, каменного дракона, а Незримого — как чёрного дракона Зада́ка, противника Улунга. На юге существует несколько культов огнепоклонников, почитающих жар и пламя как истинную и самую чистую ипостась Судьи.

uropbr@yandex.ru #15373

ХИНА

Хина — это вторая от солнца планета системы Куа. Маршрут от врат к планете Куа и станции «Кориолис» пересекает её орбиту, но лишь немногие корабли делают там остановку. Промышленность планеты недостаточно развита, чтобы привлечь купцов и грузовые корабли, а в единственном поселении планеты, Ущелье Ара́ма, нет ни одного космического корабля. Конечно, в ангарах Колониального агентства на Хине есть несколько средств передвижения, но ни на одном из них планету покинуть не получится. Единственным способом контакта с внешним миром для местных жителей остаются вольные торговцы и гости «Ке́йлы Дьюри́», роскошного казино на спутнике Хины.

Если взвесить все доводы «за» и «против» визита на Хину, «против» победит с огромным отрывом, слишком уж неприветливы и здешние полярные ледники, и удушающе жаркие кислотные пустоши, и изрезанные ущельями высокогорья, и соляные равнины на месте давно пересохших океанов. Конечно, на планете существуют подземные источники воды, а в умеренном поясе к северу и югу от экватора имеется несколько рек и озёр, но в ядовитой атмосфере Хины способны выжить лишь грибки, бактерии да несколько видов лишайников. Кроме того, глубоко под землёй обитает несколько видов насекомых: наиболее любопытным из них является вид, особи которого прекрасно приспособлены к жизни на поверхности в форме личинки, но быстро погибают после превращения во взрослую бабочку. Разумная жизнь на Хине ограничена колонистами из Ущелья Арама и несколькими необычными племенами приспособленных к жизни на Хине варваров. Их считают пасынками, но никаких целенаправленных исследований на этот счёт пока никто не проводил. Любопытно, что эту гипотезу опровергает отсутствие характерных следов ранних первопоселенцев, когда-то создававших пасынков для скорейшего освоения планет, малопригодных для жизни обычных людей.

УЩЕЛЬЕ АРАМА

Ущелье Ара́ма, единственная колония на Хине, расположена на границе плато Ла́мка, к северу от экватора, в так называемом «поясе жидкой воды». Колония — центр горнодобывающей промышленности планеты, представленной в основном частными приисками вдоль истерзанной эрозией стены плато и соляными ямами в дельте реки Песчанки. Изначально это поселение было одним из нескольких сотен старательских проектов, начатых Колониальным агентством в системе Куа, однако оно попало в число тех, что были признаны бесперспективными — месторождения бокситов оказались недостаточно богатыми для массовой разработки, и без того неоправданно дорогостоящей из-за агрессивной атмосферы планеты. Можно сказать, что колонисты, оставшиеся в Араме, решили рискнуть, поставив на кон собственную жизнь ради призрачного шанса сорвать «старательский куш» и разбогатеть, разом оправдав все перенесённые ради него лишения.

Ущелье, именем которого названа колония, продолжает расти — быстрая эрозия постепенно превратила поселение в город каменных колонн, на вершинах которых ютятся немногочисленные уцелевшие строения. Многие жители давно оставили непрестанно осыпающийся верхний город, переселившись на дно Ущелья. Внизу живут в основном старатели, и слухи утверждают, что некоторые представители здешней молодёжи демонстрируют удивительную устойчивость к кислотной атмосфере Хины — явный признак смешения с племенами варваров, живущих на другой стороне плато. Обитатели нижнего Арама неуклонно растут в числе, в первую очередь потому, что людям, которые больше не могут работать на добыче руды и соли, больше некуда идти. Недаром местная поговорка гласит: «Никому не миновать дна». Поговорка звучит ещё более мрачно, если учесть, что своих мертвецов колонисты сжигают именно в ущелье.

uropbr@yandex.ru #15373



Факты о Хине

- Диаметр: 6790 км (0,5 Куа).
- Длина экватора: 21321 км (0,5 Куа).
- Площадь поверхности: 145000000 км² (0,28 Куа).
- Гравитация: 0,37 от стандартной.
- Продолжительность суток: 20 часов.

КИСЛОТНЫЕ БУРИ

Для гостей «Кейлы Дьюри» кислотные бури Хины являют собой яркое и величественное зрелище, но для жителей планеты это уникальное погодное явление представляет большую опасность. Точная их природа неизвестна, но каждая такая буря — это вал насыщенного кислотными парами горячего воздуха, причём концентрация паров порой достаточна, чтобы мгновенно вызвать химический ожог. Ну а если не озаботиться защитой дыхательных путей, дело и вовсе может закончиться смертью. В городе о приближении бури предупреждают воем ручных сирен; улицы пустеют почти мгновенно, хотя все прекрасно знают, что бури редко бывают настолько сильными, чтобы представлять опасность для человека в защитном снаряжении. Всех, кто находится за пределами Ущелья Арама, станция Колониального агентства оповещает по радио. Получив такое оповещение, следует немедленно укрыться под землёй, внутри транспортного средства или в герметичном шатре.

«КЕЙЛА ДЬЮРИ»

«Ке́йла Дьюри́» процветает, активно пользуясь преимуществами своего стратегического местоположения и роли, которую «Кориолис» и Совет фракций играют в политической жизни Третьего Горизонта. Белоснежные купола и панорамные иллюминаторы этой станции делают её похожей на водяную лилию, застывшую на поверхности пруда, — все системы жизнеобеспечения и инфраструктура надёжно спрятаны глубоко в недрах крохотной луны. Изначально эта станция была простым горнодобывающим предприятием, и споры вокруг истории её превращения в роскошный отель-казино до сих пор не утихают ни в застольных беседах вольных торговцев Пограничья, ни в кулуарах властных кругов самого «Кориолиса».

uropbr@yandex.ru #15373

КУА

Куа — крупнейшая из внутренних планет системы, мир загадочного Монолита, твердыня и столица Зенитийской гегемонии. Куа можно смело назвать планетой контрастов — стоит лишь взглянуть на жизнь декадентствующих гегемонистов, наслаждающихся непомерной роскошью Небесного Города и сравнить её с безрадостной и короткой жизнью батраков-первопоселенцев, гнущих спину на плантациях под плетями нескончаемых муссонных дождей. Впрочем, с не меньшим на то основанием этот мир дворцов, фабричных шпилей и замшелых речных барж можно назвать и планетой возможностей — именно благодаря тем, кто не привык упускать свой шанс, Куа и завоевала своё место в жизни Горизонта.

Дело в том, что до прибытия «Зенита» Куа была заурядной захолустной планеткой. Ни одна из влиятельных сил прошлого так и не сделала её своей вотчиной. Долгие годы единственными разумными обитателями местных джунглей оставались дикари-согои и другие немногочисленные группы первопоселенцев. Дабаран и Алголь предприняли несколько попыток изучить пронзающую облака гигантскую каменную колонну местного Монолита и даже основали несколько небольших поселений, но джунгли оказались слишком серьёзной преградой на пути полноценной колонизации.

ПЕРВОПОСЕЛЕНЦЫ

Куанские первопоселенцы — это в основном кочевники, населяющие экваториальный пояс джунглей. Наиболее хорошо изученная их народность — согои, гордые воины и следопыты. Именно согоев зенитийские плантаторы эксплуатируют активнее всего, и именно согои составляют большую часть жителей бедняцких трущоб Конгломерата.

ЗЕНИТИЙЦЫ

Прибытие «Зенита» навсегда изменило судьбу Куа — «ничейная» планета внезапно стала потенциальным новым домом для тысяч спящих колонистов. То, что случилось дальше, принадлежит истории: быстрый и хорошо спланированный заговор группы, впоследствии ставшей орденом Драконитов, расколол экипаж на два лагеря. Группы колонистов, решившие избрать собственный путь, получили свою долю оборудования и припасов, но семейство капитана Куассара сумело устроить так, чтобы лучшие корабли и львиная доля ресурсов осталась в их руках. Как только шум улёгся, Куассары и их сторонники организовали союз, сегодня известный под именем Зенитийской гегемонии, и покинули «Зенит», высадившись на Куа, в районе загадочного чёрного монолита. Благодаря дипломатии и превосходящей огневой мощи они подчинили себе алгольскую торговую факторию Ше́ва, выстроенную у самого подножия гигантской колонны; жители этой фактории стали первыми наёмными агентами Гегемонии. Вскоре на месте фактории выросло полноценное поселение, в которое начали стекаться колонисты и искатели удачи со всего Горизонта. Через несколько лет поселение стало городом, который впоследствии разросся, превратился в пёструю смесь старых и новых строений, утратил первоначальное имя и обрёл своё нынешнее название — Конгломерат.

ДЖУНГЛИ

Согои не зря говорят: «Джунгли — это Куа, а Куа — это джунгли». С точки зрения жителей Горизонта это описание подходит как нельзя лучше: смешай в одном адском котле жару, духоту, дожди и непроходимую растительность — и получишь нечто очень похожее на тропические леса, покрывающие большую часть поверхности этой планеты. Под покровом куанских джунглей скрываются опасные дикие звери, не менее опасные дикари и, если верить приключенческим голофильмам, руины могучей цивилизации Зодчих. На Куа происходит действие «Дочери плантатора», самого популярного сериала «Глашатая», и хотя для большинства жителей Горизонта он является единственным источником информации об этой планете, настоящие джунгли совсем не похожи ни на кино, ни на Конгломерат, ни, если уж на то пошло, на что бы то ни было ещё. Каждый день там — борьба за выживание против сил природы: проливных дождей, муссонных штормов, наводнений и других, менее очевидных, бед вроде духоты, влажности, плесневых грибков и целого спектра смертоносных тропических болезней. Впро-

uropbr@yandex.ru #15373



Факты о Куа

- Диаметр: 12578 км.
- Длина экватора: 39495 км.
- Площадь поверхности: 510000000 км^2.
- Гравитация: 1,0 от стандартной.
- Продолжительность суток: 24 часа.
- Продолжительность года: 336 суток.
- Наклон оси: 3°.

чем, и награда за стойкость может быть весьма достойной. В конце концов, джунгли — почти неисчерпаемый источник самых разнообразных биологических ресурсов: от тропических фруктов и целебных растений до ценных пород древесины и экзотических животных.

Экилибри

Экилибри — это небольшие, похожие на лемуров зверолюди, которых вполне можно приучить работать на плантациях. Это местная форма жизни, зародившаяся в куанских джунглях задолго до появления первых людей. Некоторые зоологи полагают, что экилибри гораздо сообразительнее, чем хотят казаться, но любой из бедняков, ежедневно наблюдающих за тем, как эти мелкие создания копошатся на свалках Конгломерата, подтвердит, что уж кому-кому, а учёным верить точно не стоит. Экилибри с серебристым мехом — самая редкая разновидность этих существ — славятся своей красотой, легко поддаются дрессировке и считаются символом высокого статуса не только в Монолите, но и на «Кориолисе».

СОГОИ

Согои́ — гордый народ, полагающий себя единственными полноправными хозяевами Куа. Их предания повествуют о том, как их предки отвернулись от звёзд, чтобы вести честную и понятную жизнь в джунглях; современные согои сознательно противопоставляют свой суровый и скромный образ жизни высокомерию и непомерной алчности зенитийцев.

МЯТЕЖНИКИ И НАЁМНИКИ

В куанских джунглях опасность представляют не только силы дикой природы. Многие местные изгои и мятежники объединяются и бегут в леса, выбирая жизнь разбойников и партизан. Среди этих вооружённых и чрезвычайно опасных группировок встречаются и борцы за свободу из бедняцкого подполья Конгломерата, и наёмники Синдиката, охраняющие нелегальные плантации и фабрики по переработке опора. Как бы то ни было, столкновение с любой из этих группировок чревато либо пленением, либо смертью. Пожалуй, единственным исключением из этого правила можно считать идейных революционеров, борющихся за права плебеев, живущих и работающих в окрестностях Монолита. Например, бойцы 3-й Народной Бригады под командованием генерала За́зры Наму́ла сражаются только с вооружёнными силами корпораций, в основном со своим заклятым врагом в лице бригады «Нестера» и её командира, полковника Джамины́ Абра́м.

uropbr@yandex.ru #15373

МОНОЛИТ

Никто не знает, кто и с какой целью построил Монолит. Самая распространённая гипотеза утверждает, что это не что иное, как памятник исчезнувшей цивилизации Зодчих, таинственных создателей космических врат. Несмотря на неизвестную природу этого артефакта, сложно отрицать тот факт, что он по праву носит звание одного из самых впечатляющих зрелищ Третьего Горизонта и главного символа новой, зенитийской, цивилизации.

Именно внушающая трепет величественность стала определяющим фактором, когда шестьдесят лет тому назад капитан Куассар и его сторонники покинули «Зенит» и отправились на поиски отправной точки для обустройства колонии. Очнувшиеся после многовекового криостазиса поселенцы жаждали обрести новый дом, и древний циклопический обелиск, буквально излучающий ауру величия и непоколебимости, устроил всех как нельзя лучше. Тот факт, что окрестные племена первопоселенцев относились к Монолиту с суеверным почтением, оказался зенитийцам только на руку — никто из дикарей так и не осмелился бросить вызов новым хозяевам твердыни древних богов. Так «Кориолис», выстроенный из останков «Зенита», стал центром политической жизни Горизонта, а Монолит быстро превратился в её непоколебимую экономическую опору и символ нового, зенитийского, образа жизни.

ДОМАШНЯЯ ГВАРДИЯ

Самыми заметными вооружёнными силами Монолита, вне всяких сомнений, являются частные армии влиятельных аристократических семейств. Любой благородный род, входящий в Кабинет Тысяч, считает своим долгом содержать хотя бы небольшое домашнее войско, ведь это один из лучших способов снискать славу приверженца истинно зенитийского образа жизни и продемонстрировать своё высокое общественное положение. Гвардейцы отличаются яркими мундирами и безупречной выучкой — привычное, хотя и неизменно увлекательное зрелище для любого жителя Монолита, и расточительное излишество с точки зрения большинства его гостей (в Конгломерате этих солдат обычно именуют не иначе как «павлинами»).

Павлины

Янычары Куассаров — полк домашней гвардии с самой долгой и почтенной историей, восходящей к военной традиции потерянной аль-Ард. Янычары охраняют Дворец Гегемонии и считают себя одним из главных символов зенитийского превосходства, что уже не раз становилось причиной кровопролитных дуэлей с другими гвардейцами. 1-й Согойский батальон дома дин Храма — один из самых неординарных гвардейских полков, который внушает окружающим страх и почтение своими пёстрыми мундирами, пернатыми головными уборами и старомодными, щедро украшенными мультуками. Серафимы, гвардия дома Арианитес, используют гравикомпенсаторы и парусные крылья — их строевые воздушные манёвры представляют собой поистине замечательное зрелище.

ГЕОГРАФИЯ МОНОЛИТА

Монолит невероятно огромен. Четыре с небольшим километра высоты делают его самым высоким наземным сооружением Третьего Горизонта. Стоя у его подножия и глядя на то, как его вершина теряется где-то в облаках, несложно понять, почему некоторые называют его вратами обетованной земли Ликов.

МОНОЛИТ МОЖНО УСЛОВНО РАЗДЕЛИТЬ НА ТРИ РАЙОНА:

- **Заветный Город** — это часть Конгломерата, прилегающая непосредственно к основанию Монолита. Гости со всего Горизонта приезжают сюда, чтобы вести переговоры с зенитийскими семействами, заключать важные договоры и дожидаться разрешения на посещение Небесного Города. Среди местных достопримечательностей можно выделить Заветное Кольцо (район отелей и ресторанов), полный всевозможных экзотических товаров Висячий Базар и целиком покрытую священными письменами Стену Ликов.
- **Запретный сектор** — это район Монолита между верхним уровнем Заветного Города и нижним уровнем Небесного. Здесь ведутся археологические раскопки, находится крепость Астурбана и несколько небольших инфраструктурных строений.
- **Небесный Город** — это город высшей элиты Зенитийской гегемонии. Город дворцов, золотых колонн и утопающих в зелени садов. Именно здесь находятся резиденции Абаррена Куассара и Кабинета Тысяч.

КОНГЛОМЕРАТ

Многие люди представляют себе Конгломерат как единый безграничный город, целиком опоясывающий экваториальную часть Куа, но это не совсем так. Конечно, жилые и фабричные кварталы действительно занимают немало места, но большая их часть давно заброшена, и джунгли уже начинают снова отвоёвывать землю, которая когда-то принадлежала им. Через город протекает множество рек, которые служат путями сообщения для многочисленных лодок, грузовых барж и судов на воздушной подушке. Внутри больших районов проложены мощёные дороги, над которыми передвигаются преимущественно тяжёлые грузовые гравилёты. Сам Конгломе-

uropbr@yandex.ru #15373



ДВОРЕЦ ГЕГЕМОНИИ

В этом роскошном дворце, выстроенном из майранского мрамора, инкрустированного дабаранским пурпурным опалом, находится резиденция Абаррена Куассара и Кабинета Тысяч, правителей Куа и Зенитийской гегемонии. Многие свидетели считают, что с многочисленных аркад и балконов дворца открывается самый фантастический вид Горизонта — бескрайнее облачное море под ногами и звёздное небо над головой.

ЭСПЛАНАДА ТЫСЯЧ

На Куа на высоте четырёх тысяч метров человек начинает испытывать трудности с дыханием, но благодаря компрессионному полю, окутывающему эту открытую прогулочную площадку, что широким кольцом опоясывает весь Небесный Город, на этот пустяк можно не обращать никакого внимания. На эспланаде устроены роскошные парки, выстроены величественные монументы в честь героических предков, а многочисленные аллеи и проспекты соединяют её с виллами и дворцами зенитийских аристократов.

КОСМОПОРТ

Посадка в этом тщательно охраняемом космопорту разрешена только лёгким кораблям с важными персонами и дорогостоящими грузами на борту. На этом же уровне располагаются ангары «Ночных ястребов», элитной эскадрильи из состава Салахадской флотилии.

ЗЕНИТИЙСКАЯ ЛЁТНАЯ АКАДЕМИЯ

Эта расположенная в Небесном Городе школа для пилотов и экипажей космических кораблей по праву носит звание лучшего профильного учебного заведения Горизонта. Каждый год из его стен выходят сотни высококлассных специалистов. По правилам Академии каждый выпускник обязан отслужить определённый срок во флоте Зенитийской гегемонии.

ЦВЕТОЧНЫЙ ДВОРЕЦ

Одни считают это место уникальным музеем, другие — очередным гимном зенитийскому тщеславию, третьи полагают, что одно никак не мешает другому. Говорят, что под сводами этой гигантской оранжереи собраны все представители растительного мира Горизонта, а в каждом из его огромных залов создана привычная для этих растений экосистема. Те немногие, кому довелось узреть это чудо воочию, считают Дворец Цветов одним из величайших достижений Гегемонии.

КРЕПОСТЬ АСТУРБАНА

В самом сердце Запретного сектора находится штаб-квартира секретной полиции Зенитийской гегемонии, откуда осуществляется руководство службами безопасности Монолита и тайными операциями самого Астурбана. Именно здесь трудятся «серые мундиры» — дознаватели, в руки которых попадают пленники, предположительно обладающие ценной для Гегемонии информацией.

ПЛОЩАДЬ ШЕВА

Этот главный политический и экономический центр Завет-ного Города — место, куда стремятся все купцы, мечтающие заполучить свой Большой Контракт. Если дело, с которым прибыл посетитель, достаточно важно, зенитийцы из Небесного Города отправляют на площадь Шева своих посредников, а иногда даже являются лично.

uropbr@yandex.ru #15373

рат представляет собой лоскутное одеяло лощёных деловых районов, задымлённых промзон и жилых трущоб. В крупных заводских поселениях на удивление много зелени — практически все местные жители традиционно разбивают на крышах своих домов гидропонные сады и огороды.

Маленький Алголь

Город Сановников — это первое поселение, основанное занявшими Монолит зенитийцами. После того как ведущим дипломатическим и деловым центром Гегемонии стал молодой и цветущий Заветный Город, всё, что осталось от былого великолепия, — это растрескавшиеся мраморные ступени и заросшие аллеи, под сенью которых работают лишь мелкие контрактные биржи и рынки для небольших компаний, младших благородных домов и подрядчиков из числа приезжих плебеев. Несмотря на утрату прежнего статуса, Маленький Алголь продолжает расти (в основном за счёт трущоб и фабрик, с трудом отвоёвывающих пространство у вездесущих джунглей), а его речной рынок, Рами́ша, так и не утратил своей важности как перевалочного пункта, где грузы с речных барж распределяют и отправляют к районам, расположенным вдали от берегов крупных рек. Более того, недавно его владельцам перепал настоящий подарок судьбы — с тех пор как из-за наступления бунтовщиков под Мибе́а был перекрыт Седьмой шлюз, баржам и грузовым гравилётам общины Ара-Ара волей-неволей пришлось оставить наезженные маршруты и перебазироваться в Рамишу.

ДАБАРАНСКОЕ ИНТЕРМЕЦЦО

Зенитийцы — гордый народ, который очень серьёзно относится к священным символам своей цивилизации. Дабаранскому поэту по имени Гальбара́л было суждено узнать об этом на собственном горьком опыте, когда на приёме, устроенном в его честь сановником Гегемонии он отозвался о Монолите как о «самом грандиозном фаллосе, который ему доводилось видеть». После таких слов его первый и последний визит на Куа тут же закончился самым скандальным образом: поэта депортировали, его творчество запретили на всей территории Зенитийской гегемонии, а Дабаран на несколько циклов лишился поставок куанской древесины. В итоге конфликт был улажен в ходе особого заседания Совета фракций, а незадачливому поэту пришлось написать сонет, превозносящий славу и величие Монолита. Вскоре после этого Гальбарал исчез из культурной жизни, предпочтя коротать жизнь в добровольном изгнании где-то на просторах Горизонта.

КОРОЛЕВА ТРУЩОБ

В Конгломерате буйным цветом цветёт недовольство. В последние несколько циклов люди, уставшие от хищнического капитализма и идеалов зенитийского превосходства, начали примыкать к движению сопротивления, организованному молодой харизматичной плебейкой по имени Йа́ла Бакту́, которую обитатели Монолита пренебрежительно называют Королевой Трущоб. Пламя восстания, охватившее пока лишь несколько общин на окраинах Конгломерата, быстро набирает силу.

АЗАЭЛИНЫ, ЛЕСНЫЕ ДЖИННЫ

Азаэли́ны — самые большие обитатели куанских джунглей. Просеки, которые они за собой оставляют, настолько широки, что видны даже с орбиты. Несмотря на наличие столь очевидных следов, ещё никому не удавалось подтвердить существование азаэлинов документально, что, впрочем, не мешает местным племенам и представителям животного мира активно использовать оставленные чудовищами просеки для перемещения по джунглям.

Чтобы разрешить загадку азаэлинов раз и навсегда, «Фонд» снарядил зоологическую экспедицию во главе со знаменитым учёным-натуралистом Хайна́мом Мирза́ком, но связь с отрядом была потеряна вскоре после того, как в окрестностях их лагеря вспыхнул кровопролитный конфликт между работниками лесозаготовительной компании и местной религиозной общиной.

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373

ЗИН

За первым поясом астероидов пролегает орбита колоссального газового гиганта Зина, примечательного лишь двумя вещами — залежами ценных минералов, таящихся в недрах его одиннадцати лун, и странными существами, явившимися недавно из его неведомых глубин. Зин вдесятеро больше Куа, а его поверхность представляет собой многокилометровую пелену неутихающих бурь, смертельно опасных для любого воздушного или космического судна. На протяжении долгих десятилетий Зин представлял интерес только для астроников «Фонда», но события последних нескольких циклов всё изменили, и имя этой планеты ныне звучит по всему Горизонту.

ПРИЗРАКИ ЗИНА

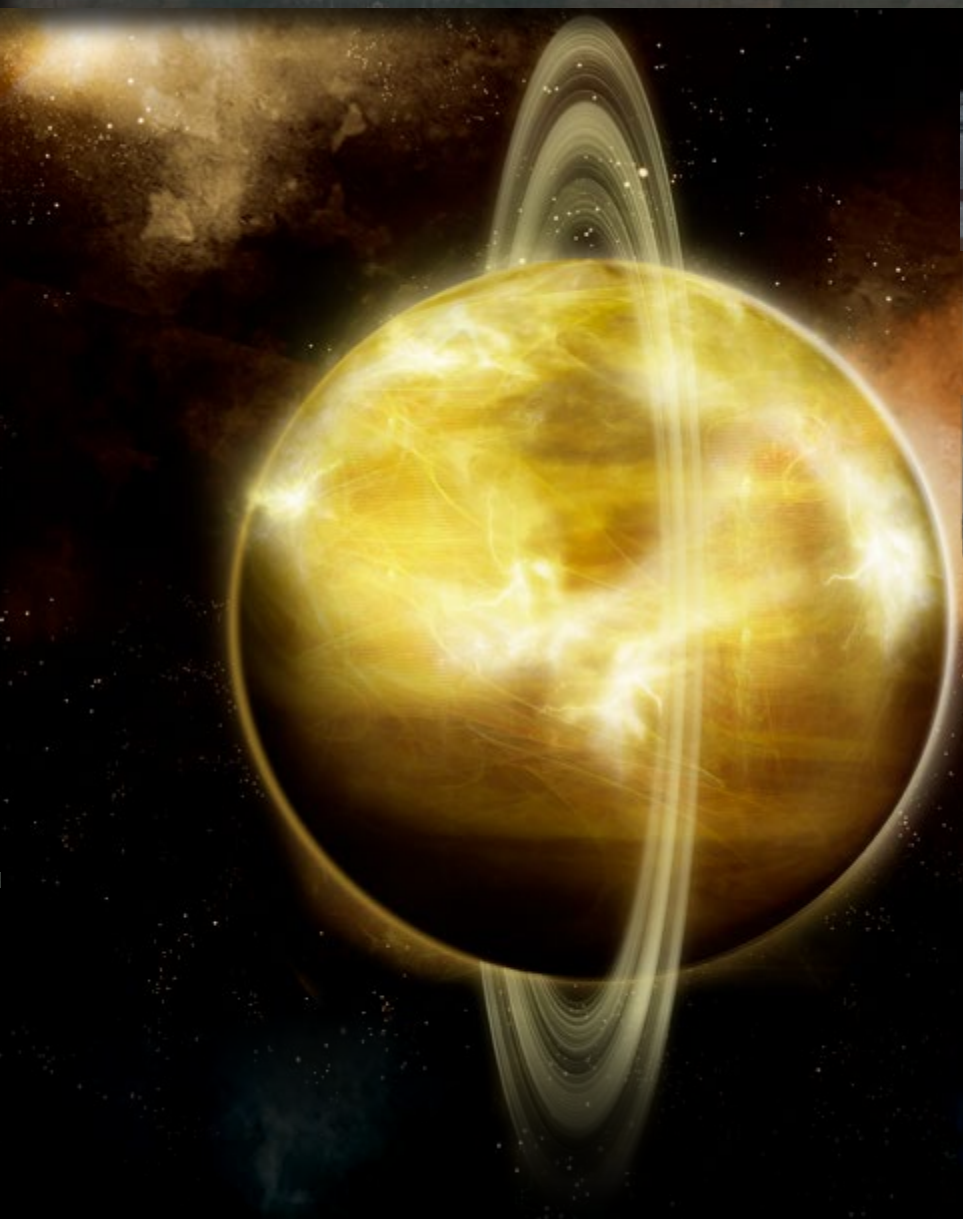
Именно из глубин газового гиганта Зина явились загадочные призрачные существа, которые назвали себя Эмиссарами, посланниками своего неведомого народа. Одни считают их потомками Зодчих, другие — неупокоенными духами давно погибших космоплавателей, а некоторые радикально настроенные теологи — живым воплощением самих Ликов. Как бы то ни было, одно можно утверждать совершенно точно: появление Эмиссаров изменило Горизонт раз и навсегда.

ПОЛЕЗНЫЕ ИСКОПАЕМЫЕ

Новости об обнаружении геологоразведочными зондами «Фонда» богатейших залежей полезных ископаемых в недрах Кале́ста, третьего, самого большого спутника Зина, всколыхнули всё старательское сообщество «Кориолиса». К моменту, когда начала поступать информа-



uropbr@yandex.ru #15373



Факты о Зине

- **Диаметр: 143200 км (11 Куа).**
- **Длина экватора: 449648 км (11 Куа).**
- **Площадь поверхности: 64000000000 км² (128 Куа).**
- **Гравитация: 2,15 от стандартной.**
- **Продолжительность суток: 9,5 часов.**
- **Продолжительность года: 11 куанских лет.**
- **Наклон оси: 86°.**

ция об обнаружении новых месторождений, Зин был уже у всех на устах. За десять циклов, минувших с той поры, на его спутниках успели закрепиться и большие корпорации, и независимые старатели. Впрочем, орбита Зина — место небезопасное, и многие уже успели найти свою погибель в тени янтарно-жёлтого гиганта.

СТАНЦИЯ «ФОНДА»

Самое большое человеческое поселение на орбите Зина — это «СФ-7», научно-исследовательская станция «Фонда», экипаж которой некогда состоял из нескольких астроников, планетологов и геологов, но после открытия залежей полезных ископаемых — и особенно после прибытия Эмиссаров — население «СФ-7» выросло многократно, в том числе за счёт пилигримов, регулярно прибывающих на станцию со всех концов Горизонта в стремлении выказать своё почтение оставшемуся на борту станции Эмиссару.

НЕЗАВИСИМАЯ СТАРАТЕЛЬСКАЯ КОЛОНИЯ «ГРЁЗЫ КАЛЬДЕРА»

На шестом спутнике Зина, Эо́де, находится потрёпанная старательская база под названием «Грёзы Кальде́ра». Единственными постоянными её обитателями являются престарелый старатель Кальдер, Ла́на (повариха и владелица местной харчевни) и их вороватая мартышка по кличке Зу. Шахтёры и старатели приходят в «Грёзы» после тяжкого трудового дня, чтобы выпить, поесть и вволю посудачить о насущных делах.

uropbr@yandex.ru #15373

САРХА

Сарха — одна из самых неприветливых планет Горизонта. Это мир, где над бесконечной тундрой воют ледяные ветра, ядовитая атмосфера то и дело пытается подкинуть какой-нибудь смертоносный сюрприз, а лютый холод заставляет искать убежища за термостатическими экранами и толстыми арманитовыми стенами немногочисленных поселений. Всё это делает Сарху одной из немногих планет системы Куа, признанных бесперспективными и непригодными для полномасштабной колонизации.

ФИЛОСОФ С «АНЬЯЛЫ»

Впрочем, когда-то на Сарху смотрели иначе. В золотой век владычества первопоселенцев на орбите Куа был выстроен огромный колонизационный корабль, «Анья́ла», на борт которого взошли визионеры и мыслители со всего Горизонта, окрылённые мечтой превратить ледяную планету в райский сад. К сожалению, благородный замысел окончился провалом. Связь с «Аньялой» была потеряна, как только корабль вышел на орбиту Сархи, и вскоре стало ясно, что судно, судя по всему, потерпело крушение и разрушилось при входе в атмосферу, погибнув вместе со всеми, кто был на его борту. Однако много лет спустя Сарха вышла на связь. Человек по имени Аджани́, философ и единственный выживший колонист с «Аньялы», поведал людям и о крушении судна, и о том, что произошло в последующие годы. Его история впоследствии стала «Рамша́дрой», одной из главных жемчужин литературного наследия эпохи первопоселенцев, ибо Аджани рассказал не только о жизни в суровом и беспощадном мире, но и о тех редких моментах, когда Сарха усмиряла своё ледяное дыхание, сбрасывала с плеч пелену снежных туманов и представала перед ошеломлённым философом в безмолвном и блистательном великолепии.

ФИЛОСОФСКАЯ ОБИТЕЛЬ

Со временем вокруг «Рамшадры» сплотилось религиозное сообщество рамшидов, людей которые отнеслись к словам Аджани как к откровению, ниспосланному через него самими Ликами. Этот культ (состоящий преимущественно из первопоселенцев) существует по сей день. Его последователи считают Сарху священной планетой, а главная цель любого рамшида — поиск «Философской обители», спасительного убежища Аджани, стены которого первыми услышали слова «Рамшадры». Проблема в том, что Сарха велика и враждебна, а в священном тексте слишком мало зацепок.

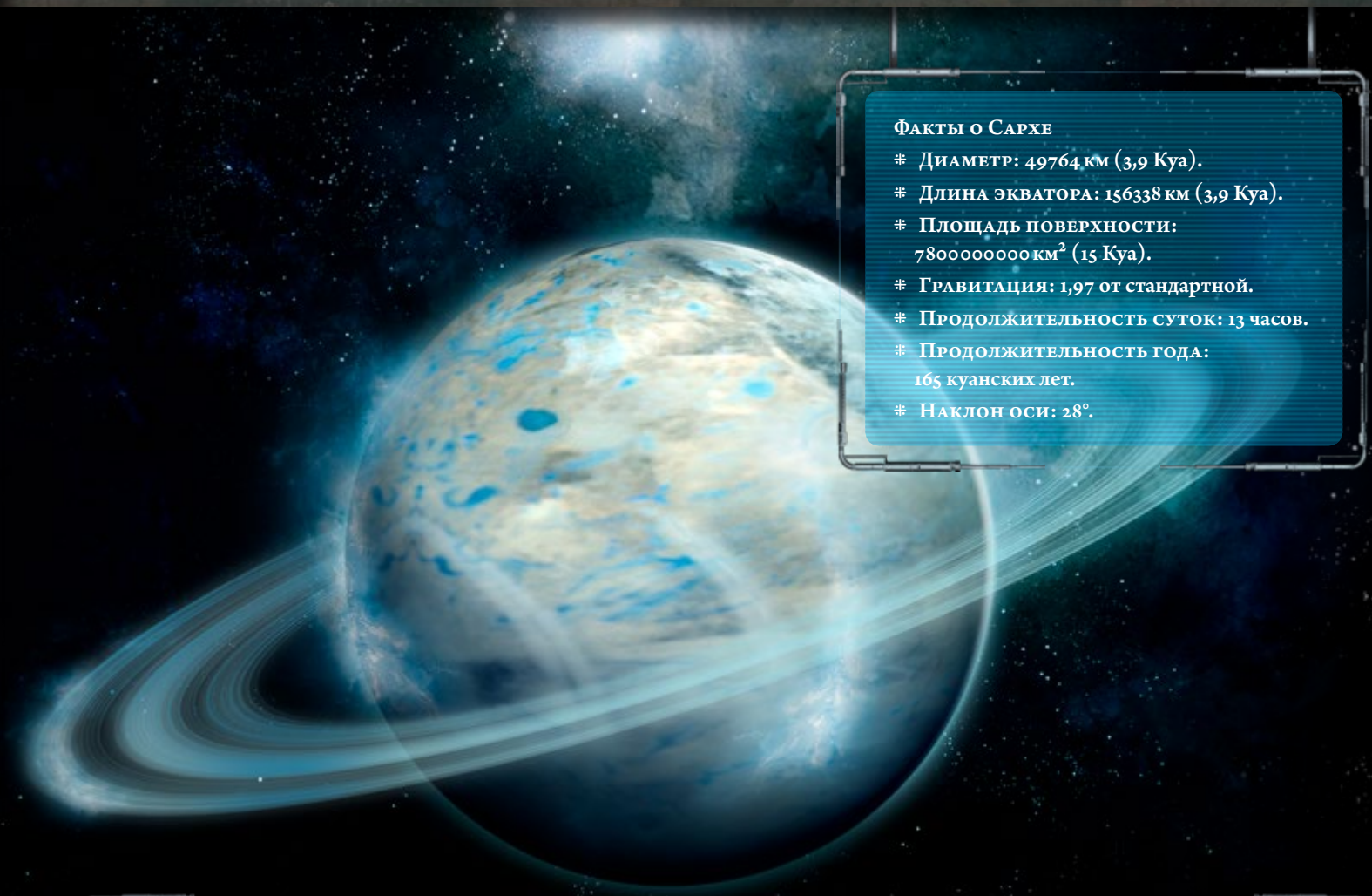
ЦАРСТВО КОНТРАБАНДИСТОВ

Много циклов прошло, прежде чем на поверхность Сархи вновь ступила нога человека, правда, в этот раз намерения пришельцев не отличались благородством. Когда флот Легиона занялся зачисткой пояса астероидов, пиратам и контрабандистам пришлось перенести свои опорные базы дальше к границам системы — в итоге у них не осталось иного выбора, кроме негостеприимной планеты на самой границе безбрежной пустоты. Впрочем, когда исследователи открыли и частично освоили Пограничье, оказалось, что жизнь на Сархе обладает кое-какими экономическими преимуществами, и группы контрабандистов взялись за планету уже всерьёз. В глубине её орбитальных колец и ледяных пустынь стали появляться крохотные станции, тщательно укрытые от посторонних глаз. Одна из таких затерянных баз некогда принадлежала Абдулу Ше́ю, самому богатому и неуловимому султану контрабандистов, прах которого, как говорят, покоится в величественном мавзолее работы знаменитого Лове́йна.

УПАВШАЯ ЛУНА

Большая часть поверхности Сархи покрыта заснеженными пустынями, где на продуваемых ураганными ветрами просторах лишь изредка встречаются ледяные валы и торосы, похожие на гигантские выщербленные клыки. Единственные настоящие горы планеты — это массив Харбалла́, пики которого вздымаются на высоту в несколько десятков километров. Сам массив представляет собой широкий шрам в несколько тысяч километров длиной — след, который оставили на лике Сархи обломки её собственной луны. Это богатое полезными ископаемыми космическое тело разрушилось много сотен тысяч лет тому назад, частично рухнув на дно гравитационного колодца Сархи, частично превратившись в опоясывающее планету кольцо. Самое любопытное, что всё это время ска-

uropbr@yandex.ru #15373



Факты о Сархе

- Диаметр: 49764 км (3,9 Куа).
- Длина экватора: 156338 км (3,9 Куа).
- Площадь поверхности: 7800000000 км² (15 Куа).
- Гравитация: 1,97 от стандартной.
- Продолжительность суток: 13 часов.
- Продолжительность года: 165 куанских лет.
- Наклон оси: 28°.

лы Харбаллы медленно, но неуклонно погружались в толщу льдов, да и до сих пор продолжают тонуть. По расчётам учёных, уже через пару тысяч лет от гигантского кряжа не останется и следа. Минералы, из которых состояла луна, являются единственным природным богатством Сархи. Только ради них на южном склоне Харбаллы действует небольшая горнодобывающая фактория. Тягачи и проходческие машины местных старателей в поисках полезных ископаемых с каждым годом забираются под землю всё глубже и глубже. Ходят слухи, что в самых дальних выработках сокрыты находки настолько поразительные, что самые суеверные старатели попросту отказываются там работать.

ПОСЛЕДНИЙ ФОРПОСТ

Притаившаяся в тени Харбаллы фактория называется Сархани́, но местные жители зовут её не иначе как Безнадёгой. В подземных бункерах и защитных куполах проживают суровые старатели, пилоты-дальнобойщики, небольшая община рамшидов и пара-тройка проклинающих свою судьбу предпринимателей. Формально фактория принадлежит Колониальному агентству, и руководит ею Ма́льва Сархáль. Её главной обязанностью на посту управляющего является поддержание работоспособности горнодобывающего предприятия и обеспечение мира и порядка среди нескольких сотен жителей Безнадёги.

ЖИЗНЬ НА САРХЕ

Страшный холод, ядовитая атмосфера и высокая гравитация превращают жизнь на этой ледяной планете в настоящее испытание, преодолеть которое можно лишь при помощи достоверных знаний, хорошо подобранного снаряжения и тщательного соблюдения мер безопасности. Поселения и станции здесь чаще всего строят подо льдом (или под землёй, если речь идёт о предгорьях Харбаллы), обязательно оснащая их мощными стационарными гравикомпенсаторами. Для передвижения по поверхности планеты местные жители используют специально оборудованные вездеходы, способные выдержать практически любые бури (за исключением самых мощных и смертоносных). При пеших вылазках на поверхность лучше использовать тяжёлые экзоскафандры, но для кратких «прогулок» и экстренных случаев вполне достаточно противогаза и утеплённой (лучше всего термостатической) защитной одежды. Кошмарные ледяные бури, идущие фронтом длиной до нескольких тысяч километров, случаются на Сархе с завидной регулярностью, и смерть ждёт всякого, кого ненастье застанет вдали от надёжного убежища.

uropbr@yandex.ru #15373

ПОГРАНИЧЬЕ

В секторе Владычицы Слёз, за дальними пределами Транссархи, раскинулось пространство, называемое Пограничьем. Долгие годы оно было пустой и безлюдной окраиной на задворках системы Куа, но всё переменилось, когда зонды «Фонда» обнаружили кое-что странное в глубинах облака Кандáх. Отправленная на разведку экспедиция обнаружила, что просторы Пограничья отнюдь не столь пусты, как предполагалось. Загадочные изваяния и обломки кораблекрушений напомнили исследователям о временах, когда колонисты первопоселенцев не боялись безбрежной черноты.

Сегодня, много лет спустя, Пограничье стало раем для вольнодумцев и авантюристов, однако под маской видимого спокойствия кипит ожесточённая борьба. Здесь, «на краю Горизонта», полно безжалостных старателей, коварных шпионов и чёрных археологов, грызущихся друг с другом за каждый призрачный шанс на лучшую жизнь, и в этой игре, как водится, на каждого победителя приходится множество побеждённых. В Куа, которая, по большому счёту, находится под контролем Консорциума, Пограничье является одним из немногих мест, где влияние фракций Совета утрачивает свою грозную силу. Благодаря отдалённому местоположению, пренебрежению со стороны властей предержащих и громадной роли, которую играет в жизни обитателей куанских окраин независимая станция «Дьякрум», Пограничье давно стало шахматной доской, на которой сталкиваются противоречивые интересы сразу нескольких больших и малых игроков.

НЕЗАВИСИМАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ «ДЬЯКРУМ»

Благодаря своему стратегическому положению в устье облака Кандах «Дьякру́м» является самой надёжной твердыней и главным центром общественной жизни Пограничья. Правит станцией загадочный человек по прозвищу Акбар, а проживает на ней около 12000 человек, в основном отборнейших отщепенцев и авантюристов всех мастей, от вольных старателей и контрабандистов до эксцентричных мистиков и религиозных диссидентов — с Пограничья, как известно, выдачи нет.

✹ Пещера Мостов

Сердце астероидной станции «Дьякрум» — это громадная пещера в самом её центре, называемая Пещерой Мостов. Зрелище, которое открывается непривычным к открытым пространствам вабам кочевых кланов, вполне можно назвать ошеломляющим. Размеры этой округлой пещеры достигают нескольких сотен метров в ширину и высоту, а её пол и стены сплошь застроены каменными домиками, пластиковыми шатрами, шаткими лесенками и широкими балконами, а всё пространство над головой затянуто густой сетью подвесных и дощатых мостов. В пещере никогда не стихает шум — выкрики торговцев сливаются с заводной каббой из «Губернаторского дворца» и воплями куанских мартышек-бантамов, шныряющих по мостам в поисках чего-нибудь блестящего или съестного.

✹ Станция «Близнец»

«Дьякрум» находится на берегу глубокого и широкого ущелья, которое называется Эскало́м. Неизвестно, что именно стало причиной образования трещины, но геологи оценивает её возраст примерно в триста лет, то есть появилась она почти одновременно с исчезновением Основателей. Руины второй половины «Дьякрума», раскинувшиеся на другом берегу ущелья, местные называют «Близнецом». Поговаривают, что неупокоенные призраки Основателей до сих пор витают в его опустевших залах и коридорах. Посещение Эскалома и «Близнеца» запрещено особым приказом Акбара, да и обитатели «Дьякрума», хоть и не прочь послушать хорошие истории о привидениях, не испытывают никакого желания становиться их героями, а потому и сами стараются держаться подальше от ущелья. Единственные, кто обладает достоверной информацией о руинах на другом берегу Эскалома, являются замкнутые и таинственные Операторы, клан инженеров, отвечающих за техническое состояние древних систем жизнеобеспечения станции, но они почти не выходят из своей обители — Машинных залов «Дьякрума», — а посторонним вход туда строго воспрещён.

uropbr@yandex.ru #15373

НАСЛЕДИЕ ОСНОВАТЕЛЕЙ

Первопоселенцев, которые когда-то жили на просторах Пограничья и построили станцию «Дьякрум», сегодня помнят как Основателей. Никто точно не знает, кем они были и откуда пришли, но у учёных на этот счёт имеется великое множество гипотез. Изучение руин и археологических находок позволяет утверждать, что Основатели были глубоко верующими людьми, почитали Лики (в первую очередь Судью) и достигли поразительных высот научной мысли. Лучшим тому доказательством являются дошедшие до наших дней артефакты Основателей — образчики их поистине удивительных технологий.

МАРРАБСКИЙ КОНФЛИКТ

В настоящий момент всё Пограничье так или иначе участвует в вялотекущем конфликте между старательскими кланами и местными кочевыми племенами. Камнем преткновения в нём является спор о принадлежности месторождений магда́на, сконцентрированных в окрестностях облака Кандах. Ещё недавно, когда старатели только обустроили первые добывающие станции и начали разрабатывать обнаруженные в облаке залежи этого минерала, всё шло гладко, но вскоре оказалось, что одно из самых богатых его месторождений находится в скоплении астероидов, окружающих священный планетоид Марра́б, место стоянок и встреч всех кочевых племён Пограничья. Когда кочевники отказались позволить вести разработки в окрестностях Марраба, горячие головы из числа старателей решили попросту проигнорировать запрет. В ответ кочевники открыли по святотатцам огонь — это и были первые выстрелы Маррабского конфликта. Поначалу он, впрочем, протекал достаточно невнятно, некоторое время даже казалось, что он сошёл на нет, но с недавних пор ситуация явно обострилась, и с обеих сторон пролилась новая кровь.

КУАНСКАЯ ЭКСПАНСИЯ

Куанская экспансия в Пограничье, которой заняты в первую очередь Консорциум и Легион, в последнее время начала вызывать некоторое напряжение в отношениях между фракциями и местными жителями, однако до сих пор им удавалось избежать вооружённого противостояния. За последние несколько сегментов Легион значительно усилил своё присутствие в секторе Владычицы Слёз, особенно после того, как его флот установил и начал последовательно укреплять блокаду вокруг Армады Первопоселенцев (причём эта инициатива, судя по всему, стала неожиданностью даже для его союзников из «Фонда»). Кроме того, ходят упорные слухи, что на базу «Талос» вскоре должен прибыть большегрузный корабль в сопровождении мощного эскорта. Все рыночные аналитики и инфопровидцы «Кориолиса» уже давно сошлись во мнении, что в Пограничье готовится что-то очень серьёзное.

АРМАДА ПЕРВОПОСЕЛЕНЦЕВ

Одной из величайших загадок Основателей является корабельное кладбище, которое люди называют Армадой Первопоселенцев — сотни полуразрушенных остовов космических кораблей, выстроенных в пространстве идеально правильными рядами. Системы некоторых кораблей до сих пор работоспособны, но отключены, а включить их не позволяет хитроумный шифр. Создаётся впечатление, что старые корабли просто ждут, когда вернутся их прежние хозяева. Легион поспешил установить вокруг этого кладбища блокаду — кто знает, может, им удастся преуспеть там, где не смогли справиться археологи?



uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 13

АТЛАС ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

Вид был потрясающим. Могучая река, переливаясь на солнце, несла свои воды через пустыню, даруя жизнь миллионам цветов, пурпурными россыпями покрывающих её берега. Величественные Мери́ды возвышались вдали, знаменуя собой близкий конец пути. Пришпорив коней и крича от радости, кочевники наперегонки пустились к воде.

Мейзельман.
Мемуары

uropbr@yandex.ru #15373

Третий Горизонт — это скопление звёздных систем, разбросанных по всей галактике Млечный Путь. Системы отделены друг от друга огромными космическими пространствами и при этом соединены сетью загадочных межзвёздных врат. В этих системах множество планет, как густонаселённых, так и совершенно безлюдных, неосвоенных и непокорённых. Эта глава расскажет о самых больших и важных системах Горизонта, а заодно поведает о нескольких менее значительных, но от того не менее примечательных его уголках.

АСТРОГРАФИЯ

Третий Горизонт состоит из тридцати шести систем. Все они обитаемы (за исключением, быть может, нескольких, о которых нет полной и достоверной информации), но в некоторых системах космические корабли появляются разве что транзитом. Крупнейшими и самыми густонаселёнными системами Горизонта являются Алголь, Дабаран, Куа, Майра, Залос и Садааль — именно их соединяют и самые оживлённые торговые маршруты. Населённость остальных трёх десятков систем варьируется в широких пределах и зависит от количества планет, класса светимости звёзд и тому подобных факторов. Во многих системах постоянное население имеется только на привратных станциях, а также в крохотных колониях, факториях, старательских посёлках и, конечно, тайных прибежищах пиратов и контрабандистов.

ВРАТА

Так называемые врата — это не строения, а непостоянные, изменчивые, клокочущие вихрями и потоками экзотических волн и частиц гигантские двумерные облака. Профессор Якуб Фазари́, один из ведущих учёных «Фонда», полагает, что за хаотичным с виду поведением этих невидимых глазу полей скрывается некая логическая основа, которую вполне можно понять и описать математически, — загадка, разгадав которую, человечество Третьего Горизонта сможет создавать новые врата. Впрочем, пока это всего лишь гипотеза. У врат только один пункт назначения, но два направления — туда и обратно. Переход сквозь врата осуществляется мгновенно, так что риск столкновения с другим кораблём в момент перехода отсутствует. Философскую базу под это практическое наблюдение подводит знаменитая дабаранская мыслительница Дже́йна Карма́т: чем короче по времени событие, тем меньше вероятность того, что одновременно с ним произойдёт нечто столь же кратковременное, следовательно, вероятность того, что одновременно произойдут два мгновенных события, стремится к нулю. Впрочем, мало кто из шкиперов настолько интересуется философской подоплёкой своего ремесла.

✵ Опасности врат

Первой и главной проблемой врат является переменчивость и непостоянство их поля. Для вычисления точки и вектора вхождения необходимы сложнейшие расчёты, ошибка в которых вполне может привести к тому, что корабль получит повреждения, разрушится или попросту исчезнет без следа. Вторая проблема состоит в том, что ни одно живое существо не способно перенести переход сквозь врата, не получив серьёзной физической или психической травмы. Единственный способ избежать нежелательных последствий — предварительно погрузиться в криостазис. Фракции Совета щедро финансируют исследования, посвящённые поискам более простых и надёжных средств защиты, но пока безуспешно. Третья и последняя проблема — это сам прыжок. Никто достоверно не знает, что именно происходит в момент перехода сквозь врата, но народные верования утверждают, что окрестности врат — излюбленное место охоты злобных джиннов и жутких космических чудовищ. Фольклор Горизонта на диво богат историями об очнувшихся от криостазиса космоплавателях, ставших вместилищами жутких порождений Межзвёздной Тьмы.

✵ Прыжок сквозь врата

На подготовку к прыжку и сложнейшие математические расчёты требуются целые сутки. Для предотвращения инцидентов и осуществления точных расчётов рядом с вратами всегда находятся привратные станции, космические центры управления полётами, которые неотлучно следят за «своими» вратами, предлагая всем желающим услуги по расчёту и сопровождению прыжка. Их помощь позволяет значительно облегчить и ускорить процесс подготовки к прыжку, сэкономив время в обмен на деньги. Конечно, плату можно внести и сообща, объединившись в караван — несмотря на своё непостоянство, процессы, протекающие внутри врат, обладают некоторой инерцией, так что, синхронизировав курсы и помолившись Ликам, одним вектором вхождения может воспользоваться целая группа кораблей (присоединяясь к каравану, всякий надеется, что ему не придётся идти последним).

Кроме того, каждая привратная станция — это небольшой оазис, в котором утомлённые перелётом космоплаватели могут расслабиться, отдохнуть и привести в порядок свой корабль (на больших станциях базы техобслуживания оснащены не только причалами, но и просторными ангарами). Неплатёжеспособным капитанам остаётся либо потерпеть, пока соберётся достаточно крупный караван, либо прыгать самостоятельно, либо дожидаться большегруза и пристраиваться вслед за ним. Однако последний способ незаконен и к тому же весьма рискован — во время такого прыжка легко «промахнуться» мимо врат, столкнуться с другим кораблём или попасть под его гравитонный выхлоп.

uropbr@yandex.ru #15373

ТАБЛИЦА 13.1 — ЗВЁЗДНЫЕ СИСТЕМЫ ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

В этой таблице приведён перечень всех звёздных систем Горизонта. Если у звёзд двойных и тройных систем нет собственных имён, им присваивают буквенное обозначение от «А» до «Ц». Расстояния между звёздами двойных и тройных систем приведены в астрономических единицах (а. е.). Цифра в колонке «Планеты» — это количество планетарных объектов в системе звезды. Буква «А» при этом обозначает, что среди них есть хотя бы один пояс астероидов, а буква «Г» подразумевает наличие хотя бы одного газового гиганта.

D66	Система	Звёзды	Расстояния	Планеты	Важнейшие объекты
11	Айваз	Айваз-А/Б	300	3Г/5АГ	
12	Альгебар	Одиночная	–	12АГ	
13	Алголь	Алголь/Персей/Раа́с	0,1/150	6АГ/0/2	Акхандар
14	Алтай	Одиночная	–	7АГ	
15	Амедо	Амедо-А/Б	100	10АГ/3	
16	Анаспора	Одиночная	–	3АГ	
21	Авадхи	Авадхи-А/Б/Ц	200/600	3/7АГ/0	
22	Каф	Каф-А/Б	100	4/5АГ	
23	Дабаран	Дабаран-А/Б	750	7Г/0	Дар Бари
24	Дейбул	Дейбул-А/Б	60	3АГ/2Г	
25	Дзибан	Одиночная	–	3АГ	
26	Эну	Эну-А/Б	150	6АГ/3Г	
31	Эреку	Одиночная	–	5А	
32	Эррай	Эррай-А/Б	70	6А/2АГ	
33	Годар	Одиночная	–	3АГ	
34	Хамура	Одиночная	–	2Г	
35	Куа	Одиночная	–	7АГ	«Кориолис»
36	Марфик	Одиночная	–	4	
41	Мелик	Одиночная	–	5Г	
42	Менкар	Менкар-А/Б	80	4Г/3АГ	
43	Майра	Майра/Антмайра/Менау	75/1000	6АГ/4Г/5Г	Город Ликов
44	Нагар	Нагар-А/Б	500	4Г/0	
45	Ньярмада	Ньярмада-А/Б/Ц	50/400	2/7/4АГ	
46	Одакон	Одиночная	–	4А	
51	Ордана	Ордана-А/Б	200	7Г/6А	
52	Ригель	Одиночная	–	А	
53	Садааль	Садааль/Бахра́м	50	9Г/3А	Альба́рз
54	Сайвас	Одиночная	–	5Г	
55	Таоань	Одиночная	–	3Г	
56	Таразаг	Одиночная	–	4Г	
61	Ухару	Ухару/Зуха́ль	15	3/26А	
62	Ястаполь	Одиночная	–	2Г	
63	Залос	Залос-А/Б	10	3А/4Г	Город Иноземцев
64	Замуса	Одиночная	–	2	
65	Жоу	Жоу-А/Б/Ц	80/400	6/4Г/3А	
66	Зиб	Одиночная	–	4А	

uropbr@yandex.ru #15373



ТОРГОВЫЕ ПУТИ ГОРИЗОНТА

Межзвёздные и межпланетные торговые пути Горизонта были разведаны и нанесены на карты задолго до Падения Врат. Многие из этих коммерческих потоков истощились и затерялись во мраке Долгой Ночи, но прибытие зенитийцев вдохнуло в них новую жизнь. Здесь приведено краткое описание каждого из этих торговых маршрутов, а также трудностей и опасностей, с которыми могут столкнуться путешественники.

АЛГОЛЬСКАЯ ТРОПА

Алгольская Тропа мало привлекает пиратов и крупных игроков вроде фракций Совета, создавая самые благоприятные условия для вольных торговцев. Врата Алголя и близлежащих систем стабильны, а привратные станции полностью укомплектованы профессиональными экипажами. Первые проблемы начинаются на пути к Ньярмаде, и лишь самым отчаявшимся экипажам хватает решимости отправиться дальше, в Эреку и Эну.

ДАБАРАНСКОЕ КОЛЬЦО

Самый оживлённый торговый путь Горизонта пролегает через Куа и соединяет Майру и Дабаран. Большегрузы предпочитают короткий путь через Ухару, но из-за бушующего там восстания и вызванной им постоянной нехваткой персонала на привратных станциях этот маршрут постепенно становится всё менее и менее безопасным. Длинный маршрут через Амедо, Альгебар и Ригель облюбовали вольные торговцы, но и им приходится соблюдать осторожность с тех пор, как Альмида́, королева пиратов, решила включить в свои охотничьи угодья Марфик и Каф.

МАЙРАНСКАЯ ЦЕПЬ

Пусть Майранская Цепь и не является самым оживлённым торговым маршрутом Горизонта, но звание самого важного он носит по праву. Когда-то самый короткий путь на Майру через Айваз и Залос был заодно и самым безопасным, поскольку врата Одакона сильно пострадали в ходе заключительных событий эпохи Падения Врат. Именно после того как в 41 ц. к. в одаконских вратах бесследно исчез большегруз, Консорциум, не готовый мириться с такими потерями, вынудил Орден Неприкасаемых снять блокаду с залосских врат. Впрочем, даже в лучшие времена чудовищная бюрократическая машина Ордена делала транзит через эту систему тяжким испытанием для любого путешественника — из-за грабительских поборов и волокиты в буферных зонах привратных станций нередко скапливались огромные очереди. Естественно, бережливые и рисковые вольные торговцы даже до блокады предпочитали добираться до Майры именно через Одакон с заходом в изобильные системы Опорного Квадранта.

НАЗВАНИЯ СИСТЕМ, ЗВЁЗД И ПЛАНЕТ

И система, и главная её планета обычно носят имя своей звезды. Поэтому стоит помнить, что, говоря, например, «в Дабаране», мы имеем в виду систему, а «на Дабаране» — планету. Главной звездой («А») двойной или тройной системы (созвездия) считается та, на орбите которой находятся врата. Иногда вторичные звёзды созвездия носят собственные имена, но чаще их обозначают именем главной и буквами «Б» и «Ц» (в порядке удалённости). Чтобы достигнуть вторичных звёзд таких систем, нужно совершить прыжок в главную систему, а затем своим ходом отправиться дальше (насколько известно, в природе не существует врат, соединяющих между собой звёзды одного созвездия). Как правило, звёзды находятся на значительном расстоянии друг от друга, так что подобные путешествия занимают массу времени (его, конечно, можно скоротать в криостазисе, но многие системы кишат пиратами, так что порой членам экипажей приходится месяцами оставаться наедине друг с другом и сводящей с ума космической пустотой).

uropbr@yandex.ru #15373

САДААЛЬСКАЯ ТРОПА

Садаальскую Тропу можно смело назвать самым безлюдным торговым маршрутом Горизонта. Причина проста — правители его главного торгово-промышленного узла, Садааля, лишь недавно впустили на свои рынки иноземных производителей и торговцев. С тех пор как Консорциум открыл на Садаале ряд своих фабрик, Тропа начала понемногу оживать. Вольные торговцы вспомнили, что садаальские врата славятся своей безопасностью, а Годар, Дейбул и Менкар, к радости исследователей и археологов, оказались на удивление богаты артефактами и руинами цивилизации Зодчих. Кроме того, в Менкаре расположены так называемые «слепые» врата — врата, из которых никто не возвращался; врата, которые, как говорят, ведут на просторы неизведанного Четвёртого Горизонта.

АЛГОЛЬ

Система Алголя, Дьявольского Солнца, — родина повстанцев и плебеев. Её центральная планета знаменита развитой тяжёлой и горнодобывающей промышленностью, безбрежными пустошами и жестокими сатрапами, ставленниками фракций Совета (в первую очередь Консорциума). Промышленный рост сильно изменил и облик планеты, и систему социальных взаимоотношений, разделив население на два непримиримых лагеря — корпоративных лоялистов и мятежников.

Алголь — тройная система, в которую входят звёзды Алголь, Персей и Рааc. Алголь и Персей кружат друг вокруг друга в страстном танце, и Раасу, отвергнутому любовнику, остаётся лишь наблюдать за ними издалека. Плотно заселены лишь четыре планеты системы Алголь-Персей: Йава́н, Алголь, Эрмену́ и Тау́з; на планетах Рааса находятся только небольшие горнодобывающие колонии.

ДЕТИ ДЬЯВОЛЬСКОГО СОЛНЦА

Алголь недаром называют за глаза Дьявольским Солнцем — среди жителей Горизонта эта система пользуется самой дурной репутацией. Когда-то она считалась проклятым местом, представляющим интерес разве что для наиболее отчаянных и алчных из людей. Впрочем, дурная слава не стала препятствием на пути колонизации и разработки богатейших месторождений полезных ископаемых — в умеренном климатическом поясе планеты Алголь довольно скоро появились первые постоянные поселения. Когда Горизонт погрузился в кровавую эпоху Падения Врат, Алголь принял на себя один из самых страшных ударов той войны. Многие его города были уничтожены в ходе полномасштабной орбитальной бомбардировки, которую выжившие и их потомки навсегда запомнили как Год Пылающих Слёз. Лишь прибытие зенитийцев смогло вернуть к жизни этот израненный мир.

Алголь по-прежнему является главной планетой системы, и большая часть его населения (как лоялистов, так и мятежников) по-прежнему проживает в одном из двух её умеренных климатических поясов. Старые и новые города, такие как Акхандáр-О-Шарúф, Ясу́л, Мерка́т, Беле́м и Исфана́ расположены очень кучно, и вокруг них насколько хватает глаз простираются лишь бесхозные пустоши. Небольшие колонии и шахтёрские посёлки разбросаны не только по всей планете, но и на большинстве более или менее пригодных для этого объектов системы, в том числе на лунах и в глубинах внешнего пояса астероидов.

КОНСОРЦИУМ И МЯТЕЖНИКИ

Из всех фракций Совета наибольшим влиянием на Алголе пользуется Консорциум. Бирры, гравитонные краны и вулкан-карабины в который раз сделали своё дело, позволив корпорациям захватить контроль над лежащими в руинах городами и начать разработку полезных ископаемых. Конечно, Консорциум и Гегемония, которая отхватила свой кусок пирога благодаря многочисленной алгольской диаспоре, пустившей корни под сенью Монолита, восстановили и даже расширили довоенную инфраструктуру планеты, но непомерное чванство новоявленных сатрапов и нуворишей на фоне бедственного положения ютящихся в жалких хижинах бедняков стало искрой, из которой разгорелось пламя восстания. Сегодня многочисленные группы мятежников скрываются от властей по всей планете: от изрезанных ущельями и пещерами высокогорий до необозримых таёжных просторов и приполярных снежных пустынь.

Жизнь на Алголе сурова — чтобы выжить, люди вынуждены много трудиться на городских фабриках или отправляться в глушь, гнуть спину в шахтах и на лесоповалах. Впрочем, когда неразлучные дневные светила покидают небосвод, на смену дневным трудам приходят удовольствия ночи. В развлекательных кварталах крупных городов можно найти удовольствия на любой вкус, от домов терпимости, гладиаторских арен и гоночных треков до заведений, где подают всё, что способно подарить забвение, — как нестареющую классику вроде алкоголя, опора или арраша, так и модные новинки типа «Субстанции О». Природа Алголя словно в зеркале отражает безрадостный быт его жителей: равнины каменисты, тундра безжизненна, горы неприступны, а хвойные чащи дремучи и непролазны. Старатели и добывающие компании прочёсывают эти сумрачные просторы в поисках жил цветных металлов и залежей драгоценных минералов, надеясь однажды поймать удачу за хвост и стать одними из тех, о ком говорят «утром ни гроша, вечером — паша́».

uropbr@yandex.ru #15373

МАЙРА

Майра — это место, где время остановилось задолго до Падения Врат, где в сердце каждого из её городов-государств по-прежнему блистают золотом и белоснежным мрамором величественные минареты, храмы Ликов и окружённые тенистыми аркадами дворцы. Корабли с паломниками, купцами и прочей праздной и деловой публикой прибывают ежечасно, стремясь насладиться чудесами золотого века первопоселенцев: извилистыми тропами пилигримов, воздушными автострадами Города Ликов или монастырями отшельников из затерянных горных долин далёкого Менау. Здесь же, на легендарных майранских верфях семейства Хелеб, производят лучшие во всём Горизонте гравитонные двигатели.

Вторая звезда этой тройной системы носит имя Антмайра, третья — Менау. В обеих вторичных системах имеются обитаемые и вполне пригодные для жизни планеты, но ни одна из них и вполовину не столь богата, как сама Майра. Триго́н в системе Антмайры — промышленная планета, но зенитийцев она, судя по всему, интересует куда сильнее, чем майранцев. На планетах далёкого Менау человеческие поселения представлены небольшими колониями и монастырями Круга Неприкаянных.

КОЛЫБЕЛЬ КОЛОНИЗАЦИИ

Когда-то давным-давно, в эпоху первопоселенцев, Майра являлась сердцем и главной движущей силой их проекта колонизации Третьего Горизонта, и многие считают общественно-политическое устройство этой планеты образцом того, чем он должен был стать — федерацией мирно сосуществующих независимых государств, процветающих за счёт честной торговли и справедливой конкуренции. Сегодня власть над Майрой делят три влиятельные политические силы: Церковь Ликов, Совет Городов и семейство Хеле́б-Мена́у.

Центр церковной власти — это летающий Храмовый Город в Городе Ликов. Другими крупными городами планеты, такими как Банда́р Асу́л, Тифре́т и Кимора́н, правят местные аристократы, но влияние Церкви ощущается повсюду благодаря активной деятельности разветвлённой сети её агентов: проповедников, чиновников и воинствующих монахинь ордена Скорбящей Матери, отвечающих за безопасность Церкви в Майре и Антмайре. Возглавляет орден Триумвират Сестёр, членов которого пожизненно назначает лично матриарх.

Династия Хелеб-Менау правит своей гигантской судостроительной империей из Летающего Дворца, парящего высоко над водами Открытого моря. В последние годы это сиятельное семейство наладило близкие связи с Зенитийской Гегемонией, и недавно даже начали ходить слухи о грядущем матримониальном союзе между прославленными корабелами и одним из самых могущественных и чистокровных благородных домов Гегемонии — подобный брак способен сильно изменить политический ландшафт всего Горизонта.

О́кра Да́рма — это ближайший майранский аналог зенитийского Синдиката, организованная преступная группировка, процветающая за счёт пугливых или излишне легковерных паломников. Говорят, что штаб-квартира Окра Дармы находится в одном из горных ущелий далёкого Менау, однако это не помешало организации развернуть свою деятельность именно в Городе Ликов.

ТРОПЫ ПАЛОМНИКОВ

По тропам, дорогам и каналам Майры и Менау, соединяющим святые для каждого верующего места, неспешно бредут, едут, летят и плывут пилигримы со всего Горизонта. Ни паломники, ни сами майранцы не видят причин торопиться, ведь главной ценностью путешествия нередко оказывается сам путь. Впрочем, тот, кто торопится, может нанять гравилёт, а к услугам тех, кто не в силах идти пешком, всегда есть могучие дромедоны или привычные к горным кручам Менау мохнатые парнокопытные кри́а.

Самым популярным в созвездии Майры мифом, связанным с паломниками, является легенда о Ловце, Йал-Ши́ре, кровожадном охотнике, чьей добычей становятся те, кто недостоин звания пилигрима. Чем менее популярен и многолюден маршрут, тем чаще охотится вдоль него Ловец. Каждый год на Ядама́нской тропе между Городом Ликов и Долиной Изваяний бесследно пропадает по несколько организованных групп паломников, и прекратить это не в силах ни наёмники, ни Храмовники, ни грозные посланницы ордена Скорбящей Матери.

ДАБАРАН

Дабаран, купающийся в лучах своей красной звезды, — это планета безбрежных пустынь и зелёных оазисов, дневного зноя и трескучих ночных холодов, родина эмиров, философов и математиков, жители которой славятся своей неизбывной любовью к утончённым творениям механиков и часовщиков.

В созвездии Дабарана две звезды. Дабаран-Б — это тусклый красный карлик, в системе которого едва наберётся десяток залётных астероидов. Дабаран-А — красный гигант, вокруг которого вращается целых семь планет, но человеческим населением могут похвастать только сам Дабаран, газодобывающие станции в верхних слоях атмосферы Саламанки и научно-исследовательская станция на раскалённой Ара́ре.

uropbr@yandex.ru #15373



Дозорная башня Сторожевых дхолов, Город Ликов

uropbr@yandex.ru #15373



ДОМ ДА́РОВ

Правят засушливым Дабараном представители аристократического сословия, владыки цветущих оазисов, дворцовых биокуполов и неприступных горных сералей. Вне зависимости от того, какой именно титул носит дворянин — эмир, фери́к, паша́ или султан, — к любому из них надлежит обращаться, добавляя к родовому имени приставку «да́р» или «да́ри» (то же самое касается и названий их владений — эмиратов). Стремясь перещеголять друг друга в демонстрации собственного богатства, просвещённые да́ры давным-давно заслужили славу щедрых меценатов и покровителей наук и искусств. Не забывают они и о себе — их величественные дворцы украшены изумительными мозаиками, а под сводами садовых куполов ухают серебряные филины и поют золотые механические соловьи. Дабаран остался в стороне от ужасов эпохи Падения Врат — планета не подвергалась массированным бомбардировкам, а у да́ров никогда не было флота, способного принять участие в полноценном космическом сражении. Когда война закончилась и наступила Долгая Ночь, главной целью да́ров стало обеспечение самодостаточности Дабарана, укрепление и улучшение биокуполов и борьба с ненавистью, нетерпимостью и взаимной подозрительностью, ядовитым облаком окутавшими тогда весь Горизонт. Храмовый город Лотос стал местом заключения брачных и экономических союзов благородных семейств — главного инструмента укрепления хрупкого мира во имя прогресса и дальнейшего процветания планеты.

Мир удалось сохранить и по сей день, но с недавних пор в отношениях да́ров неожиданно возник новый камень преткновения — вода. Водные ресурсы (в основном подземные реки и источники) в изобилии встречаются лишь в экваториальных низменностях Дабарана, а в горах, где расположена большая часть оазисов и дворцовых биокуполов, климат более засушлив, и до водоносных слоёв можно добраться лишь при помощи глубокого бурения. В этих условиях возник довольно крупный и весьма прибыльный рынок прав собственности на воду, где платой за доступ к скважине или трубопроводу может служить как денежный, так и брачный капитал, но молодым да́рам и да́ри, у которых нет ни того ни другого, всё чаще приходится добывать живительную влагу для своих куполов силой оружия.

ЗЕНИТИЙСКАЯ САМОНАДЕЯННОСТЬ

Не так давно Консорциум в лице Колониального агентства и компании «Парр» начал проявлять коммерческий интерес к плодородным низинным почвам планеты. С разрешения владыки Лотоса, эмира да́р Караба́ха, на склонах долины Йе́ва зенитийцы разбили несколько гигантских мультиферм. Насосные станции и колоссальные сельскохозяйственные машины принялись медленно, но верно осваивать долину, несмотря на протесты тех, кто считает этот процесс скорее уничтожением — из-за эрозии почв и изменения микроклимата долины окрестные эмираты уже начали страдать от губительных пылевых бурь. Кроме того, ходят слухи, что предприятие с фермами является просто прикрытием, и на самом деле зенитийцы пытаются пробурить подземный ход к Шраму, который находится неподалёку,

uropbr@yandex.ru #15373

к северу от Йевы — зачем ещё размещать в долине штурмовые бригады «Парр-Нестеры» в полной боеготовности?

ШРАМ

Все жители Дабарана почитают Лотос главной святыней планеты. Храмовый город был выстроен Неприкаянными монахами подле таинственного Шрама, гигантской расселины, чьи вулканические глубины ещё только предстоит измерить и изучить. Говорят, что Шрам может быть делом рук Зодчих, но пока никому не удалось найти никаких вещественных доказательств, которые могли бы подтвердить эту гипотезу. В глубинах этого ущелья уже успели бесследно исчезнуть несколько отважных исследователей, и для того, чтобы раз и навсегда разрешить все загадки Шрама, «Фонд» недавно отправил на место полноценную ксеноархеологическую экспедицию.

САДААЛЬ

Жители Садааля — это первопоселенцы, придерживающиеся собственного толкования веры в Лики, причём настолько своеобразного, что посторонние считают его попросту абсурдным. Правители планеты используют религию как инструмент тотального контроля подданных, а глава их облачённого в маски клира, Верховный Ликократ Аримира́т, считается помазанником самих Ликов. Садааль — очень замкнутая система, и новости из внешнего мира, прежде чем попасть в местные СМИ, проходят строжайшую цензуру. Эмиграция запрещена, и только несколько лет назад Консорциуму и ещё нескольким торгово-промышленным организациям было позволено открыть на территории планеты свои филиалы.

В этой двойной системе есть только две пригодных для жизни планеты: одна на орбите Садааля и ещё одна — на орбите Бахра́ма. Ландшафты Садааля представлены в основном горами и засушливыми степями, а Бахрам почти целиком покрыт океанами, болотами и плодородными равнинами.

ВОСЕМЬ ПРЕМУДРОСТЕЙ

Наиболее влиятельной организацией Садааля, вне всяких сомнений, является Аме́ша Спе́нта, Восемь Премудростей. Эта коллегия первосвященников занимается толкованием слов Верховного Ликократа и де-факто управляет всеми аспектами жизни планеты. Каждый из восьми аме́шей олицетворяет один из Ликов и возглавляет собственную секту, посвящённую почитанию этого Лика в том виде, в каком это принято на Садаале. Единственный Лик, не представленный в Амеша Спента, это Незримый, или, как его именуют сами садаальцы, Неназываемый.

Главная цель амешей — расширение и укрепление собственного влияния. Всевозможные институты, бюро и департаменты расширяются и сокращаются, жрецы зарабатывают и теряют репутацию — закулисная борьба ведётся непрестанно и безжалостно, и страдают от неё в первую очередь простые люди.

Садаальцы ведут суровую и чрезвычайно скромную жизнь: тяжко трудятся, чтобы прокормить свои семьи, носят талисманы, дважды в день — на рассвете и закате дня — возносят Аримирату хвалу за созданную им «великую и справедливую цивилизацию» и как минимум один раз в неделю встречаются со своим исповедником, чтобы рассказать ему обо всех своих деяниях, выслушать наставления и принять епитимью (совершить грех на Садаале несложно — практически каждый аспект жизни простого гражданина регулируется законодательно, а любые «упаднические» развлечения попросту запрещены).

Жизнь на Бахраме имеет несколько заметных отличий — вчерашние фермеры перебираются в города, чтобы вкусить благ новой экономики, стремительно формируется средний класс, вокруг верфей и фабрик растут новые жилые кварталы, благодаря контактам с зенитийцами слепая приверженность идеологии Амеша Спента идёт на убыль, и граждане без страха смотрят в будущее.

ДАГАРАБ И КОНСОРЦИУМ

Дагарабские верфи — центр власти Консорциума на планете Бахрам. Это предприятие располагается на Новой Земле — небольшом архипелаге, единственном месте в системе, где разрешено вести деятельность представителям инопланетных компаний. Сборка кораблей происходит в орбитальных доках, а деталями их обеспечивают наземные фабрики.



Жизнь в Дагарабе бьёт ключом, а в местной социальной иерархии гораздо больше нюансов, чем на Садаале и в других регионах Бахрама. В этом городе любой может как разбогатеть, так и обнищать, и Новая Земля — единственное место Садааля, где такое вообще случается. Ещё один признак ослабления власти Амеша Спента над Новой Землёй — это стабильный рост инопланетного населения архипелага (в основном за счёт плебеев, прибывающих на Дагараб в поисках работы на фабриках и орбитальных верфях).

uropbr@yandex.ru #15373

ЗАЛОС

Залосом, родиной Мученика, правит Орден Неприкасаемых, пользующийся двоякой репутацией: одни знают его представителей как ликобоязненных верующих, всегда готовых помочь ближнему в беде, а другие — как беспощадных кровожадных фанатиков. О Залосе известно немногое, поскольку Орден всегда очень строго оберегал границы своей системы от посторонних. Имеющаяся скудная информация — это, как правило, трижды перевранные слухи и рассказы тех, кому удалось побывать в залосском Городе Иноземцев.

В этой двойной системе есть только две густонаселённых планеты: Залос (Залос-А) и Захида́н (Залос-Б). Когда-то их было три, но в эпоху Падения Врат Бенагия́ подверглась опустошительной орбитальной бомбардировке, и разразившаяся экологическая катастрофа сделала её непригодной для жизни. Кроме того, в системе имеется несколько лунных колоний (в том числе знаменитый Каррмеррак на орбите той самой Бенагии) и множество космических станций.

Правит Орденом Неприкасаемых Страстна́я Курия — совет непрестанно сменяющих друг друга священников, монахов, гроссмейстеров и старейшин. Ходят слухи, что, принимая решения, они прислушиваются к пророчествам и знамениям, явленным в ходе древних религиозных ритуалов. Так это или нет, но именно Курия является доминирующей политической силой системы, и её волю исполняют беспрекословно.

ТЕРНОВЫЙ ПОХОД

Самый масштабный конфликт в системе Залос — это захиданская ересь. Причиной её стали лжепророки, вняв словам которых, большая часть населения Захидана отвергла милость Мученика и обратила оружие против своих же бывших единоверцев. Кровопролитная война давно охватила всю планету, и когда стихают полномасштабные фронтовые операции, в дело вступают диверсионные группы и партизанские отряды. Несмотря на то что Орден тратит на этот терновый поход большую часть своих оперативных ресурсов, война пока далека от завершения — обе стороны конфликта располагают антивещественным оружием, боевыми големами и доступом к засекреченным бионическим технологиям, что в значительной степени уравновешивает силы участников. Если бы не блокада Захидана, агенты еретиков уже давно бы добрались и до Залоса.

ПОД ВЗОРОМ МУЧЕНИКА

Сердцем любой крупной общины — прихода — на Залосе является большой монастырский комплекс, играющий роль административного и религиозного центра региона. Такой комплекс, как правило, надёжно укреплён, а в его стенах может проживать несколько сотен членов Ордена. Каждый день все прихожане первым делом направляются к монастырю, чтобы принять участие в молебне и ритуале самобичевания в честь Мученика. Архитектура Залоса характеризуется каменными строениями (в первую очередь минаретами), высокими остроконечными крышами домов, узкими улицами и почти полным отсутствием больших открытых пространств типа парков и площадей. До войны Залос и Захидан были похожи как братья, но сейчас большая часть некогда многолюдных захиданских улочек лежит в руинах.

Впрочем, некоторые вещи в жизни залосцев и захиданцев остаются неизменными: молебны и самобичевание остаются обязательными ежедневными ритуалами, а вероучение продолжает определять все аспекты общественной и личной жизни человека, будь то семейные отношения, работа или военная служба. Участия в захиданском терновом походе удалось избежать лишь нескольким сектам Ордена, но для этого им пришлось перебраться в космос. Одной из таких курьёзных сект является культ Гимнов Светопреставления. Его служители построили в системе Залос восемь космических станций типа «Хорал». Сменяя друг друга, певцы и флагелланты круглые сутки проводят в специально сконструированных акустических залах станций, и великолепное многоголосье религиозных гимнов, перемежающееся бессвязными экстатическими воплями самобичевателей, во славу Мученика транслируется на всю систему по всем доступным частотам. Редким гостям Залоса приходится отключать автоматический приём входящих передач, чтобы избежать этой невыносимой какофонии.

ОДАКОН

Одакон — это разбитый памятник безумной эпохе Падения Врат, и по собственной воле посещают его разве что транзитные корабли, направляющиеся с Куа на Майру или обратно, да вконец отчаявшиеся бедолаги, решившие искать богатства и славы в этой разрушенной системе.

Вокруг Одакона вращается три планеты (Сетле́н, Ру́за и Ка́йна) и пояс астероидов на месте разрушенной четвёртой. Ни на одной из планет нет крупных городов, и даже компании Консорциума давно считают систему бесперспективной — всему виной её удалённое местоположение и многочисленные опасности межпланетной навигации. Впрочем, именно это привлекает на Одакон самых бедовых вольных торговцев и представителей теневых отраслей экономики Горизонта. Ни одна из фракций не поддерживает здесь хоть сколько-нибудь значительного присутствия, а всё население системы рассредоточено по нескольким небольшим колониям и независимым космическим станциям.

uropbr@yandex.ru #15373



Крейсер-монастырь совершает посадку в космопорту «Джох Нарида́» на Залосе

Когда-то Одакон был одной из первых колонизированных первопоселенцами систем Третьего Горизонта, богатым и многолюдным сообществом с передовой промышленностью, и даже начавшаяся война, казалось, обойдёт его стороной, но надеждам было не суждено оправдаться — Одакон погиб в пламени последней, самой разрушительной битвы эпохи Падения Врат.

ОПАСНОСТИ ОДАКОНА

Ни для кого не секрет, что большинство кораблей старается избегать маршрутов, пролегающих через Одакон, опасаясь не только чисто физических угроз вроде пиратов и древних боевых автоматов, но и трудностей навигации в пространстве системы. После уничтожения врат температура местной звезды заметно упала, а вполне заурядная гравитационная карта системы превратилась в настоящее минное поле непредсказуемых гравитационных аномалий. Вместе со звездой утратили стабильность и врата. Иными словами, лишь опытному экипажу под силу миновать Одакон целым и невредимым — в доках привратной станции регулярно простаивают на приколе корабли, чьи капитаны, не сумев справиться со своими навигационными системами, вынуждены дожидаться бывалых караван-вожатых.

uropbr@yandex.ru #15373

КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ «КОБАН»

Если в Одаконе и есть структура, которую можно назвать административной, то это привратная станция «Коба́н». Почти пять сотен людей называют её своим домом; все они проживают в периферийных отсеках станции, предпочитая экономить ресурсы на обслуживании неиспользуемых центральных помещений. Вход в неиспользуемые отсеки запрещён, однако проследить за исполнением этого правила весьма непросто. Полицейские функции исполняет отряд вершителей, но истинным залогом порядка служат расквартированные на «Коба́не» воины-мученики из охраны Инаша́ра Делио́на, полномочного посланника Ордена Неприкасаемых в Одаконе, и гарнизон легионеров, представляющих интересы Консорциума.

ПОЯС ПЕПЛА

Пояс Пепла — это плотное поле астероидов, расположенное на солнечной орбите сразу за одаконскими вратами. Состоит оно из останков Матýша, четвёртой планеты Одакона, уничтоженной в решающей битве Падения Врат, и обломков погибших в этом сражении армад. Пояс Пепла — настоящее золотое дно для космических мусорщиков и искателей приключений, однако среди обломков скрыты не только сокровища, но и многочисленные смертельные опасности: от полумифической Пепельной Плети до кровожадных пиратов, автоматических систем обороны и забытых минных полей. Впрочем, даже на неспокойных просторах Пояса изредка встречаются небольшие астероидные и космические станции.

Что касается Пепельной Плети, то это, пожалуй, одна из самых страшных одаконских легенд. Говорят, что эта сущность способна уничтожить корабль, буквально расщепив его на молекулы. Одни утверждают, что Пепельная Плеть — это самообучающаяся боевая машина, другие склонны верить, что речь идёт скорее об облаке рассеянных в пространстве нанитов-утилизаторов.

ОПОРНЫЙ КВАДРАНТ

Опорный Квадрант — это потерянный рай, где цивилизация первопоселенцев выжила, несмотря на ужасы эпохи Падения Врат. Четыре системы Квадранта — это скала, о которую до сих пор безуспешно разбиваются волны зенитийской культурной экспансии.

Опорный Квадрант — это четыре системы, сквозь которые пролегает одаконский маршрут между Куа и Майрой: Алтай, Сайвас, Ордана и Жоу. Эти системы объединяет множество культурных особенностей от повседневных обычаев до традиций самоуправления и присущих гражданам прав и свобод. Все эти объединяющие особенности можно без труда проследить до первой волны колонизации, и уцелели они во многом благодаря тому, что все четыре системы Квадранта продолжали торговать и взаимодействовать между собой даже в самые отчаянные периоды Долгой Ночи. Культура Квадранта оказалась настолько устойчивой, что даже новые колонисты лишь обогатили её, но так и не смогли изменить. Наибольший интерес к этим четырём системам питает Консорциум, настойчиво и последовательно распространяющий своё влияние на Опорный Квадрант посредством масштабной колонизации, торговли и политических союзов. Конечной целью Консорциума является постепенная замена нынешних правительств послушными фракции марионетками.

ПОТЕРЯННЫЙ РАЙ

В системах Опорного Квадранта множество богатых, пригодных для жизни планет, и результаты исследований «Фонда» показывают, что дело, скорее всего, не обошлось без Зодчих. Некоторые особо патриотично настроенные граждане, впрочем, усматривают здесь явный знак высшего, священного предназначения. Они верят, что системы Квадранта — это обетованная земля, и единственное, чего им не хватает — это сильного, ликобоязненного лидера, способного повести за собой и указать людям путь к величию и процветанию.

Несмотря на природные богатства и благоприятный климат, планеты Квадранта заселены относительно слабо, и лишь недавно начался процесс, который можно с чистой совестью считать новой волной колонизации. Однако Квадрант нельзя назвать мирным местечком, и излишне беззаботных колонистов здесь подстерегает немало опасностей: работорговцы, кровожадные пираты, воинствующие «патриоты» и самозваные борцы за свободу — вот лишь немногие из них.

ФЛОТ «ДЖАНГАХИР»

Торговый флот «Джангахи́р» — это нервная система Опорного Квадранта. Он обрёл и укрепил своё нынешнее положение сразу после Падения Врат. В отличие от других жителей Квадранта, капитаны «Джангахира» сумели постичь тайны древних врат и с выгодой воспользовались обретённой монополией. Их потрёпанные временем корабли, реликты, построенные ещё на верфях Второго Горизонта, были улучшены и модифицированы и сегодня представляют собой поистине фантастическую и причудливую смесь старых традиций и новых технологий. На протяжении долгих лет капитаны-торговцы фактически правили Квадрантом, но вмешательство Консорциума пошатнуло их престол и бросило вызов владычеству «Джангахира». Это противостояние, конечно, не могло не сказаться на жителях Квадранта, но конфликт между «Джангахиром» и Консорциумом, по счастью, пока ограничивался лишь мелкими стычками.

uropbr@yandex.ru #15373

АЛТАЙСКИЕ ПИРАТЫ

Леденящие кровь рассказы о налётах беспощадных алтайских пиратов передают из уст в уста по всему Горизонту. Система Алтай пользуется дурной славой прибежища контрабандистов, работорговцев, пиратов и прочих преступников. Именно из-за неё многие считают Опорный Квадрант беззаконной вольницей, где прав тот, на чьей стороне сила.

ЖЕМЧУЖИНЫ ГОРИЗОНТА

В своих «Мемуарах» Мейзельман сравнивает богатые центральные системы Горизонта с бриллиантами, а пролегающие через периферийные системы торговые пути — с унизанными жемчугом нитями. Некоторые из этих «жемчужин» описаны ниже. Более подробную информацию о них можно найти на карте Третьего Горизонта.

АМЕДО

Эта двойная система известна в первую очередь значительной популяцией скавара, крупные стаи которых кочуют по всему сверхконтиненту планеты Амедо. Сегодня помимо них на Амедо живут и люди — крупная человеческая колония раскинулась на островах обширного тропического архипелага, а храмы её Белого Острова славятся на весь Горизонт. Вокруг Амедо-Б, звезды, которую местные жители называют Эхара́ном, вращается весьма любопытный космический объект — Око Эхарана. Око — правильный эллипсоид 1100 километров в широком поперечнике, орбита которого с самого начала наблюдений оставалась стабильной и постоянной. Искусственная природа этого феномена не вызывает никаких сомнений.



uropbr@yandex.ru #15373

МЕНКАР

На самой дальней окраине горизонта находится система Менкар, и бывают в ней лишь самые упрямые из вольных торговцев и самые любопытные из археологов и исследователей. И всё же именно в Менкаре находится второй открытый Монолит Горизонта. Выглядит он в точности как куанский, и когда-то давным-давно, судя по всему, в нём тоже жили разумные существа. Когда-то Монолит был надёжным убежищем от многочисленных природных опасностей Менкара, и люди охотно селились внутри него и в его ближайших окрестностях, однако сегодня большая часть колонии лежит в руинах, а выжившие вынуждены ютиться в лачугах и чудом уцелевших строениях. Дело в том, что некоторое время назад менкарский Монолит внезапно пришёл в движение, осел и накренился, и под обломками разрушенных землетрясением домов погибло несколько тысяч человек. Окрестности Монолита славятся обилием артефактов, а на островах раскинувшейся вокруг речной дельты встречаются целые россыпи сахарных светляков. Учёные-астроники отправляются в Менкар изучать необычное поведение «слепых» врат в надежде узнать что-нибудь новое о природе этого величайшего творения таинственных Зодчих. Кое-кто из них даже всерьёз надеется, что полученная информация поможет отыскать способ открыть в системе Менкар врата, ведущие на просторы нового, Четвёртого, Горизонта, но пока это всего лишь мечты.

ХАМУРА

До инцидента на Таоане космические корабли нередко заходили в космопорты Хамуры, но сегодня весь транспортный поток идёт транзитом, и единственной остановкой ему служит привратная станция «Хаммурапи», где размещены постоянные представительства «Фонда», Консорциума и Колониального агентства. Жители системы летают на «Хаммурапи» торговать и трудиться на тамошних верфях, где проходят техническое обслуживание патрульные корабли Легиона и Ордена Неприкасаемых.

ТАОАНЬ

После недавнего инцидента всё происходящее на Таоане держится в строжайшей тайне, а в соседних с ним системах действует блокада. Врата, ведущие на Таоань, бдительно охраняют тяжёлые крейсера, вокруг которых вьются полчища боевых БПЛА Легиона и курсируют смертники Ордена за штурвалами скоростных ракет с антивещественным зарядом на борту. До блокады основным промышленным объектом Таоаня была газодобывающая станция на орбите одноимённого газового гиганта, но после инцидента связь с ней (как и со всей системой) была утрачена. Одни считают причиной всех таоаньских бед порождения Межзвёздной Тьмы, а кое-кто даже винит Эмиссаров.



uropbr@yandex.ru #15373

УХАРУ

Ухару знаменит своими мятежниками, дабаранскими колониями и принадлежащими Консорциуму астероидными обогатительными фабриками. Наиболее примечательным небесным телом созвездия Ухару является коричневый карлик Зухаль, вокруг которого вращается больше двух десятков лун, причём некоторые из которых не только пригодны для жизни, но и обладают богатой (и довольно экзотичной) флорой и фауной. Для первопоселенцев система оказалась настоящей находкой, но вскоре её природные богатства привлекли дабаранских предпринимателей, а потом и колониальных агентов Консорциума. Пришельцы попытались взять систему силой — на некоторых лесных и ледяных лунах Ухару эта война, то затихая, то разгораясь вновь, продолжается до сих пор. Покрытая лавой Крематория, ближайшая из лун коричневого карлика, находится внутри трубки магнитного потока своего светила, и на её поверхности располагается принадлежащая «Фонду» небольшая научно-исследовательская база, созданная для изучения магнитных полей.

НЬЯРМАДА

Ньярмада примечательна количеством и минеральными богатствами планет, вращающихся у третьего, самого дальнего светила этого созвездия. Вокруг этого красного гиганта вращается четыре крупных небесных тела, и многие учёные предполагают, что раньше их было семь, но звезда, расширяясь, поглотила их, как через миллионы лет поглотит и остальные. Большую часть населения системы составляют племена первопоселенцев, которые трудятся на добывающих и обогатительных предприятиях так называемых Трёх Колоний — Змеиного Пояса и планет Гурдва́ра и Зейна́д. Правит системой неустойчивый союз военачальников, предлагающий старателям защиту в обмен на кабальную дань.

ЯСТАПОЛЬ

В системе Ястаполь нет ничего примечательного за исключением гигантской космической верфи, в честь которой звезда и получила своё название. Предприятие принадлежит семье Ястаполь, а её глава, Анастасия дин Ястаполь, занимает должность исполнительного директора. Существование и процветание верфи стало возможным только благодаря гигантскому поясу разбитых кораблей, оказавшихся здесь, судя по всему, задолго до эпохи Падения Врат. Полёт сквозь пояс — задача не из лёгких, но хорошая находка оправдывает любой риск: распотрошив один-два относительно целых корабля, вполне реально собрать из найденных деталей уродливую, но рабочую и прочную посудину, которую можно с большой выгодой продать. В последнее время свой кусок этого мусорного пирога решили ухватить частные предприниматели, а самой системой заинтересовалось Колониальное агентство.



uropbr@yandex.ru #15373

uropbr@yandex.ru #15373



ГЛАВА 14

ЧУДОВИЩА И ДЖИННЫ

Происхождение джиннов неизвестно. Многие клирики учат, что джинны суть порождения Межзвёздной Тьмы. Некоторые радикальные учёные утверждают, что это неведомые призрачные машины, наследие далёкого прошлого. Как бы то ни было, джинны представляют собой растущую угрозу для всего Горизонта.

Зурта́н да́р Зинни́.
Об изгнании джиннов

uropbr@yandex.ru #15373

Жизнь существует повсюду, будь то луны, планеты, космические станции или сама Межзвёздная Тьма (хотя в случае с её жуткими созданиями скорее подойдёт термин «угроза для жизни»). Одни живые существа враждебны человеку, другие — верно служат ему со времён колонизации Первого Горизонта. В этой главе описаны зверолюди, звери, чудовища, духи и порождения тьмы, с которыми могут столкнуться персонажи игроков.

Если ты игрок, остановись, не читай дальше! Вся дальнейшая информация предназначена исключительно для глаз ведущего. Если же ты ведущий, продолжай, и ты причастишься тайнам, о которых игрокам пока не следует знать. В конце концов, столкновение с джинном будет значительно более интересным, если игрок не знает, какими параметрами и способностями тот обладает.

СУЩЕСТВА

Существо — это всеобъемлющий термин, который мы будем использовать для обозначения любых духов, зверей, чудовищ и других персонажей ведущего, не являющихся людьми. Если не сказано обратное, против существ нельзя использовать влияние.

Навыки: у некоторых существ нет никаких навыков — это значит, что, совершая какие бы то ни было действия, они могут рассчитывать только на свои характеристики. Бывают и обратные ситуации, когда у существа нет характеристики, но есть привязанный к ней навык — в данном случае при проверке навыка используется только сам навык без соответствующей характеристики. Как бы то ни было, существа не способны молиться Ликам, но могут использовать пункты тьмы.

Действия: существа могут предпринимать те же самые действия, что и персонажи игроков (см. главу 5), однако перемещение — как правило, единственное доступное им быстрое действие.

Оружие: у существ обычно есть когти, клыки и другое природное оружие, которое наносит дополнительный урон, но не имеет модификатора снаряжения.

Рой/стая: некоторые мелкие существа предпочитают сбиваться в рои и стаи. Есть два особых правила, описывающих взаимодействие персонажей с такими существами:

- Рой/стая может одним действием атаковать сразу нескольких жертв. Просто раздели кубики, используемые при проверке атаки, между всеми намеченными целями по своему усмотрению.
- Рою/стае можно нанести урон только при помощи огня, плазмы и взрывчатки. Если у персонажей нет соответствующего оружия, им остаётся только бежать.

Особые способности: у многих существ имеются уникальные способности, являющиеся следствием их природы или физиологии. Каждая такая способность описана отдельно.

СУЩЕСТВА И МУДРОСТЬ

Когда герои сталкиваются с каким-нибудь существом, любой из персонажей игроков может пройти проверку мудрости, чтобы понять, с кем (или чем) им предстоит иметь дело. Модификатор, действующий при проверке, проставлен в заголовке, рядом с названием существа (чем ниже модификатор, тем реже встречается существо и тем менее изучена — или постижима — его природа).

ЗВЕРОЛЮДИ

Когда колонисты первых двух Горизонтов только начали заселять просторы Третьего, всем казалось, что и в этот раз они будут единственными его разумными обитателями. Однако они ошибались — оказалось, что некоторые виды инопланетных зверей уже взобрались по эволюционной лестнице достаточно высоко, чтобы выработать абстрактное мышление, собственные языки общения и сформировать примитивные племенные общества. Сначала это произошло на Куа, когда люди повстречали экилибри и некатр, а затем на Амедо, родине скавара. Зоологи Дабаранского Университета также относят к числу зверолюдей неповоротливых гигантов дездемоду, но их коллеги из «Фонда» с этим суждением категорически не согласны.

НЕКАТРА

+2

Облик нека́тры, прирождённого обитателя лесов, воистину страшен. Некатра — прямоходящее существо, тело которого перевито пучками могучих жилистых мышц, а крепкая шкура покрыта короткой жёсткой шерстью. Довершают пугающий образ длинные клыки и звериные глаза с вертикальными щёлочками зрачков. Никто не знает, где именно родина некатр, поскольку встречаются они по всему Горизонту, от куанских джунглей и менкарских чащоб до лесных лун Ухару. Живут дикие некатры небольшими стаями, во главе которых стоит альфа-самка. Инстинкт хищника в некатрах чрезвычайно силён, а развитый интеллект и примитивный речевой аппарат позволяет им с успехом применять как коллективные, так и одиночные охотничьи стратегии. В неволе нека-

uropbr@yandex.ru #15373

тры чаще всего становятся охранниками или гладиаторами (особым спросом они пользуются на бойцовых аренах кориолисского Стадиона). Легион широко применяет кибернетически и бионически усовершенствованных некатр в боевых действиях.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 5, смекалка 2, эмпатия 2.

Здоровье: 11.

Рассудок: 4.

Скорость: 16.

Навыки: ближний бой 3, скрытность 2, наблюдательность 1.

Броня: 1.

Оружие: клыки (урон 1; порог 2), когти (урон 2; порог 3).

- **Удар в горло**: излюбленная тактика некатр — броситься на противника и покончить с ним одним точным ударом. Если некатра подготовится (быстрое действие), травматический порог её следующей атаки в ближнем бою снизится до 1, а если атака окажется успешной, некатра вдобавок возьмёт противника в захват (см. стр. 87).
- **Дикая ярость**: в качестве стандартного действия некатра может впасть в состояние дикой ярости, которая позволяет ей каждый ход предпринимать дополнительную атаку в ближнем бою. При этом все её проверки **ближнего боя** получают дополнительный модификатор –2, а сама некатра теряет возможность защищаться.
- **Печать Легиона**: некатры, попадающие на службу в Легион, получают кибернетический имплантат (по выбору ведущего) и подвергаются серии бионических модификаций, благодаря которым их запас здоровья увеличивается на 10 пунктов, урон от атаки клыками повышается до 4, а особые железы каждые два хода впрыскивают в кровь субстанцию, действующую как м-стим — благодаря ей небоеспособная некатра может мгновенно прийти в себя с 3 пунктами здоровья, если пройдёт проверку **силы** (–1).

СКАВАРА

+1

Родина скава́ра — Амедо, но благодаря торговцам эти неряшливые, похожие на барсуков зверолюди попали сначала на Алголь, а затем и на «Кориолис», где беглые скавара быстро приспособились к жизни в Подвале. Эти зверолюди предпочитают вести скрытный образ жизни и довольствоваться тем, что удаётся найти и безопасно добыть (поблизости от человеческих поселений это, как правило, мусор и объедки). Живут скавара поодиночке или небольшими стаями без вожаков. Иногда, преследуя общую цель, они объединяются вокруг сильного вожака, но выполнив поставленную задачу, новоявленное «племя» быстро распадается или реформируется. Скавара — существа чрезвычайно осто-



Некатра

uropbr@yandex.ru #15373

Скавара



рожные и осмотрительные, но при этом любопытные и очень сообразительные. Они любят всё яркое и нередко коллекционируют всевозможные блестящие и красочные безделушки. Городские скавара обожают мастерить украшения из медной проволоки, оптоволокна и цветного пластика. Некоторые из них даже носят простую одежду вроде плащей, накидок и галабей, но только в качестве защиты от холода, который царит, например, в Подвале «Кориолиса» или наступает во время суровых алгольских зим — в остальное время им вполне хватает собственной густой шерсти. Скавара хорошо поддаются обучению, а их интеллект развит достаточно, чтобы учить и понимать языки людей. Впрочем, из-за отличий в строении речевого аппарата скавара при всём желании могут более или менее внятно пролаять и прорычать лишь несколько сотен слов — язык жестов им даётся куда лучше.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 2.

Здоровье: 5.

Рассудок: 5.

Скорость: 14.

Навыки: ближний бой 1, влияние 1, скрытность 3, наблюдательность 3.

Броня: –

Оружие: клыки (урон 1; порог 3).

* **Зловоние**: на шее у скавара расположены пахучие железы, которыми они пользуются, чтобы метить территорию. Испуганный или загнанный в угол скавара может выпустить содержимое своих желёз в воздух, создав облако тошнотворного зловония, раздражающего глаза и слизистые оболочки. Все существа, находящиеся в рамках ближней дистанции (кроме самих скавара и тех, чьи органы зрения и дыхания надёжно защищены), получают –2 при любых проверках, пока не покинут зловонное облако; кроме того, они должны немедленно пройти проверку **силы** — при провале одурманенная зловонием жертва получает 2 пункта стресса.
* **Нюх**: скавара могут использовать своё высокоразвитое обоняние, чтобы учуять исходящий от собеседника запах лжи или враждебности (для этого понадобится проверка **влияния**). Кроме того, скавара получают +2 при проверках **наблюдательности**, когда пытаются взять чей-то след.

ЭКИЛИБРИ

±0

Куанские экили́бри напоминают крупных, до метра в высоту, лемуров. Окрас их бывает одноцветным, пятнистым или полосатым, а цвет меха варьируется от серебристо-белого (самого редкого) до оранжевого и красного. Именно цвет определяет принадлежность экилибри к той или иной племенной касте — вожакам, воинам, собирателям и т. д. Члены правящих каст часто наносят на шерсть яркие узоры при помощи целой палитры

ПЕРСОНАЖИ-ЗВЕРОЛЮДИ?

Если хочешь создать персонажа-зверолюда, действуй — правила этого не запрещают (мы лишь не рекомендуем останавливать свой выбор на дездемоду). Единственным ограничением при игре за некатру, скавара или экилибри является тот факт, что на цивилизованных планетах твой герой формально будет считаться собственностью другого персонажа игрока. Скажем, на «Кориолисе» любой стражник, заметив «бесхозного» экилибри или скавара, постарается его изловить и отправить в трудовой лагерь на Куа (некатру же, скорее всего, продадут на Стадион).

Персонаж-зверолюд может быть только плебеем, но игру он начинает с репутацией равной 0 (вне зависимости от амплуа) и 6 пунктами навыков (а не с 8, как обычно). Взамен он получает все присущие своему виду особые способности и природное оружие.

Из скавара, конечно, вряд ли выйдет хороший дипломат, но матросы из них получаются неплохие, особенно если учесть, что они без проблем могут пользоваться человеческим оружием и инструментами. Разговаривают они не очень охотно, предпочитая язык жестов, сопровождаемый эмоциональными сигналами вроде фырканья, скуления и рычания. Иными словами, если ты хочешь сыграть дикаря-торговца или бортинженера, способного в два счёта раскусить любого лжеца или учуять засаду, скавара может оказаться вполне подходящим кандидатом. Для некатр больше подходят воинственные амплуа типа солдат или скаутов (обрати внимание, что персонаж-некатра с печатью Легиона должен либо состоять на службе в Легионе, либо числиться в розыске). Положение экилибри в человеческом обществе обычно ограничивается ролью домашних питомцев, мелких воришек и цирковых акробатов. Кроме того, снаряжение для некатр и экилибри в силу особенностей их анатомии сильно отличается от человеческого, а потому стоит на 50% дороже своих человеческих аналогов.

uropbr@yandex.ru #15373

растительных красителей. В неволе экилибри обычно выполняют функции слуг или домашних животных — роскошные хвосты, мягкий мех и кроткий нрав сделали их статусным символом в высшем свете Монолита и «Кориолиса». Экилибри легко научаются понимать язык людей, но их речевой аппарат приспособлен лишь к высокому (в том числе ультразвуковому) свисту и чириканию, так что общаться с человеком эти зверолюди могут разве что на языке жестов.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 5, смекалка 1, эмпатия 3.

Здоровье: 6.

Рассудок: 4.

Скорость: 10.

Навыки: скрытность 3, наблюдательность 3.

Броня: –

Оружие: когти (урон 1; порог 3).

* **Боевой клич**: в случае опасности экилибри могут издавать громкий высокочастотный визг, вызывающий резкую дезориентирующую боль. Всякий, кто находится в рамках средней дистанции от экилибри, должен пройти проверку силы. При провале жертва получает 2 пункта стресса и оказывается в шоке на один ход (см. стр. 95). Жертвы с особенно чутким или улучшенным слухом проходят проверку **силы** (–2).
* **Юркость**: без разбега экилибри способны прыгать на 3 метра в длину и на 2 метра в высоту. Разбег (продолжительное действие) увеличивает дистанцию прыжка в длину до 10 метров.
* **Субтильность**: размеры экилибри позволяют им без труда протискиваться даже в непредназначенные для этого лазейки вроде вентиляционных шахт и водосточных труб, да и попасть по ним — задача непростая (–1) (см. «Размер цели», стр. 88).
* **Ночное зрение**: экилибри — ночные существа, и на них не действуют правила, связанные со сражениями и перемещениями в темноте (см. стр. 84).

ДЕЗДЕМОДУ

–2

На Дабаране обитают крупные неповоротливые существа, называемые дездемо́ду. Внешне они напоминают гигантских тапиров, увенчанных парой грозных рогов и облачённых в серую чешуйчатую шкуру, украшенную россыпями переливчатых пятен. Живут они небольшими стадами, неспешно кочуя по дабаранским высокогорьям в поисках пищи. Взрослый дездемоду достигает десяти метров в холке, а безрогий молодняк (достаточно редкое зрелище) размером едва ли превосходит обыкновенную домашнюю свинью. Процесс размножения этих существ остаётся загадкой — ни один человек не видел рождения телёнка дездемоду ни разу с тех пор, как на Дабаране появились первые колонисты. Некоторые зоологи даже полагают, что «телята» — это не молодняк дездемоду, а представители совершенно иного биологического вида.

Характеристики: телосложение 8 (у телят 3), ловкость 1, смекалка 3, эмпатия 4.

Здоровье: 18 (у телят 4).

Рассудок: 7.

Скорость: 6.

Навыки: сила 5, психомистицизм 4.

Броня: 7 (у телят 4).

Оружие: рога (урон 2; порог 3).

* **Телепатия**: 1 пункт тьмы за каждое применение. Дездемоду могут поддерживать телепатическую связь в рамках средней дистанции.
* **Умиротворение**: 1 пункт тьмы за каждое применение. Дездемоду могут использовать силы своего разума, чтобы умиротворить любую цель, находящуюся в рамках средней дистанции (встречная проверка **психомистицизма**). Умиротворение действует на протяжении нескольких минут, не позволяя жертве предпринимать любые атакующие действия. Жертва может проходить встречную проверку **психомистицизма** каждую минуту, чтобы прекратить действие умиротворения.
* **Затаптывание**: дездемоду способен легко затоптать практически любого противника (урон 3; порог 3), но предпринять эту атаку он может только сразу после действия перемещения (в тот же ход).

ЗВЕРИ ГОРИЗОНТА

Животная жизнь Горизонта блещет многообразием форм и размеров, а представители царства животных встречаются не только на планетах, но и в открытом космосе. Постарайся добавлять в каждую встречу (или сражение) со зверями что-нибудь свежее и уникальное, чтобы игроков не покидало ощущение новизны.

uropbr@yandex.ru #15373



Ловец

Азук

АЗАЭЛИН

–2

Таинственные азаэли́ны — владыки куанских джунглей. Согои почитают этих гигантов едва ли не наравне с Ликами. Могучее, напоминающее исполинский таран тело азаэлина покрыто мохнатой ороговевшей шкурой, а его круглые пасти, похожие на усаженные острыми зубами пещеры, без разбора перемалывает всё, что в них попадает. Каждая пасть окружена множеством зорких глаз и истекающих ядом слюнных желёз. За прошедшим сквозь густой подлесок азаэлином остаётся широкая просека (настолько широкая, что при помощи специальных сенсоров её можно различить даже с орбиты) — идти по ней куда легче, чем продираться сквозь густую растительность, и дикари нередко пользуются тропами азаэлинов во время путешествий по джунглям. Впрочем, век таких тоннелей недолог — уже через несколько дней их начинают затягивать лианы и молодая поросль. Никто не знает, как выглядит азаэлин на самом деле, что, впрочем, неудивительно, поскольку главное оружие при встрече с гигантом — быстрые ноги.

Характеристики: телосложение 7, ловкость 3.

Здоровье: 14.

Скорость: 12.

Навыки: ближний бой 4, сила 3.

Броня: 10.

Оружие: громадная пасть (урон 3; порог 2), едкая слюна (урон 2; дистанция: средняя).

- **Вращающиеся челюсти**: если атака громадной пастью приходится в цель, жертву затягивает внутрь, в мясорубку вращающихся челюстей. Чтобы выбраться оттуда, жертва должна пройти проверку **силы** (стандартное действие). Пока жертва не выбралась, азаэлин получает +3 при проверках **ближнего боя**, когда пытается её атаковать. Если жертва выбирается из пасти азаэлина, он оставляет её в покое и продолжает свой путь.
- **Ментальный камуфляж**: несмотря на его размеры, азаэлина чрезвычайно сложно заметить как невооружённым глазом, так и при помощи сенсоров. Чтобы засечь азаэлина, находящегося за рамками средней дистанции, персонаж должен пройти проверку **наблюдательности** (–3), игнорируя модификаторы снаряжения.
- **Регенерация**: 1 пункт тьмы за каждое применение. Азаэлин может предпринять продолжительное действие, чтобы восполнить свой запас здоровья на d6 пунктов.
- **Неповоротливость**: прогрызая себе путь сквозь джунгли, азаэлины никуда не спешат. Персонажи, пытающиеся убежать от неповоротливой громадины, получают модификатор +2 при проверках **проворства**.

uropbr@yandex.ru #15373

АЗУК

–1

Азу́ки — биореконструированные звери, генетический коктейль из кошек, куанских лесных змей, бичехвостых раков и ныне вымерших саблезубых тигров. Внешне азук напоминает крупного кота с гибким чешуйчатым телом, длинным змеиным хвостом, выдвижными когтями и острыми клыками. Азуков часто держат на космических станциях в качестве домашних животных — они отлично приспособлены к жизни в замкнутых помещениях и вдобавок прекрасно справляются с вредителями (крысы и мыши по-прежнему доставляют людям немало проблем). Одичавшие азуки обычно менее агрессивны, чем их специально натасканные бойцовые собратья (последних приходится держать в клетках и вольерах из-за того, что они приучены считать врагами всех, кроме своего хозяина).

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3.

Здоровье: 5.

Скорость: 14.

Навыки: ближний бой 3, проворство 3, скрытность 1.

Броня: 1.

Оружие: клыки (урон 1; порог 2).

ДХОЛ

+2

Дикие дхо́лы — далёкие родственники койотов и степных волков — встречаются по всему Горизонту, но традиционно ассоциируются с привольными майранскими равнинами. Дхолы — стайные хищники. Иногда их отлавливают и дрессируют как бойцов или сторожей (обычно их покупают те, кому обычные собаки кажутся недостаточно экзотичными).

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4.

Здоровье: 7.

Скорость: 12.

Навыки: ближний бой 2, проворство 2, скрытность 1.

Броня: –

Оружие: клыки (урон 1; порог 2).

ДИРХАД

–1

Дирха́ды — биореконструированные хищники, приспособленные к жизни в самом жарком пустынном климате. Добыть дирхада непросто, и его шкура считается завидным охотничьим трофеем. Водятся эти существа в основном на Лубау, но небольшие популяции встречаются и на других жарких пустынных планетах. Внешне дирхад напоминает безволосого тигра, покрытого гладкой коричневой кожей с чёрными пятнами. Для животного дирхад чрезвычайно умён, а его тело и голова покрыты прочными костяными пластинами, способными защитить хищника от большинства видов примитивного оружия («дирхад» на языке бе́ри означает «панцирный кот»). Когда нужно охладиться (например, после погони за добычей), существо расправляет пронизанные кровеносными сосудами перепонки между лапами. Охотясь, дирхады предпочитают красться за добычей или поджидать её в засаде.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 4.

Здоровье: 10.

Скорость: 20 или 8 (см. ниже).

Навыки: ближний бой 3, наблюдательность 4, скрытность 3.

Броня: 7.

Оружие: клыки (урон 1; порог 2).

* **Рывок**: неожиданный бросок из засады — главная охотничья стратегия дирхада. В течение одного хода дирхад может перемещаться со скоростью 20, но после этого его скорость на три хода снижается до 8.
* **Раскалённые когти**: панцирь дирхада эффективно аккумулирует тепло, а когти не менее эффективно его проводят. Раскалённые когти являются грозным оружием (урон 3; порог 2), но процесс накопления тепла — дело небыстрое, так что атаковать ими существо может не чаще чем раз в четыре хода.

ДРОМЕДОН

+1

Дромедо́н — генетический потомок одногорбых верблюдов и ещё целого ряда ныне вымерших биологических видов. Он прекрасно приспособлен к жизни на самых жарких планетах, например, в пустынях Лубау, где дромедоны служат кочевникам основным средством передвижения. Дромедоны способны питаться одной лишь скудной пустынной растительностью — усвоением жилистых, покрытых шипами веток и стеблей занимается поистине титаническая пищеварительная система во главе с громадным восьмикамерным желудком, выделяющим в процессе пищеварения поразительные объёмы метана и сероводорода. Именно из-за этих газов колонисты-зенитийцы называют дромедонов «вонючками пустыни» и предпочитают пользоваться механическими транспортными средствами. Дромедоны

uropbr@yandex.ru #15373

рождаются с одним горбом, но с возрастом их может стать значительно больше, поскольку растут дромедоны всю свою жизнь. Известны редкие случаи, когда эти гиганты достигали до семи метров в холке, но в большинстве случаев они умирают от сердечной недостаточности или разрушения костей и суставов, достигнув четырёхметровой высоты. Одомашненных дромедонов обычно забивают, когда они перерастают трёхметровую отметку. Большую часть времени эти существа отличаются тихим и спокойным нравом, и начинают плеваться и проявлять агрессию только во время гона — на пике своего двухгодичного брачного цикла.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3.

Здоровье: 8.

Скорость: 10.

Навыки: сила 3, ближний бой 1.

Броня: 4.

Оружие: ноги (урон 2; порог 3).

* **Гигантизм**: старые дромедоны — настоящие великаны. Их запас здоровья увеличивается на 10 пунктов.



Дромедон

uropbr@yandex.ru #15373

ЛАМКА

+1

Эти биореконструированные ящерицы обитают на Хине и ряде других неприветливых планет. Ла́мки — хищники, способные в случае необходимости некоторое время обходиться подножным кормом в виде насекомых и их личинок. Хинские ламки нередко нападают на путешественников, а местные дикари-пасынки, как говорят, скармливают им своих пленников. Ламки не умеют быстро бегать и предпочитают охотиться по ночам, подкрадываясь к добыче или нападая на неё из засады. Эти ящерицы вполне поддаются дрессировке, хотя и с большим трудом. Говорят, что лучших воинов хинских пасынков неотступно сопровождают ручные ламки, послушные каждому изречённому и неизречённому слову своих двуногих хозяев.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4.

Здоровье: 10.

Скорость: 8.

Навыки: скрытность 4, ближний бой 3.

Броня: 2.

Оружие: зубы (урон 1; порог 2).

НАХАНГ

±0

Наха́нги обитают как в солёных, так и в пресных водоёмах. Пасть этого грозного десятиметрового хищника усажена зазубренными клыками, а в чёрных бездумных глазах пылает пламя неизбывного первобытного голода — недаром многие считают его порождением самой Межзвёздной Тьмы. Внешний вид нахангов варьируется в широких пределах и зависит от планеты и среды обитания (например, океанические наханги похожи на серые торпеды с длинными плавниками, а речные — на покрытые шишковатыми наростами замшелые брёвна с короткими, но мощными ластами). Наханги реагируют на любое движение, неважно, ритмичное или нет; зафиксированы случаи, когда эти твари нападали на лодки и даже низколетящие гравилёты.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 4.

Здоровье: 18.

Скорость: 12 (только в воде).

Навыки: сила: 2, ближний бой 3, проворство 2, скрытность 1.

Броня: 3.

Оружие: клыки (урон 2; порог 2).

* **Таран**: при желании наханг может атаковать не самих персонажей, а их транспортное средство. Если эта атака попадает в цель, наханг должен сразу пройти проверку **силы** — в случае успеха транспортное средство опрокидывается и начинает тонуть. Обрати внимание, что таранить наханг может, только всплыв на поверхность и предприняв подряд как минимум два действия перемещения.
* **Атака в прыжке**: осуществив проверку **проворства**, наханг может выпрыгнуть из воды на высоту до десяти метров (выше, чем потолок полёта большинства моделей гравилётов). Если в свой предыдущий ход наханг предпринял три действия перемещения, атака в прыжке (в том числе таран) становится быстрым действием.

КРАСНЫЕ СОЛНЕЧНЫЕ МУРАВЬИ

−1

Красные солнечные муравьи обитают в нескольких системах Горизонта, однако об их происхождении ничего не известно. Живут они внутри высоких, твёрдых как камень муравейников, возвышающихся над окружающим ландшафтом, будто памятники в честь погибшей цивилизации Зодчих, — за их прочными стенами, в потайных подземных камерах муравьи хранят драгоценную амбру, выделяемую маткой красноватую жидкость с лечебными и наркотическими свойствами. Муравьи яростно защищают свою территорию, и многим старателям и исследователям было суждено узнать об этом на собственном горьком опыте. Время от времени муравьи покидают свои циклопические строения и отправляются на поиски нового места для жилья — мигрирующий муравейник напоминает красный потоп, готовый захлестнуть и пожрать всё, что окажется у него на пути.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 4.

Здоровье: 10.

Скорость: 10.

Навыки: ближний бой 2, проворство 2.

Броня: –

Оружие: жвалы (урон 1; порог 4).

* **Рой**: см. стр. 316.
* **Взрыв сверхновой**: солнечные муравьи способны окружить и облепить свою жертву, осуществив удачную проверку **проворства** (стандартное действие). В начале своего следующего хода они самовоспламеняются и взрываются (см. стр. 98). Мощность взрыва при этом равна текущему запасу здоровья роя.

uropbr@yandex.ru #15373

* **Муравейник**: муравейник солнечных муравьёв — это четырёхметровая башня, вылепленная из затвердевших выделений муравьёв-рабочих (класс защиты 10). Старатель, которому повезёт разорить такой муравейник и остаться в живых, сможет добраться до хранящейся внутри драгоценной амбры.

УХАРУАНСКИЙ ЗВЕРЬ

–1

Это смертоносное существо обитает в непролазных джунглях ухаруанских лесных лун. Внешне оно напоминает поджарую жилистую кошку с шестью лапами и огромной пастью, полной острых как иглы зубов. Две пары мощных задних лап оканчиваются страшными когтями, пригодными как для лазания по деревьям, так и для охоты. Густая зелёная грива плавно переходит в шипастый гребень, тянущийся вдоль позвоночника до самого кончика длинного заострённого хвоста. Эти шипы ядовиты, и ухаруанский зверь активно применяет их на охоте и в бою. Живут эти существа небольшими стаями от двух до пяти особей, а охотиться предпочитают, подкрадываясь к жертве или подстерегая её на ветвях деревьев.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 6.

Здоровье: 12.

Скорость: 14.

Навыки: ближний бой 4, проворство 4, скрытность 4.

Броня: 1.

Оружие: клыки (урон 1; порог 2), когти (урон 2; порог 3).

* **Атака в прыжке**: ухаруанский зверь предпочитает атаковать, бросаясь на жертву с большой высоты. Если существо выигрывает у жертвы встречную проверку **проворства**, оно получает модификатор +2 к последующей проверке атаки исподтишка (см. стр. 85).
* **Шипы**: существо может толкнуть своего противника корпусом или стегнуть его хвостом, чтобы нанести удар ядовитыми шипами. Это считается стандартной атакой в ближнем бою (урон 1; порог 4), но если атака попадает в цель, жертва немедленно должна пройти встречную проверку **телосложения** против силы яда, равной количеству нанесённых атакой пунктов урона (если атака не нанесла урона, встречная проверка не требуется). Если жертва выигрывает проверку, больше ничего не происходит, а если проигрывает, её разбивает паралич, и она начинает пропускать свои ходы, пока не пройдёт d6 минут или кто-нибудь не окажет ей медицинскую помощь (проверка **медикургии**).

МАЗХАДЖАР

–2

В холодной пустоте космоса обитают загадочные существа, именуемые мазхаджа́рами. Водятся они в основном в окрестностях корабельных кладбищ и других скоплений высокотехнологичного мусора. Эти полуавтономные биологические машины, наделённые зачатками примитивного разума и способные за считанные минуты превратить вражеский корабль в тучу обломков, были созданы учёными и инженерами Первого Горизонта для поддержки и сопровождения линкоров типа «Йагара́б». Никто не знает, чей генокод стал основой для этих жутких созданий, хотя многие усматривают в них определённое сходство с порождениями Межзвёздной Тьмы. Впрочем, как это не раз случалось с другими биореконструированными существами, мазхаджары неприятно удивили своих создателей, научившись не только поддерживать полностью автономное существование, но и производить потомство. Для поддержания жизнедеятельности мазхаджарам нужна только солнечная радиация и химические вещества, которые они способны извлекать из широчайшего спектра органических и неорганических соединений. Обычно мазхаджары добывают себе «пропитание» из астероидов и обломков кораблекрушений, но любой движущийся корабль пробуждает в них охотничий инстинкт. Общаются мазхаджары при помощи радиосигналов, так что попытки обнаружить их при помощи сенсоров получают дополнительный модификатор +1. Внешне мазхаджар напоминает помесь термита и ската, но когда существо, насытившись, перерабатывает «пищу» в топливо или спит, втянув голову и завернувшись в широкие кожистые крылья, его вполне можно принять за самый обыкновенный камень.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 3.

Здоровье: 12.

Скорость: 20 (только в невесомости).

Навыки: ближний бой 4, проворство 5, скрытность 5.

Броня: 9.

Оружие: жвалы (урон 1; порог 2).

* **Космическая пиранья**: мазхаджар, атакующий космический корабль, приземляется на его обшивку и вгрызается в неё своими могучими жвалами, стремясь пробраться внутрь. Эта атака считается попаданием из корабельного орудия (урон 2; порог 2). Небольшая стая мазхаджаров всего за час способна оставить от судна только безжизненный остов.
* **Температурная чувствительность**: мазхаджары привычны к ледяному вакууму космоса и предпочитают отступать, если в их сторону направлен источник теплового излучения.
* **Реактивный движитель**: в организме мазхаджаров есть органы, которые действуют как ракетные двигатели. Считай, что в космическом сражении мазхаджары перемещаются со скоростью 1 шаг/ход.

uropbr@yandex.ru #15373



Мазхаджар

КРИПТОМОРФЫ

Нет на просторах Третьего Горизонта существ более жутких, чем криптоморфы. Никто не знает, как именно криптоморфы появляются на свет, и какую именно роль им суждено сыграть в судьбе человечества, но все предания и легенды сходятся в одном — эти порождения Межзвёздной Тьмы, в отличие от джиннов и прочих духов, вполне материальны.

* Криптоморфы обладают тёмными силами. Ведущий может использовать пункты тьмы, чтобы активировать их особые способности. Стоимость указана в описании.
* Криптоморфы, в отличие от бестелесных духов, получают урон от оружия, огня и взрывов как обычно.

БЬЯРА

–2

Есть среди сонма порождений Межзвёздной Тьмы и такие существа — бья́ры. Различные источники сильно расходятся в деталях, когда речь заходит о внешности этих существ, и даже

ЧТО ЖЕ ТАКОЕ МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТЬМА?

Никто, естественно, не знает, что представляет собой Межзвёздная Тьма на самом деле, но все обитатели Горизонта рассматривают её как вездесущее космическое зло, воздействующее на окружающий мир при помощи своих многочисленных порождений: криптоморфов, безумия и злых духов. Однако Тьма — это всего лишь чистая энергия, по самой природе своей неспособная обладать ни целями, ни устремлениями. Даже Церковь Ликов оказалась права, предположив, что Межзвёздная Тьма неспособна ничего создавать, она может лишь изменять то, что уже существует, в первую очередь — жизнь во всём её невероятном разнообразии. Когда-то давным-давно жители Первого Горизонта сумели приручить Межзвёздную Тьму, сделать её своим послушным орудием, источником энергии и инструментом конструирования всё новых и новых форм жизни, однако эта практика привела к тому, что порча поглотила его правителей, и Первый Горизонт изменился раз и навсегда.

uropbr@yandex.ru #15373



Бьяра

Харгама́ Фатту́, прославленный пророк и мнемоник, пишет о бьяре следующее: «Не ворон и не крот, не стервятник и не таракан, не летучая мышь и не разлагающийся труп, но нечто, о чём я бы хотел не вспоминать до конца своих дней». Как бы то ни было, большинство источников описывает это существо как крупного летающего ящера, плоть от плоти самой темноты. Бьяры обитают в космической черноте, однако их инстинктивно привлекают места, где тьма по-настоящему густа и неизменна — ночные стороны планет, астероидные пещеры и заброшенные космические станции. Согласно сказкам и народным преданиям, оседлав бьяру, колдун или пророк-отступник может пересечь даже холодную бездну открытого космоса.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 4.

Здоровье: 12.

Скорость: 18 (только в невесомости).

Навыки: ближний бой 4, проворство 3, скрытность 4.

Броня: 2.

Оружие: зубастый клюв (урон 1; порог 2).

* **Тёмное зрение**: ни темнота, ни густой дым не помеха для бьяры. Существо игнорирует все правила, связанные с перемещением и сражениями в темноте и условиях нулевой видимости.
* **Заражение**: 1 пункт тьмы. Если атака клювом наносит хотя бы один пункт урона, в кровоток жертвы попадает зараза, которая вызывает лихорадку, гангренозное воспаление, а по истечении суток — смерть, если, конечно, кто-нибудь не окажет жертве медицинскую помощь (проверка **медикургии**).

ДЖЕЙРАТ

–1

В высокогорьях хребта Танзи́м, там, где звёзды видны даже днём, обитают ночные вороны — джейра́ты. Их хищное внимание способен привлечь любой звук, слово, источник света или гравитационный феномен (в том числе космический). Заметив жертву (обычно каких-нибудь излишне шумных и беззаботных путешественников, отряд повстанцев или батраков, растящих опор на своих потайных делянках), джейраты пикируют на неё с небес, погружая в непроглядную тьму, и вновь

uropbr@yandex.ru #15373

растворяются в вышине, оставляя после себя лишь обглоданные кости. Джейратов описывают как чёрных, похожих на воронов птиц, что, собравшись в стаю, сливаются в одно громадное чёрное облако крючковатых когтей и усеянных острыми зубами клювов.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 7.

Здоровье: 12.

Скорость: 16.

Навыки: ближний бой 1, проворство 1.

Броня: –

Оружие: зубы и когти (урон 1; порог 3).

* **Стая**: см. стр. 316.
* **Полог теней**: 1 пункт тьмы. Стая джейратов может окружить жертву, погрузив её и область в рамках ближней дистанции вокруг неё в непроницаемую темноту. Все персонажи, которые находятся внутри полога теней, каждый ход получают по 1 пункту стресса.
* **Приступ безумия**: 1 пункт тьмы. Если жертва этой атаки получит хотя бы 1 пункт урона, её может охватить кратковременный приступ безумия (см. «Мания» на стр. 337).

ПОГЛОЩЁННЫЙ ТЬМОЙ

–2

Поглощённые — это обычные люди, по той или иной причине оказавшиеся во власти Тьмы. Кого-то из них обманули джинны или ифриты, кто-то оказался не в то время и не в том месте, а кто-то и вовсе пошёл на это добровольно, воспользовавшись некромеханизмом или другим проклятым артефактом. Поглощённое Тьмой создание обычно выглядит как тощий человек с антрацитовой кожей, плешивым черепом, острыми когтями и глазами, ярко горящими на чудовищно изуродованном лице. Любое живое существо для поглощённого есть лишь живая плоть, которую можно растерзать, и это желание — единственное, что им движет. Перемещаются эти твари с невероятной скоростью, а единственное их прикосновение, как говорят, способно парализовать не только тело, но и разум. В жилах поглощённых течёт не кровь, но сама тьма, сочащаяся из ран подобно густому жирному дыму. Тело этого существа — не более чем вместилище его истинной, тёмной сути: тени, окутывающие тело поглощённого, после его гибели растворяются в воздухе, оставляя лишь иссохший, рассыпающийся от малейшего прикосновения труп. Единственный способ спасти поглощённого Тьмой человека — пленить его, обездвижить и провести обряд экзорцизма. Персонаж с навыком мудрости вполне может об этом знать.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4.

Здоровье: 9.

Скорость: 16.

Навыки: ближний бой 4, проворство 3, психомистицизм 5.

Броня: –

Оружие: когти (урон 1; порог 2).

* **Пелена мрака**: 1 пункт тьмы. Поглощённые могут застить разум людей пеленой мрака, из-за которой окружающий мир кажется холодным и чуждым — эта способность считается мистической практикой. Если поглощённый активирует её, жертва получает модификатор –2 при проверках **инициативы**, наблюдательности и всех специальных навыков. Один раз за ход жертва может попытаться пройти встречную проверку своей **эмпатии** против **психомистицизма** существа (свободное действие), и, как только она выиграет, пелена мрака немедленно спадёт.

ГОНЧИЕ ТИРЬИДЕСА

–2

Давным-давно в процветающей менкарской колонии Тирьи́дес случилось жуткое и необъяснимое происшествие, в результате которого все её жители исчезли без следа, а само поселение, сочтённое проклятым, постепенно превратилось в город-призрак. О том, что тогда произошло, поведал единственный выживший колонист. В ту ночь, в час двойного новолуния, в каждом углу каждого помещения колонии вдруг начал клубиться густой пепельно-серый дым, из которого вышли кошмарные твари, напоминающие поджарых охотничьих псов. Неведомые чудовища бросились на людей и пожрали их всех ещё до того, как первые лучи утреннего солнца озарили обезлюдевшие улицы и опустевшие дома. Выжившего поселенца гончие не растерзали только потому, что ему повезло укрыться в единственном строении колонии, где не было углов — внутри цистерны водонапорной башни. Так в Менкаре и нескольких других системах Горизонта зародилась и окрепла традиция строительства круглых домов. Существ, названных после инцидента на Менкаре гончими Тирьидеса, замечали и в других системах Горизонта, и всякий раз их появление происходило по одному и тому же сценарию: тёмная ночь, углы и густой дым, который вскоре принимает форму жутких существ, похожих на жилистых псов или облезлых хищных птиц, немедленно набрасывающихся на первого, кто попадётся им на глаза. Гончие исчезают только после того, как погибнет последняя из намеченных ими жертв. Чаще всего гончие появляются в космопортах, на борту космических кораблей, привратных станций и в других местах, где постоянно используются гравитонные генераторы.

uropbr@yandex.ru #15373



Поглощённый Тьмой

uropbr@yandex.ru #15373

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5.

Здоровье: 9.

Скорость: 12.

Навыки: сила 4, ближний бой 3, проворство 3.

Броня: 3.

Оружие: клыки (урон 2; порог 1).

* **Искажение пространства:** 1 пункт тьмы. Преследуя намеченную жертву, гончая способна преодолевать преграды, просачиваясь сквозь мельчайшие отверстия (вентиляцию, щели, замочные скважины и т. п.), а если преграда герметична, то существо может попросту материализоваться внутри любого помещения, в котором есть углы.
* **Охотничий вой**: 1 пункт тьмы. Гончая может испустить жуткий, проникающий в самую душу звериный вой. Всякий, кто в этот момент находится в рамках средней дистанции от существа, должен пройти проверку **эмпатии** (–2). При провале жертва получает 2 пункта стресса.
* **Призрачная броня**: от 1 пункта тьмы. Искажая реальность вокруг себя, гончие Тирьидеса способны защищаться от физического вреда. Каждый потраченный пункт тьмы уменьшает полученный существом урон на 2 пункта.

МАШИНЫ

Машины — это либо плоды новейших высоких технологий, либо наследие цивилизации Зодчих или золотого века первопоселенцев. Все они получают урон как обычно, а у некоторых из них имеются особые способности, для активации которых потребуются пункты тьмы (стоимость указана в описании способности).

АВТОНОМНЫЙ РАЗУМ

–1

Автономные разумы — это механические аватары, подключённые к древним системам обороны, корабельным компьютерам или инфоджиннам. Как правило, они используют кибернетические оболочки двух типов — гуманоидные и тератоморфные[1].

Автономные разумы «Небесной Сети»

На просторах Пограничья до сих пор действует древняя компьютерная система, контролирующая гуманоидные кибернетические оболочки, очень похожие внешне на боевых големов Ордена Неприкасаемых. Впрочем, оболочки легко отличить по характерному красному свечению головных сенсоров.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 5.

Здоровье: 13.

Скорость: 10.

Навыки: ближний бой 4, проворство 2, стрельба 4, наблюдательность 4.

Броня: 8.

Оружие: плазменный карабин со встроенным нейрошокером.

* **Сканеры широкого спектра**: эти оболочки оснащены мультиспектральными сенсорами, которые позволяют им игнорировать все правила, связанные с перемещением и сражениями в темноте и условиях нулевой видимости.

Тератоморфный автономный разум

Утратив связь со своими кораблями и инфо-джиннами, тератоморфные автономные разумы давно перестали получать новые приказы и актуальные обновления. Издалека их можно принять за больших собак, но вблизи их искусственная природа предстаёт во всём своём чудовищном великолепии: жгуты чёрных керамических мускулов, матовые бронепластины, красные огоньки головных сенсоров и зазубренные диски боевых жвал.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 6.

Здоровье: 16.

Скорость: 12.

Навыки: ближний бой 3, проворство 2, стрельба 3, наблюдательность 3.

Броня: 6.

Оружие: циркулярные жвалы (урон 2; порог 1), гранатомёт и 3 светошумовых гранаты.

* **Разрушитель брони:** каждый удар циркулярных жвал этого существа понижает класс защиты жертвы на 2 пункта.
* **Дымогенератор:** предприняв продолжительное действие, существо способно покрыть область в рамках средней дистанции клубами густого экранирующего дыма (см. стр. 84).

1 От греч. «teras» — чудовище.

uropbr@yandex.ru #15373





Автономный разум

* **Мощный прыжок**: хорошенько оттолкнувшись своими мускулистыми ногами, это существо способно прыгнуть на расстояние до 20 метров в длину и до 10 метров в высоту (стандартное действие). Совершив мощный прыжок, существо не сможет предпринимать действий перемещения до начала своего следующего хода.

+2

МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ГОРНОДОБЫВАЮЩИЙ БПЛА

Горнодобывающие БПЛА широко используют старатели, разрабатывающие полезные ископаемые в недрах астероидов и мусорных облаков, а пара несложных доработок вполне способна превратить это устройство в оружие. Чаще всего им управляет штурман-оператор находящегося где-нибудь неподалёку корабля, но существуют и полностью автономные БПЛА с инфоджиннами на борту. Если БПЛА управляемый, то при любых проверках используется навык инфомантии его пилота.

Характеристики: телосложение 7, ловкость 3.

Здоровье: 12.

Скорость: 12 (в невесомости).

Навыки: сила 4, ближний бой 1, проворство 2, стрельба 2, наблюдательность 1.

Броня: 4.

Оружие: плазменный резак (урон 2; порог 1).

* **Хватательное щупальце**: БПЛА оснащён длинным манипулятором в форме щупальца, которым он может хватать противников, находящихся в рамках средней дистанции. Это считается стандартной атакой в ближнем бою, но если она попадает в цель, щупальце не наносит урона, а берёт противника в захват (см. стр. 87).

uropbr@yandex.ru #15373

ЛОВЕЦ

–2

Ловец, или, как его называют на Майре, Йал-Шир — это древняя боевая машина, созданная в незапамятные времена, задолго до расцвета легендарной цивилизации Зодчих. Считается, что пища Йал-Шира — это плоть неверующих и недостойных. Те немногие, кому удавалось пережить нападение Ловца, рассказывают, что существо всегда просто материализуется прямо из воздуха и сразу начинает рвать, терзать и пронзать своих жертв когтями, клыками, рогами и топорщащимися во все стороны шипами. По какой-то неизвестной причине чаще всего Йал-Шира видят на Майре, хотя сообщения о его нападениях не раз поступали и из других систем Горизонта. Что касается внешнего вида чудовища, то его описывают как трёхметрового гуманоида с четырьмя мощными руками и длинными серповидными когтями, окружённого странным мерцающим ореолом. Правда, одни описывают это мерцание как ауру божественного света Ликов, а другие — как полог черноты, непроглядной, как сама Межзвёздная Тьма.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 5.

Здоровье: 12.

Скорость: 10 (см. «Пространственный сдвиг», ниже).

Навыки: ближний бой 3, проворство 4.

Броня: 10.

Оружие: когти (урон 3; порог 2).

* **Пространственный сдвиг**: 1 пункт тьмы. Йал-Шир способен изгибать ткань пространства и времени. Предприняв быстрое действие, он может мгновенно переместиться от одного своего противника к другому вне зависимости от разделяющего их расстояния.
* **Спасительное бегство**: 1 пункт тьмы. Йал-Шир способен исчезнуть столь же стремительно и бесследно, сколь и появиться. Даже если в будущем он вернётся, то только полностью целым и невредимым. Если Йал-Шир утрачивает боеспособность, спасительное бегство срабатывает автоматически.

БАЙ-ЦЗИН

–2

Холодный космос — владения бай-цзина, древней, давно забытой автономной боевой системы, оборудованной устройством фазового сдвига пространства. Этот реликт давно исчезнувшей цивилизации Зодчих племена космических кочевников почитают как Пожирателя Миров, Дракона Пустоты или Звёздного Змея — тёмную, разрушительную ипостась Незримого. Постоянно колеблясь между фазами пространства-времени, длинное, длиннее самого большого корабля, мерцающее всеми красками спектра змеиное тело бай-цзина то становится видимым, то исчезает вновь. Аббы[1] кочевых племён Пограничья обладают мистической связью с бай-цзином; слухи утверждают, что древнее чудовище время от времени даже выполняет их просьбы. Местные жители почитают бай-цзина как хранителя кочевий и стоянок, заслон от угроз и посягательств извне.

Бай-цзин считается космическим кораблём V класса, но действует он только в пилотажную и огневую фазу. Кроме того, это существо не проходит проверку инициативы — в космическом сражении оно всегда ходит последним.

Характеристики: ловкость 5.

Навыки: пилотирование 4, стрельба 2.

Класс: V.

Энергия: 12.

Прочность: 12.

Манёвренность: +3.

Заметность: – 2.

Броня: 10.

Скорость: 4.

Орудия: фазовые когти (урон 4; порог 2).

* **Таран**: обычно бай-цзин обвивает корабль противника своим телом и расправляется с ним несколькими ударами фазовых когтей, но в случае необходимости он может взять вражеское судно на таран (см. стр. 169).
* **Пространственный разрыв**: бай-цзин способен искажать пространство на субатомном уровне, вызывая целый каскад вспышек широкого спектра излучения. Пространственный разрыв считается дистанционной атакой (урон 3; порог 2; дистанция: средняя).

СТРАЖ

–2

Под сводами древних руин Зодчих и других исчезнувших цивилизаций время от времени встречаются странные изваяния из покрытого толстым слоем слизи оплавленного камня, перевитого нитями и узорами из металла и керамики. Порой кажется, что под непримечательной внешней оболочкой что-то шевелится, но глаз способен уловить лишь отдельные детали вроде оскаленных пастей, рогов и клыков, а любое прикосновение к такой статуе может закончиться для незадачливого исследователя увечьями, а то и вовсе смертью. Говорят, что статуи способны говорить, но их речь якобы способны услышать только мистики, и то лишь в виде гнетущего ощущения

1 Абба́ (сир.) — отец, уважительное обращение к старейшине или жрецу.

uropbr@yandex.ru #15373

злобы и недовольства. Эти статуи — стражи, оберегающие древние руины от посягательств незваных гостей, и если их пробудить, они не успокоятся, пока нарушители не будут изгнаны или уничтожены.

Никто не знает, что именно способно пробудить стража — причиной может быть всё что угодно, от излучения сенсоров и биоэлектрических сигналов живых организмов до темноты, света или гравитонных возмущений. Ходят слухи, что некоторые племена первопоселенцев почитают этих чудовищ как псов и посланников самого Судьи и даже возводят в их честь капища.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 2.

Здоровье: 14.

Скорость: 8.

Навыки: ближний бой 2, проворство 1.

Броня: 12.

Оружие: каменные кулаки (урон 2; порог 3).

* **Давящая аура**: 1 или 2 пункта тьмы. За 1 пункт тьмы все персонажи в рамках ближней дистанции получают модификатор –2 при совершении любых действий. За 2 пункта тьмы аура действует в рамках средней дистанции. Эффект ауры сохраняется несколько минут.
* **Мутагенная слизь**: 3 пункта тьмы. Всякий, кто так или иначе касается покрывающей стража слизи (в том числе оказывается целью удачной атаки в ближнем бою), должен пройти проверку **силы**. При провале тело жертвы подвергается практически мгновенной злокачественной биореконструкции (с точки зрения правил она считается обычной травмой — см. таблицу 5.6 на стр. 96).



Исчадие крови

ИСЧАДИЕ КРОВИ

–2

Исчадия крови — это бионические боевые машины, созданные для Легиона компанией «Нима Бионикс» в качестве замены излишне буйным некатрам. Сначала биоконструкторы использовали генокод некатр, дирхадов, нахангов и бабуинов, однако полученные результаты были признаны неудовлетворительными, и «Нима Бионикс» приняла решение нарушить биоэтический кодекс и провести серию экспериментов на военнопленных, а затем дополнительно улучшить боевые возможности подопытных за счёт бритвенно-острых кибернетических когтей. До стадии полевых испытаний дожило около полусотни исчадий, но контролировать их оказалось ещё сложнее, чем некатр.

Прежде чем проект свернули, часть существ сумела сбежать и приспособиться к жизни в дикой природе. Возможно, несколько погружённых в криостазис исчадий ещё хранится

uropbr@yandex.ru #15373

где-то в запасниках Легиона. Поскольку каждое исчадие когда-то было человеком, их параметры и способности по желанию ведущего могут слегка варьироваться в зависимости от индивидуальной восприимчивости к тем или иным этапам процедуры биореконструкции. Исчадия крови — умные и крайне агрессивные существа, которые всегда нападают группой, по возможности выбирая противников так, чтобы иметь численное преимущество.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 6.

Здоровье: 10.

Скорость: 18.

Навыки: ближний бой 5, проворство 3, наблюдательность 3.

Броня: 4.

Оружие: клыки (урон 1; порог 2), виброкогти (урон 2, порог 3).

✷ **Жажда крови**: 1 пункт тьмы. Дикая ярость подавляет инстинкт самосохранения существа — обуреваемое жаждой крови исчадие получает модификатор +2 при проверках **атаки**, но не может защищаться и отступать даже перед лицом неизбежной гибели.

ДУХИ И САРКОФАГИ

Культура Третьего Горизонта богата преданиями и сказками о всевозможных духах, от коварных ифритов до благодетельных посланников самих Ликов, и детали этих преданий варьируются крайне широко в зависимости от того, где именно и кто именно их рассказывает. Все духи по сути своей являются порождениями Межзвёздной Тьмы, но, в отличие от криптоморфов, в основе своей природы содержат не физические, а психические процессы — утраченные надежды, тёмные помыслы и неведомые сны, что проносятся сквозь погружённое в криостазис человеческое сознание в миг прыжка сквозь звёздные врата. Духи и саркофагои нематериальны, а потому невосприимчивы к большинству видов физического урона. Многие духи разумны и не лишены чисто человеческих чувств и эмоций — это единственный тип существ, на которых персонажи игроков могут оказывать влияние. Как и криптоморфы, духи (по желанию ведущего) могут использовать пункты тьмы, чтобы активировать свои особые способности. Их стоимость указана в описании.

ДЖИННЫ

–1

Джинны — это духи, обитающие в Межзвёздной Тьме. Они бесплотны, но при желании могут принимать любой облик по собственному желанию. Пока джинн пребывает в бесплотном состоянии, он невосприимчив почти ко всем видам физического урона, и причинить ему хоть какой-нибудь вред можно лишь при помощи мистических практик и соответствующих религиозных обрядов, которые могут быть известны персонажам с навыком мудрости. В бесплотном состоянии джинны больше всего напоминают воздушные вихри, а в телесном могут принять облик любого человека или животного. Характер у джиннов, как и у людей, может быть разным — есть среди них и благородные мудрецы, и коварные злодеи, и те, кто предпочитает хранить нейтралитет и не вмешиваться в чужие дела. Некоторые джинны не прочь подшутить над смертными, но для многих из них самоцелью является именно убийство.

✷ Джанна

Джа́нна — духи диких лесов, которые питаются страхом и паникой, что охватывает человека в последний миг жизни. Джанна не способны убивать самостоятельно, но могут заманить человека в болото или в зыбучие пески и подождать, пока тот не умрёт. В материальном виде джанна выглядят как небольшие летающие огоньки вроде стайки светлячков, хорошо видимых в вечном сумраке непролазных джунглей, — редкий человек устоит перед гипнотической пляской парящих в воздухе джанна. Джанна можно отогнать или уничтожить при помощи мистических практик, освящённых талисманов или огня, и персонаж с навыком **мудрости** вполне может об этом знать.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 1, смекалка 1, эмпатия 2.

Здоровье: 3.

Рассудок: 3.

Скорость: 10.

Навыки: психомистицизм 3.

Броня: –

Оружие: –

✷ **Пляшущие огоньки**: 1 пункт тьмы. Джанна проходит встречную проверку своего **психомистицизма** против смекалки жертвы. Если джанна выигрывает, жертва сходит с проторённого пути и удаляется вслед за джанна (обычно навстречу собственной гибели). Эффект длится до тех пор, пока жертва остаётся в рамках средней дистанции от джанна. Следуя за пляшущими огоньками, жертва понимает, что происходит что-то неладное, но ничего не может с собой поделать.

uropbr@yandex.ru #15373



Джинн

БЕЗ ДУХОВ?

Духи — часть мира игры «Кориолис. Третий Горизонт», но если вы с игроками считаете, что беседа с ифритом, обитающим в катакомбах под пирамидой Зодчих или одержимость Хазредом — это слишком, ничего страшного, можешь оставить духов Горизонта теми, кто они есть на самом деле, — героями страшных сказок и преданий.

Джинн

Джинны нередко путешествуют по всему Горизонту в человеческом обличье. Они любят жить как обычные люди, нередко пользуются заметным влиянием в обществе и слывут мудрецами и настоящими мастерами своего дела. Физический облик джинна может быть любым — от человека или зверя до песчаного вихря. Пребывая в физическом теле, джинн получает урон как обычно, но джинну, принявшему свой истинный облик, могут навредить только мистические практики, огонь и освящённые предметы.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 5.

Здоровье: 9.

Рассудок: 8.

Скорость: 10.

Навыки: психомистицизм 5 и другие подходящие навыки по выбору ведущего.

Броня: –

Оружие: –

uropbr@yandex.ru #15373

* **Метаморфозы**: 1 пункт тьмы. Предприняв продолжительное действие, джинн принимает выбранный ведущим облик. Сопровождающие превращение «спецэффекты» отличаются от джинна к джинну.
* **Вселение**: 1 пункт тьмы. Победив во встречной проверке своего **психомистицизма** против **смекалки** жертвы, джинн может вселиться в её тело.
* **Истинный облик**: когда джинн прикасается к освящённому талисману, заговорённому аббой песку или к священной реликвии, он немедленно принимает свой истинный облик (обычно воздушный, дымный или песчаный вихрь). Персонаж с навыком мудрости вполне может об этом знать.

Ифрит

Самые могучие из джиннов — это ифриты. Гомону и суматохе человеческих поселений они предпочитают жизнь во тьме и тиши глубоких пещер, древних руин, затерянных космических кораблей и заброшенных космических станций. Ифриты могут принимать любое обличье, но, в отличие от джиннов, обладают достаточной глубиной мистического знания, чтобы не обращать внимания на жалкие попытки смертных их разоблачить. Кроме того, ифриты могут вселяться не только в людей, но и в неодушевлённые предметы — трупы, части тел, компьютеры, корабельные системы, БПЛА и т. п. Принимая телесное обличье, ифриты не чураются некоторой претенциозности. Например, ифрита по имени Арга́н можно узнать по раздвоенным копытам, торчащим изо рта изогнутым кабаньим клыкам и покоящимся за спиной огромным орлиным крыльям. С другой стороны, истории об Улыбчивом Ифрите обычно описывают его как непримечательного пузатого старичка (или старушку), с лица которого не сходит лёгкая дружелюбная улыбка.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 6, смекалка 4, эмпатия 4.

Здоровье: 12.

Рассудок: 14.

Скорость: 10.

Навыки: психомистицизм 5 и другие подходящие навыки по выбору ведущего.

Броня: 4.

Оружие: –

* **Метаморфозы**: 1 пункт тьмы. Предприняв продолжительное действие, ифрит принимает выбранный ведущим облик. Сопровождающие превращение «спецэффекты» отличаются от ифрита к ифриту.
* **Вселение**: 1 пункт тьмы. Победив во встречной проверке своего **психомистицизма** против **смекалки** жертвы, ифрит может вселиться в её тело. Если ифрит вселяется в неодушевлённый объект, проверка не требуется.
* **Великий мистик**: ифриты знают все мистические практики и при желании могут даже создавать новые. Активация любой практики стоит 1 пункт тьмы.

САРКОФАГОЙ –1

Будь то куанские джунгли или чернота открытого космоса, коварный саркофаго́й нанесёт удар, когда ты меньше всего этого ожидаешь. Саркофагои — бестелесные духи, которые становятся материальными только для того, чтобы утолить голод мёртвой плотью своих жертв (это единственный шанс нанести ему урон обычным оружием). Внешне они представляют собой тёмные, будто вырезанные из тени силуэты, напоминающие нечто среднее между стервятником, человеком и рептилией. Саркофагои никогда не убивают своих жертв самостоятельно. Они предпочитают ждать, глядя, как люди медленно поддаются пагубному воздействию источаемых духами эманаций вражды, ненависти и безумия.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 2, смекалка 1, эмпатия 3.

Здоровье: 7.

Рассудок: 3.

Скорость: 10.

Навыки: сила 3, психомистицизм 4, ближний бой 3.

Броня: –

Оружие: когти (урон 2; порог 3).

* **Семена раздора**: от 1 до 3 пунктов тьмы. За 1 пункт тьмы саркофагой может убедить свою жертву в том, что остальные шепчутся о чём-то за его спиной. За 2 пункта тьмы жертва становится очень нервной и в любой момент может проявить ничем не спровоцированную агрессию. За 3 пункта тьмы жертва доходит до крайности — на этом этапе она может попытаться кого-нибудь убить. Саркофагой должен повышать уровень нервозности жертвы постепенно — для того, чтобы человек ни с того ни с сего попытался убить своего товарища, существу потребуется как минимум 6 пунктов тьмы. Кроме того, саркофагой на каждом этапе должен пройти встречную проверку своего **психомистицизма** против **смекалки** жертвы. Если дух проиграет, пункты тьмы можно считать потраченными впустую.

uropbr@yandex.ru #15373

БОКОР

Тьма нередко заявляет свои права на трущобы, бедняцкие районы, массовые захоронения, поля сражений и прочие места, пропитанные эманациями болезней, разрушения, разложения и смерти. Её пагубное воздействие проявляется в виде извращённого подобия жизни: одержимых жаждой убийства боко́ров. Стоит отметить, что убийством дело не заканчивается — человек, убитый одним из этих живых мертвецов, сам становится бокором. После недавних крупных беспорядков и уличных перестрелок в Конгломерате на улицы выплеснулась новая волна слухов об оживших мертвецах, однако Гегемония поспешила объявить их пропагандой, распространяемой пособниками Йалы Бакту, Королевы Трущоб.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 2.

Здоровье: 7.

Скорость: 8.

Навыки: ближний бой 2.

Броня: –

Оружие: зубы (урон 1; порог 3).

* **Яд бокора**: 1 пункт тьмы. Если атака бокора наносит урон, его жертва впадает в кому, медленно угасает, умирает, а после смерти сама становится бокором. Процесс можно остановить при помощи освящённых талисманов (проверка **мудрости**), экзорцизма (проверка **психомистицизма**) или передового медицинского оборудования уровня реанимационного отсека (проверка **медикургии**).

ХАЗРЕД

Согласно легендам, Хазре́д Зака́р, философ и монах майранского Круга Неприкаянных, решил посвятить свою жизнь описанию и исследованию многочисленных сверхъестественных событий, свидетелем которых ему не раз доводилось бывать. Накопленную за годы странствий и размышлений мудрость он изложил в книге, которую назвал «Хрониками Ази́фа». Со временем он стал настолько одержим стремлением довести своё творение до совершенства, что погрузился в изучение самых тёмных аспектов психомистицизма. Это нечестивое занятие не довело его до добра – вскоре Хазред остался в одиночестве, сошёл с ума и сгинул где-то на просторах Горизонта.

С тех пор истории о похождениях безумного Хазреда рассказывают по всему Горизонту, и некоторые учёные даже считают их не более чем одной из фольклорных вариаций на тему сказок о джиннах. Когда Хазред встречает других путешественников, он присоединяется к ним для того, чтобы вновь почувствовать вкус к жизни. Вскоре по ночам странников начинают мучить кошмарные сновидения, которые со временем изматывают их настолько, что Хазред безо всякого труда находит себе новое тело. Проникнув в чужое сознание, Хазред сохраняет свою власть над ночными кошмарами, а одержимый им человек постепенно становится всё более агрессивным, жестоким и вспыльчивым. За минувшие годы многие ни в чём не повинные люди расстались с жизнью именно оттого, что кто-то «узнал» в них вновь бежавшего из объятий смерти Хазреда. Здесь стоит отметить, что доказать одержимость Хазредом крайне непросто, и далеко не все охотники на джиннов знают соответствующие обряды.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 5.

Здоровье: 8.

Рассудок: 9.

Скорость: 10

Навыки: психомистицизм 2.

Броня: –

Оружие: –

* **Кошмарные сны**: 1 пункт тьмы. Хазред может превращать сны спящих неподалёку людей в ночные кошмары, вдвое замедляя процессы физического и душевного выздоровления (см. стр. 94 и 92). Кроме того, пока жертва спокойно не выспится, при осуществлении проверок навыков она будет получать суммирующийся модификатор –1 за каждую наполненную кошмарными снами ночь.
* **Вселение**: 1 пункт тьмы. Победив во встречной проверке своего **психомистицизма** против **смекалки** жертвы, Хазред может вселиться в её тело.

БОЛЕЗНИ И ПСИХОМЕМЫ

На просторах Горизонта опасность для человека представляют не только чудовища и духи. Заразные болезни и психомемы косят людей повсюду — от далёких колоний и космических станций до крупных городов. Большинство болезней и психомемов работает по тем же правилам, что и яды (см. стр. 113 — болезни обычно подтачивают телосложение или ловкость персонажа, а психомемы — его смекалку или эмпатию), но в этом разделе приведены примеры болезней и психомемов, которые действуют иначе.

uropbr@yandex.ru #15373

В любой уместной игровой ситуации ведущий, потратив 1 пункт тьмы, может наслать на персонажа игрока соответствующую болезнь или психомем. Модификатор, поставленный в заголовке рядом с названием болезни или психомема, — это базовая сложность диагностирования (проверка медикургии или, в редких случаях, мудрости).

МАНИЯ +1

У этого психомема множество граней, и заражение им происходит из-за самых жутких зрелищ и сильных переживаний: долгих космических путешествий, неудачных прыжков сквозь врата, жестоких убийств, смертей родных и близких и т. п. Обрати внимание, что после окончания приступа (обычно кратковременного) мания не исчезнет — тёмное безумие (см. стр. 346) временами будет накатывать на персонажа, пока коварный психомем не будет вылечен (например, в результате длительной терапии в современном медицинском учреждении). Ниже приведены примеры различных маний.

d6	Результат
1	**Фобия**: персонаж игрока испытывает непреодолимый страх перед объектом своей фобии и стремится убраться от него подальше.
2	**Компульсия**: персонаж игрока чувствует навязчивое желание выполнять те или иные действия.
3	**Меланхолия**: персонаж игрока не видит смысла в собственном существовании и без раздумий рискует жизнью, считая, что ему нечего терять.
4	**Голоса**: разум героя пребывает в раздрае, в его голове поселяются призрачные голоса, которые принуждают его делать то, что они ему велят.
5	**Ступор**: персонаж игрока впадает в апатию и просто сидит, молча уставившись в стену. Он не предпринимает никаких действий, не говорит, не ест и не пьёт.
6	**Кровавая ярость**: персонаж игрока испытывает непреодолимое желание убивать, сохраняя, однако, способность действовать разумно и трезво оценивать свои шансы.

ПРОКАЗА ТАКАРРАКА −2

Такарра́к был знаменитым медикургом и самаритянином, который облетел весь Горизонт, помогая бедным и исцеляя болящих, но на одной из ухаруанских лесных лун его самого сразила неведомая болезнь. Первым симптомом стали черные высыпания на коже, которые быстро распространились по всему телу и превратились в кровоточащие язвы. Вызванное ими обширное внутреннее и внешнее кровотечение и стало причиной смерти.

Персонаж, который контактирует с носителем проказы (или его телесными выделениями), должен пройти проверку **телосложения**. При провале происходит заражение. Первые высыпания и язвы появляются через несколько дней после заражения. С этого момента персонаж будет получать по одному пункту урона в день, а как только его текущий запас здоровья упадёт до нуля, он умрёт. Исцелить от болезни можно, пройдя проверку **медикургии** в лечебном учреждении передового уровня (например, в корабельном реанимационном отсеке).

ГИПЕРБОЛЕЗНЬ +2

Человек, который слишком долго находится рядом с вратами или совершает прыжок, не погрузившись предварительно в состояние криостазиса, может стать жертвой губительного психомема, который называют гиперболезнью, стазис-дурью или отморозкой. Это состояние неизлечимо, и у разных людей проявляется по-разному: у одних пагубным и устрашающим изменениям подвергается разум, у других — тело (в этом случае последствия иногда можно исправить или замаскировать при помощи кибернетического протезирования и пластической хирургии).

Персонаж, совершающий прыжок сквозь врата, не погрузившись в состояние криостазиса, должен бросить d6. Гиперболезнь настигает его, если на кубике выпадает единица или двойка. Во всех остальных случаях его ждёт смерть.

РОДНИКОВАЯ ЛИХОРАДКА −1

Родниковая лихорадка — это опасный психомем, который поражает людей, подолгу находящихся в пустынях и других засушливых местах, заставляя их испытывать неутолимую жажду. Имея в достатке питья, персонаж, страдающий от родниковой лихорадки, будет злоупотреблять им и неизбежно погибнет через несколько дней от отёка мозга. Единственный способ обезопасить больного — насильно ограничить доступ к жидкостям стандартной суточной нормой. Исцелить больного можно в любой современной клинике, оснащённой оборудованием для прокси-терапии. Кроме того, известны случаи, когда родниковую лихорадку удавалось вылечить при помощи сеанса экзорцизма.

ПРОКЛЯТИЕ ДА́РОВ −2

Жертвы проклятия да́ров, психомема, эпидемия которого недавно охватила представителей высшего общества Дабарана и «Кориолиса», становятся чрезвычайно заносчивыми и высокомерными, получая модификатор –2 при проверках влияния. Вылечить его можно в любом современном медицинском учреждении, но проблема в том, что больные обычно не испытывают ни малейшего желания лечиться. Происхождение этого психомема остаётся загадкой, но некоторые учёные считают, что его воздействию подвергаются те, кто посещал храмовый город Лотос и своими глазами видел бездонные глубины Шрама.

uropbr@yandex.ru #15373

uropbr@yandex.ru



ГЛАВА 15

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Нам выпало жить в эпоху перемен. Горизонт в опасности — Лики знают об этом, и мы внимаем их предостережениям. Мистическая чума распространяется, истинная природа Эмиссаров остаётся загадкой, а Орден Неприкасаемых твёрдо стоит на тропе войны. Совет бездействует, так откуда же нам знать, слышит ли он наши голоса?

Джа́да Мела́ра.
Пылающий Горизонт

uropbr@yandex.ru #15373

Третий Горизонт — это мир интриг и приключений, и ты как ведущий должен показать его своим игрокам. В этой главе содержатся инструменты и подсказки, которые помогут тебе максимально раскрыть потенциал этой игры. Здесь же перечислены принципы, на которых эта игра базируется, советы по созданию персонажей ведущего и использованию Межзвёздной Тьмы в своих историях. Кроме того, в конце этой главы ты найдёшь готовый мини-сценарий приключения, две декорации, которые ты можешь использовать в своих собственных приключениях, и, конечно же, подробные планы нескольких космических кораблей.

Если ты игрок, остановись, не читай дальше! Вся дальнейшая информация предназначена исключительно для глаз ведущего (особенно «Статуэтка Зара Багры» и «Долина Теренгани»). Если эту главу прочтёт игрок, он просто рискует испортить веселье себе и своим товарищам.

УЧАСТЬ ВЕДУЩЕГО

Твоя задача как ведущего — оживить Горизонт. Именно ты играешь роли всех друзей и врагов персонажей игроков. Ты метеорит, что несётся сквозь космос, и буря, что воет в небесах над бескрайними джунглями. Ты — таинственные создания ночи, загадочные артефакты и многое, многое другое. Да, дело это непростое, но творческое и, смеем заметить, крайне увлекательное. Есть несколько принципов, соблюдение которых сделает мир игры «Кориолис. Третий Горизонт» по-настоящему увлекательным и запоминающимся.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Принципы игры — это своеобразные ориентиры, при помощи которых ведущий может создать в игре правильную атмосферу и настроить игроков на нужный лад. Кроме того, они помогут тебе понять, куда повернуть сюжет и какую реакцию игрового мира вызовут те или иные поступки персонажей игроков. Выучи их назубок и активно используй во время игры.

Культура — это всё

Мир игры «Кориолис. Третий Горизонт» полон всевозможных культур, и будь то гордые и древние культуры первопоселенцев, для которых характерны религиозность, мистицизм и приверженность традициям, или молодая и напористая культура колонистов, прибывших на борту «Зенита», — именно через их призму следует рассматривать все события игрового мира. Наполни этот мир атмосферой Ближнего Востока и волшебными ароматами сказок «Тысячи и одной ночи»!

Задания — двигатель сюжета

Чтобы выживать на просторах Третьего Горизонта, зарабатывать бирры, завоёвывать положение в обществе и поддерживать в рабочем состоянии свой космический корабль, персонажи должны выполнять задания и поручения от своих нанимателей. Так пусть герои не отвлекаются, пусть то, чем они занимаются, и движет вашей общей историей! Пусть задания, которые они получают, имеют значение для развития сюжета, пусть каждое выполненное поручение эхом отзывается по всему Горизонту — в конце концов, кому, как не героям истории, решать, чем она закончится?

Их корабль — это их сердце

Для персонажей этой игры космический корабль служит домом, главным средством перемещения и самым ценным их активом. Пусть космический корабль станет ещё одним членом их команды, пусть он тоже живёт своей собственной жизнью, обладает своими собственными характерными особенностями и своей собственной историей. Используй всё это как источник новых приключений и сюжетных зацепок.

Фракции правят Горизонтом

Могущественные фракции Совета правят Горизонтом и непрестанно конкурируют друг с другом, стремясь расширить своё влияние, причём желательно за чужой счёт. Хотят того герои или нет, но рано или поздно и они втянутся в эту большую игру — либо в качестве добровольных участников, либо в качестве очередных безликих пешек.

Космос полон тайн

Мир игры «Кориолис. Третий Горизонт» полон неразгаданных загадок, древних тайн и доселе не сделанных открытий. Позволь персонажам игроков исправить эту ситуацию! Дай им обследовать руины Зодчих, почувствовать отголоски устрашающего могущества Эмиссаров, ощутить эхо Падения Врат и наткнуться на загадочные останки забытых и погребённых в песках времени цивилизаций первопоселенцев.

Сверхъестественное реально

Джинны, порождения Тьмы, необъяснимые феномены — для жителей Третьего Горизонта все эти сверхъестественные явления существуют на самом деле. Конечно, их происхождение остаётся загадкой, но верующие обвиняют во всём Межзвёздную Тьму, а материалисты полагают, что за этими явлениями стоят технологии погибших цивилизаций. Так что используй тему сверхъестественного смело, но не злоупо-

uropbr@yandex.ru #15373

требляй ею, пусть это остаётся чем-то особенным и пугающим. Кроме того, помни, что персонаж, который не почитает Лики, неизбежно будет чувствовать себя белой вороной. Заостряй внимание на деталях — пусть персонажи ведущего молятся Ликам, поминают их имена, ищут и раздают благословения и осеняют себя знаками, призванными защищать правоверных от порождений Межзвёздной Тьмы. Не забывай использовать пункты тьмы — это прекрасный инструмент для создания в игре острых ситуаций и напряжённой атмосферы.

СЦЕНЫ

Сцены — это очень удобный инструмент, при помощи которого ведущий может эффективно планировать, структурировать и вести повествование. Кроме того, инициаторами и ведущими отдельных сцен могут выступать и сами игроки. Итак, что же такое сцена? Сцена — это часть игры, когда происходит что-то важное, когда персонажи игроков так или иначе взаимодействуют с персонажами ведущего и окружающим их миром. Обычно сцена длится от нескольких минут до получаса игрового времени. Сцены нужны для того, чтобы сосредоточиться на самом главном, а не описывать в подробностях каждый час долгого космического путешествия. Каждая вводимая в игру сцена должна преследовать хотя бы одну из этих целей:

- продвижение сюжета;
- конфликт;
- знакомство или развитие отношений с персонажем ведущего;
- создание атмосферы или нагнетание напряжения;
- передача игрокам какой-нибудь важной информации;
- реализация одного из принципов игры.

Создавая сцену, важно продумать, как она начнётся и чем закончится. Если начать сцену слишком рано, она, скорее всего, успеет наскучить ещё до того, как ты доберёшься до сути; то же самое случится, если сцену не закончить после того, как произойдут все важные события. Помни, что на сцене самое важное — это действия, события и встречи, а не декорации.

ВРЕМЯ

Внутри игры существует два способа измерения времени — игровой и повествовательный. К реальному времени имеет отношение только игровое время.

Игровое время

- **Раунд**: это промежуток времени, который нужен, чтобы все персонажи осуществили свои действия в ходе разворачивающегося во время сцены конфликта. Один раунд длится порядка 10–20 секунд повествовательного времени.
- **Сцена**: время от начала до конца отдельного события, конфликта и т. п. Обычно сцена длится от нескольких минут до получаса игрового времени.

Игровая встреча: время, которое вы выделяете для того, чтобы собраться и поиграть (обычно от двух до четырёх часов игрового времени). В конце каждой игровой встречи персонажи игроков получают пункты опыта.

Сценарий: приключение протяжённостью в несколько игровых встреч, которое заканчивается решением какой-нибудь большой проблемы.

Кампания: от двух до четырёх сценариев, объединённых общим магистральным сюжетом. По завершении кампания должна оставить заметный след в истории Горизонта.

Повествовательное время

Время, которое проходит в мире игры, называется повествовательным. За его течением обычно не нужно следить, просто иногда стоит упомянуть, что за короткой фразой «полёт от «Неоптры» до «Невода» прошёл без происшествий» стоит целый час повествовательного времени, а сражение в трущобах Конгломерата, занявшее добрых полчаса игрового времени, с повествовательной точки зрения длилось чуть больше минуты. Повествовательное время — ещё один полезный инструмент из арсенала ведущего.

- **Гонка со временем**: острый дефицит времени может значительно подстегнуть накал страстей. Например, комната-ловушка, которая захлопнется через несколько минут; спрятанная на станции бомба, которая взорвётся ровно в полдень, и т. п. В таких стеснённых условиях дорога каждая секунда — стоит учитывать время, затраченное на каждую проверку навыка, и, возможно, стоит подсказывать игрокам, какие именно навыки они могут использовать в той или иной ситуации, а какие нет.
- **Повествовательное время, успехи и провалы**: дополнительные степени успеха или провала могут уменьшить или увеличить время, которое потребуется для осуществления проверки. Особенно эффективно это работает в сочетании с гонкой со временем. Безусловный успех обычно уменьшает время, затраченное на проверку, в два раза, а дополнительные шестёрки позволяют сэкономить ещё больше времени. Провал, в свою очередь, не обязательно будет обозначать собственно провал — проверка вполне может закончиться успешно, но потребовать при этом больше времени.
- **Затяжные действия**: в некоторых ситуациях одна-единственная проверка может занимать массу повествовательного времени. Например, за одной проверкой влияния могут стоять долгие месяцы переговоров, а за проверкой наблюдательности — изматывающая тридцатичасовая слежка за явочной квартирой отряда мучеников-диверсантов или подпольным складом Синдиката. Это неплохой способ сократить долгие промежутки между сценами, не погрязая в излишних подробностях.
- **Стремительные действия**: если же дело, напротив, должно приобрести стремительный оборот, повествовательное время, которое требуется для тех или иных действий, можно и сократить. Это позволяет вставлять не-

uropbr@yandex.ru #15373



ожиданные события и сцены в самый разгар какого-нибудь особенно длительного действия, поддерживая темп повествования на нужном уровне.

СЦЕНАРИИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

«Кориолис. Третий Горизонт» — это игра, рассчитанная в первую очередь на полномасштабные кампании, в ходе которых игроки смогут своими глазами увидеть, как Горизонт меняется в соответствии с принятыми ими решениями и совершёнными их персонажами поступками. Конечно, никто не мешает тебе проводить и менее амбициозные кампании, сфокусированные на амплуа команды или её общих (и индивидуальных) целях. Кто знает, может, ваша игра будет посвящена проблемам одинокой лунной колонии на забытой Ликами окраине Горизонта или расскажет историю отрезанного от основных сил отряда операторов БПЛА на Ухару-13. Вне зависимости от того, что за историю вы намереваетесь рассказать, существует три основных формата игры.

- **Мини-сценарий**: одно небольшое событие с предысторией, отправной точкой для персонажей игроков, несколькими короткими эпизодами и парой идей для эпилога и возможного развития сюжета. Обычно мини-сценарий рассчитан на одну-две игровые встречи. Примером мини-сценария может служить «Статуэтка Зара Багры» (см. стр. 347).
- **Декорация**: описание определённого места — обстановки, присутствующих персонажей ведущего, а также оборудования, снаряжения и артефактов, которыми там можно разжиться. В тексте также имеется несколько сюжетных зацепок, но в целом это действительно декорации, не привязанные ни к одной конкретной истории. «Долина Теренгани» (стр. 351) и «Чайхана «Вахиб» (стр. 357) — типичные декорации.
- **Приключение**: полноценная история из трёх актов, с несколькими отправными точками для персонажей игроков, а также описаниями ключевых сцен, мест действия, персонажей и наиболее вероятных исходов. Описания сцен содержатся только в сценариях приключений.

УПРАВЛЕНИЕ СЛОЖНОСТЬЮ

Когда в дело вступают кубики, важно знать, как именно определить и отрегулировать уровень сложности игровых событий. В главе «Навыки» мы уже рассказали, что такое сложность проверки и степени успеха. Важно помнить, что сложность — это инструмент, который надлежит использовать во благо драматичности ситуации, а не её «реалистичности». Иными словами, если действие важно с точки зрения повествования, его сложность должна быть выше, чем у того же действия, но предпринятого в менее ответственный момент. Несмотря на то что с точки зрения игровой механики не важно, повышаешь ты сложность действия или вводишь для него дополнительные модификаторы, с психологической точки зрения высокая сложность воспринимается как вызов, а дополнительные модификаторы — как досадное ограничение. И, наконец, не забывай, что ты как ведущий должен уметь обосновать выбранную сложность: она не должна

uropbr@yandex.ru #15373

быть относительной и не должна зависеть от текущих параметров персонажа игрока — в основе всегда должна лежать игровая и повествовательная логика.

Низкая сложность
Порой имеет смысл понизить сложность встающих перед персонажами игроков задач. Иногда это необходимо, чтобы воодушевить игроков и дать им повод показать своих персонажей во всей красе. Кроме того, стоит помнить, что излишне трудно преодолимые препятствия, стоящие на пути сюжета, могут замедлить темп повествования — лучше приберечь по-настоящему непростые испытания для его кульминации.

Высокая сложность
У тебя накопился внушительный запас пунктов тьмы, приключение вышло на финишную прямую, а враги готовы и поджидают героев во всеоружии? Самое время повысить сложность и дать игрокам почувствовать, насколько непросто даётся победа!

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Будучи ведущим, ты управляешь всеми аспектами игрового мира, от ионных бурь до артефактов и джиннов, но твоим главным инструментом всегда остаются персонажи ведущего. Именно они создают в игре накал страстей, и именно их в первую очередь герои будут ненавидеть, любить, защищать и убивать.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Создавая нового персонажа ведущего, начни с выбора амплуа. Можешь выбрать заодно и роль, но это необязательно.

Характеристики: в таблице 15.1 ты найдёшь примеры значений характеристик для ряда типичных персонажей ведущего. Если у персонажа ведущего нет определённого амплуа, можешь просто считать, что все его характеристики имеют значение 3. Помни, что в таблице приведены всего лишь примеры — никто не запрещает тебе использовать любые значения по своему вы-

КОГДА БРОСАТЬ КУБИКИ?

Если речь идёт не о сражении, то исход проверки должен двигать историю вне зависимости от того, закончилась эта проверка успехом или же провалом. Конечно, с успехами всё понятно: бросил кубики, ура, двигаемся дальше. Твоя же задача как ведущего — сделать так, чтобы провал был не тупиком, а ещё одним интересным ответвлением истории, чтобы его последствия были не менее интересными, чем последствия успеха. Если же у провала нет интересных последствий, то и проверка, скорее всего, не нужна.

ПОЗВОЛЬ ИМ ПОЖИТЬ

По возможности постарайся избегать излишне скоропостижной гибели значимых персонажей ведущего. Персонаж, с которым герои могут взаимодействовать на протяжении всей кампании, — это куда веселее, чем мёртвый персонаж. Кроме того, не следует позволять героям побеждать могущественных противников слишком уж легко — к услугам влиятельных и богатых людей имеются деньги, верные последователи, а иногда и сам закон. Даже если персонажи игроков сумеют одолеть могущественного врага, пусть попробуют разобраться с последствиями!

ТАБЛИЦА 15.1 — ТИПИЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Амплуа	Телосложение	Ловкость	Смекалка	Эмпатия	Репутация	Навыки
Агент	2	4	3	4	4	влияние 3, наблюдательность 2, стрельба 1
Сетевой паук	2	3	5	3	4	инфомантия 3, влияние 2, мудрость 1
Негоциант	2	2	4	5	5	влияние 3, мудрость 2, лидерство 1
Беглец	3	4	2	4	2	психомистицизм 3, скрытность 2, ближний бой 1
Учёный	2	3	5	3	5	наука 3, технологика 2, наблюдательность 1
Матрос	5	3	3	3	3	сила 3, проворство 2, ближний бой 1
Артист	2	3	2	5	5	влияние 3, проворство 2, мудрость 1
Солдат	3	5	2	2	3	стрельба 3, ближний бой 2, лидерство 1
Пилот	3	4	4	2	4	пилотирование 3, инфомантия 2, технологика 1
Проповедник	2	2	4	4	5	влияние 3, мудрость 2, выживание 1
Первопроходец	3	4	4	2	4	выживание 3, наблюдательность 2, проворство 1

uropbr@yandex.ru #15373

бору, не обязательно даже следовать правилам по созданию персонажей игроков. Единственное ограничение — ни одно из значений характеристики персонажа ведущего не должно быть больше 5.

Репутация: помимо значений характеристик в таблице 15.1 приведены усреднённые значения репутации персонажей ведущего из числа орбиталов. Значение репутации нужно снизить на 2 пункта, если персонаж ведущего — плебей, и повысить на 2 пункта, если аристократ.

Навыки: в таблице 15.1 каждому амплуа соответствует примерный перечень характерных для них навыков. Можешь использовать их как есть, можешь добавлять новые навыки или изменять значения имеющихся, но помни, что если персонаж ведущего принадлежит к определённому амплуа, все ключевые навыки этого амплуа должны иметь значение не ниже 1.

Достоинства: персонажи ведущего обычно не обладают достоинствами, но если речь идёт о какой-нибудь по-настоящему примечательной личности, можешь наделить его любым достоинством (или достоинствами) по своему усмотрению.

Имя, внешний вид и цели: персонаж ведущего — это не только игровая механика и значения навыков. Создавая персонажа ведущего, не забудь ответить на эти три вопроса:

* **Имя**: как его/её зовут?
* **Внешний вид**: как он/она выглядит, как ведёт себя, есть ли у него/неё какие-нибудь особые приметы и характерные особенности поведения?
* **Цели**: каковы его/её цели?

Во всех наших продуктах, от простеньких декораций и мини-сценариев до приключений и больших кампаний, всегда имеется описание задействованных в них персонажей ведущего.

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

На персонажей ведущего действуют те же правила, что и на персонажей игроков. Они осуществляют проверки, когда предпринимают сложные действия, нуждаются в первой помощи, когда утрачивают боеспособность, и рискуют покалечиться или погибнуть, когда получают травмы. Однако стоит помнить, что ты можешь пренебречь этими правилами, когда действия персонажей ведущего не касаются напрямую персонажей игроков. Можешь не следить за имеющимися у персонажей ведущего ресурсами, биррами и снаряжением — если у них что-то кончается, только ты сам решаешь, когда и что именно. Не осуществляй проверки за персонажей ведущего, если они при этом не взаимодействуют с персонажами игроков.

Группы персонажей: имея дело с большим количеством персонажей ведущего (особенно во время сражения), проще рассматривать их как одну или несколько групп, а не как собрание отдельных индивидов.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ И ОПЫТ

Персонажи игроков и окружающий их игровой мир Третьего Горизонта постоянно меняются. Как именно будут развиваться события и герои, выбирать игрокам. Дело ведущего — обеспечить им хорошую мотивацию. Наградой за приложенные усилия могут послужить

* достоинства,
* кибернетические имплантаты и бионические модификации,
* артефакты,
* снаряжение,
* оборудование для космического корабля.

Оборудование и снаряжение, полученное от покровителей и нанимателей, достаётся персонажам бесплатно. Бесплатно достаются также имплантаты и модификации, но для того, чтобы установить их, нужно будет потратить пункты опыта как обычно. То же самое касается и достоинств. Артефакты — это особый случай. Как правило, герои могут раздобыть их только самостоятельно и только во время самого приключения.

Во всех наших продуктах, от простеньких декораций и мини-сценариев до полноценных приключений и больших кампаний, всегда имеется хотя бы примерный перечень того, что именно персонажи игроков могут получить в качестве вознаграждения за выполнение тех или иных заданий.

МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТЬМА В ИГРЕ

Практически каждый житель Третьего Горизонта верит в Лики и их способность защитить верующего от происков Межзвёздной Тьмы. В главе «Навыки» описано, как персонажи игроков могут пополнять запас пунктов тьмы при помощи молитв — полученные таким образом пункты тьмы отражают принцип компенсации, при котором любое позитивное действие влечёт за собой негативное противодействие.

Несмотря на единодушие, с которым люди принимают Лики, споры об истинной природе Межзвёздной Тьмы ведутся до сих пор. Одни считают её зловещей губительной силой и корнем всего зла, другие же (в частности, иерархи и прихожане Церкви Ликов) убеждены, что Тьма есть лишь отражение сумрачных, потаённых глубин человеческой души. Впрочем, все согласны в одном — в пустоте открытого космоса рассудок человека подвергается наибольшему риску.

Бесконечность, пустота и одиночество давят на разум любого космоплавателя. Безумие и ужасные, травмирующие переживания — вот проявления и орудия Межзвёздной Тьмы. Взглянув в её глубины хоть единожды, человек уже никогда не станет прежним, а сама Тьма при этом станет лишь сильнее. Ведущий получает пункты тьмы за любое из перечисленных событий:

uropbr@yandex.ru #15373

* Персонажи игроков совершают прыжок сквозь врата не в состоянии криостазиса: 3 пункта тьмы.
* Персонаж игрока становится жертвой гиперболезни: 1 пункт тьмы.
* Персонаж игрока возносит молитву Ликам, чтобы совершить повторную проверку навыка: 1 пункт тьмы.
* Персонаж игрока пытается использовать одну из мистических практик: от 1 пункта тьмы.
* Персонажи игроков предпринимают дальнее космическое путешествие: от 1 до 3 пунктов тьмы (см. ниже).
* Персонажи становятся свидетелями или посещают место события, напрямую связанного с проявлениями Межзвёздной Тьмы: от 1 пункта тьмы.

Космические путешествия и пункты тьмы

Когда персонажи игроков покидают комфортные и безопасные пределы «Кориолиса» или любой цивилизованной планеты, отправляясь в безбрежные глубины открытого космоса, они попадают прямо в объятья Межзвёздной Тьмы. На оживлённых торговых маршрутах её влияние относительно невелико, но чем дальше забираются путешественники, тем оно сильнее. Ведущий получает пункты тьмы за каждую неделю космического путешествия.

* **Оживлённые маршруты**: маршруты между центральными системами и их планетами — Куа, Алголем, Дабараном, Майрой, Садаалем и Залосом. 1 пункт тьмы в неделю.
* **Пустынные маршруты**: маршруты между второстепенными объектами внутри систем и периферийными системами, лежащими в стороне от оживлённых маршрутов (например, Ньярмада — Эну или Годар — Менкар). 2 пункта тьмы в неделю.
* **Неизведанный космос**: пространство на удалении более 5 а. е. от любого известного маршрута. 3 пункта тьмы в неделю.

Травмирующие переживания

Когда персонажи игроков становятся свидетелями или участниками поистине ужасных, сверхъестественных или отвратительных событий, Тьма вокруг них сгущается. То же самое происходит, когда персонажи игроков совершают порочные или аморальные поступки.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПУНКТЫ ТЬМЫ

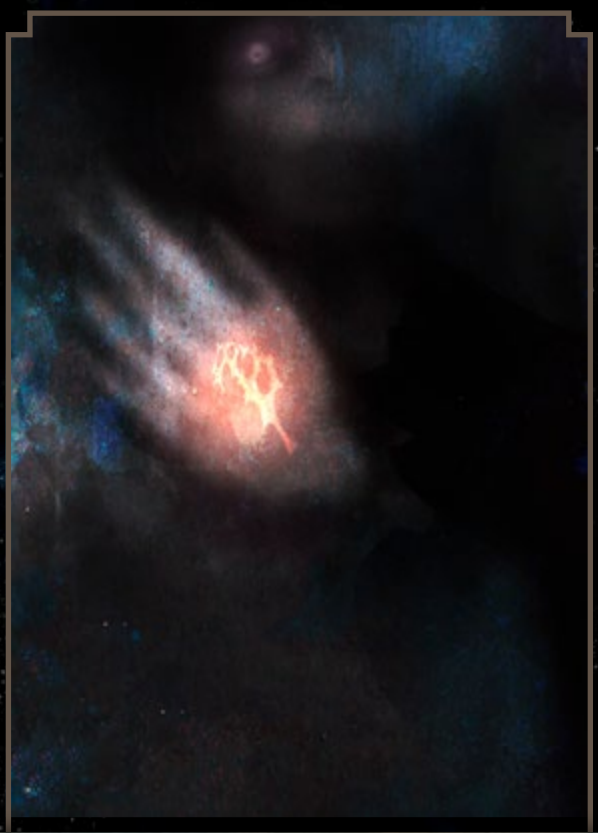
Ты как ведущий должен использовать накопленные пункты тьмы для создания в игре напряжённых моментов — в конце концов, пункты тьмы нужны именно для того, чтобы их тратить! В распоряжении ведущего для этого имеется целый набор коварных уловок:

ПРИМЕНЕНИЕ ПУНКТОВ ТЬМЫ

* **Повторная проверка**: ведущий осуществляет повторную проверку навыка одного из своих персонажей, как если бы тот вознёс молитву Ликам (1 пункт тьмы).
* **Перехват инициативы**: один из персонажей ведущего в текущем раунде ходит без очереди и вне зависимости

ТРАВМИРУЮЩИЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ

Персонаж игрока становится участником или свидетелем сверхъестественных событий: 1–3 пункта тьмы.
Персонаж игрока подвергается пыткам: 2 пункта тьмы.
Персонаж игрока подвергает кого-нибудь пыткам: 3 пункта тьмы.
Персонаж игрока совершает убийство (вне сражения): 3 пункта тьмы.



uropbr@yandex.ru #15373

от показателя инициативы всех остальных участников сражения (1–3 пункта тьмы).

- **Пустой магазин**: у оружия, из которого стреляет персонаж, заканчиваются боеприпасы. Атака проходит как обычно, но прежде чем выстрелить из этого оружия вновь, его нужно будет перезарядить (1 пункт тьмы).
- **Осечка**: оружие персонажа игрока заклинивает. Атака тратится впустую, а выстрелить из заклинившего оружия герой сможет только после того, как починит его, успешно пройдя проверку технологики, эта проверка считается продолжительным действием (3 пункта тьмы).
- **Отказ системы**: одна из корабельных систем перестаёт работать. Это может быть что угодно — от бортового орудия до системы жизнеобеспечения. Чтобы вернуть систему в строй, необходимо пройти проверку технологики или инфомантии (1 или 3 пункта тьмы в зависимости от текущего состояния системы).
- **Изъян корабля**: активация изъяна корабля (см. стр. 143, 2 пункта тьмы).
- **Сбой системы**: из-за временного сбоя или ненадлежащих условий эксплуатации одна из корабельных систем выходит из строя на три раунда (см. «Техническое обслуживание», стр. 155, 1 пункт тьмы).
- **Ответное действие**: ответные действия в бою обычно являются прерогативой персонажей игроков. Персонаж ведущего может предпринять ответное действие, только если ведущий потратит 1 пункт тьмы.
- **Пропажа**: персонаж игрока теряет какой-нибудь предмет снаряжения по выбору ведущего (3 пункта тьмы).
- **Подкрепление**: на помощь противнику неожиданно приходит подкрепление. Все детали на усмотрение ведущего (от 1 до 3 пунктов тьмы в зависимости от мощности подкрепления).
- **Невинная жертва**: в самый разгар сражения посторонний человек оказывается в смертельной опасности. Захотят ли игроки его спасать? (2 пункта тьмы.)
- **Личная проблема**: персонажу игрока приходится разбираться с неприятностями, источником которых служит его личная проблема (см. стр. 26). Все детали на усмотрение ведущего (1 пункт тьмы).
- **Гнев природы**: окружающий мир подкидывает игрокам опасный сюрприз. Это может быть всё что угодно от обрушения строительных лесов до песчаной бури (1–3 пунктов тьмы в зависимости от опасности ситуации).
- **Помутнение рассудка**: персонажа игрока внезапно поражает кратковременный приступ тёмного безумия (см. «Мания» на стр. 337, 1 пункт тьмы).
- **Тёмные силы**: некоторые существа и персонажи ведущего обладают достоинствами и способностями, для активации которых ведущий должен заплатить указанную в их описании цену в пунктах тьмы. Подробности смотри в главе 14.

Гнев природы

Гнев природы — это ситуация, при которой сама окружающая обстановка обращается против персонажей игроков. Это может быть густой дым, сильный ветер, непролазная грязь, обрушение потолка и т. п. Помни, что Тьма стоит отнюдь не за каждой бурей и камнепадом, а прогулка по трясине вымотает героев и без всяких пунктов тьмы — ведущему нужно тратить их только тогда, когда он захочет дополнительно усложнить жизнь персонажам игроков. Существует три уровня гнева природы, а его эффект (обычно непродолжительный) действует при проверке заранее выбранного навыка (или навыков).

Перехват инициативы

При желании ведущий может не обращать внимания на показатель инициативы своего персонажа. Для этого он должен заплатить 1 пункт тьмы, плюс 1 пункт тьмы, если этот персонаж ведущего является особо опасным противником, плюс 1 пункт тьмы, если ведущий хочет, чтобы этот персонаж ходил самым первым.

ТАБЛИЦА 15.2 – ГНЕВ ПРИРОДЫ

Цена в пунктах тьмы	Эффект
1	Сложность проверок одного или нескольких навыков возрастает на одну ступень. Примеры: дым из-под капота колёсника, мигающее освещение, обрушение переборки и т. п.
2	Сложность проверок одного или нескольких навыков возрастает на две ступени. Примеры: снежная буря, топкая низина в джунглях, падающие деревья и т. п.
3	Сложность проверок одного или нескольких навыков возрастает на три ступени, а при провале этой проверки персонаж получает пункты урона, стресса или на несколько раундов попадает под воздействие какого-нибудь отрицательного эффекта

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ!

На следующих страницах этой книги ты найдёшь мини-сценарий, призванный на практике познакомить игроков с миром Третьего Горизонта, две декорации, которые ты можешь свободно использовать при создании своих собственных приключений, а также подробные планы нескольких космических кораблей.

uropbr@yandex.ru #15373

СТАТУЭТКА ЗАРА БАГРЫ

Зáр Бáгра был знаменитым исследователем, специалистом по цивилизации Зодчих, который недавно отправился на Куа и пропал при весьма загадочных обстоятельствах. Единственный выживший член той злополучной экспедиции недавно вернулся на «Кориолис» с некой диковинной статуэткой и немедленно залёг на дно. Мерьéз Алькáн, торговец антиквариатом и по совместительству посредник Синдиката, прослышал об этом драгоценном артефакте и теперь жаждет прибрать его к рукам.

«Статуэтка Зара Багры» — это мини-сценарий, разработанный специально для знакомства с миром и правилами игры «Кориолис. Третий Горизонт». Он позволит вам узреть величие космической станции «Кориолис», а если всё пройдёт удачно (или неудачно), то у персонажей игроков появится лишний повод заглянуть в декорации «Долины Теренгани».

ПРЕДЫСТОРИЯ

Исследователь по имени Зар Багра был эксцентричным учёным, специалистом по Зодчим, который отправился в экспедицию в куанскую долину Теренгани. Экспедиция вышла на связь больше сегмента назад, и с тех пор о ней не было никаких вестей. Никто этого не знает, но экспедиция встретила свою печальную судьбу в глубоких пещерах под плато Теренгани — охранные артефакты Зодчих оказались слишком крепким орешком, и из пещер под спасительный лесной полог выбрался единственный выживший, молодой археолог по имени Лави́м Тэмм, сумевший спасти только одну находку — загадочную, но несомненно древнюю статуэтку.

Антиквар по имени Мерьез Алькан, посредник Синдиката, занимающийся незаконной скупкой артефактов и лицензированного снаряжения, недавно начал задумываться об отходе от дел, так что слухи о возвращении Тэмма и его статуэтке он воспринял как знак свыше. Шпионская сеть Алькана потеряла след Тэмма в Археологическом переулке, а поскольку делиться своим «выходным пособием» с Синдикатом старый антиквар не намерен, ему остаётся рассчитывать только на помощь сторонних подрядчиков — персонажей игроков. К несчастью для Мерьеза, статуэтку ищет не только он — по следам Лавима Тэмма идёт неофитка Драконитов, твёрдо намеренная выполнить задание своего таинственного ордена.

ОТПРАВНАЯ ТОЧКА

Персонажи игроков по той или иной причине находятся на борту «Кориолиса», когда на них выходит Мерьез Алькан. Встреча может состояться в харчевне (например, в чайхане «Вахиб»), в погрузочных доках космопорта, на одной из площадей Кольца или в каком-нибудь мулухадском баре. Мерьез выйдет на персонажей игроков самостоятельно, по рекомендации одного из своих многочисленных знакомых (не покровителя команды героев). Он чрезвычайно прямолинеен и переходит прямо к делу — спрашивает, готовы ли персонажи отыскать для него спрятанный где-то на борту станции предмет. Если герои соглашаются, он описывает им искомый предмет как небольшое изваяние Танцора работы неизвестного мастера довоенной школы и сообщает, что желает перекупить антикварную вещицу у её нынешнего владельца, археолога по имени Лавим Тэмм.

МЕРЬЕЗ АЛЬКАН

Мерьез — представительный мужчина средних лет с короткими седеющими волосами и одутловатым лицом. Он облачён в белую, расшитую чёрным шёлком джеллабу и красную феску, а при ходьбе опирается на короткую резную трость без ручки. Издалека может показаться, что он носит монокль, но на самом деле это кибернетический глаз со встроенным микроскопом.

Характерные черты: опирается на трость; цокает языком; вращает кибернетическим глазом.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 4.

Здоровье: 5.

Рассудок: 8.

Репутация: 5.

Навыки: влияние 4, мудрость 3, драка 3, скрытность 4.

Оружие: клинок в трости (урон 2, порог 2).

uropbr@yandex.ru #15373

ПУНКТЫ ТЬМЫ

В начале этого сценария ведущий получает 4 пункта тьмы.



Салиндра

В обмен на услуги героев Мерьез предлагает бирры, снаряжение или оружие (по выбору игроков). Вот что он знает и может рассказать:

- Статуэтка — это изваяние, изображающее Чёрную Обезьяну, одну из ипостасей Танцора. Выглядит она, конечно, жутковато, но стоит немалых денег. Мерьез может описать статуэтку так, чтобы персонажи точно её узнали.
- Археолог Лавим Тэмм давно не показывался на людях, но обычно его можно найти в районе базара на Площади Пряностей.
- Лавим — страстный любитель огненного майранского арака, который подают в баре «Белый Тугу́р».

БАЗАР НА ПЛОЩАДИ ПРЯНОСТЕЙ

Найти базар на Площади Пряностей не составит никакого труда (см. стр. 253), но это место — средоточие коммерции, и если персонажи игроков просто начнут задавать вопросы про Лавима, вразумительных ответов они не получат. Однако если кто-то из них упомянет огненный майранский арак, их непременно либо пошлют к купцу по имени Абзи́р, либо укажут дорогу к бару «Белый Тугур». Абзир узнает Лавима по описанию, но скажет, что не видел его уже несколько дней. Ясина́, хозяйка «Белого Тугура» (эмпатия 3, влияние 3) поначалу не пожелает выдавать своего клиента каким-то незнакомцам, но персонажам вполне под силу убедить её в своих мирных намерениях. Пока герои разговаривают с Ясиной, кто-нибудь из них вполне может заметить Хи́ну, подругу Лавима (ловкость 2, скрытность 2, проворство 3), следующую за ними в толчее базара. Хина, услышав, что кто-то расспрашивает о Лавиме, решит присмотреться к незнакомцам поближе, но, поняв, что её заметили, попытается скрыться в толпе и убежать. Персонажи вполне могут броситься за ней в погоню по узким переулкам Променада (ведущий, самое время потратить пару-тройку пунктов тьмы, чтобы усложнить героям жизнь). Если персонажи игроков сумеют догнать беглянку, то при помощи влияния смогут узнать от неё следующее:

- Лавим прячется на Археологической аллее, в антикварной лавке «Артефакты Ка́ффры».
- Лавим убеждён, что за ним кто-то следит (он прав, Салиндра действительно не спускает с него глаз).
- Насколько Хине известно, у Лавима при себе не было никакой статуэтки.

Если герои не сумеют догнать Хину, Абзир и Ясина смогут припомнить, что Лавим нередко упоминал при них о лавке под названием «Артефакты Каффры».

АНТИКВАРНАЯ ЛАВКА

Археологический переулок, выходящий на Площадь Источников — настоящий рай для любителей древностей, антикваров и букинистов (см. стр. 253). Эта тесная улочка забита народом практически круглосуточно, но те, кто зарабатывает на тёмных делишках, традиционно предпочитают обстряпывать их именно в ночную стражу. Найти лавку Каффры не составит никако-

uropbr@yandex.ru #15373

го труда, но те, у кого герои попытаются узнать дорогу, непременно посоветуют им не тратить время и бирры на эту старую мошенницу.

Тусклая мигающая вывеска «Артефактов Каффры» указывает на дверь в тесный полуподвал, расположенный в конце узкого тупичка, завешанного бельевыми верёвками и полузасыпанного обломками рухнувшего когда-то балкона. Как только герои войдут внутрь, откуда ни возьмись появится закутанная в расшитые шали и безупречно вежливая черноволосая старушка — Каффра, хозяйка лавочки, собственной персоной. Поначалу она не захочет говорить о Лавиме, но вежливое обращение и немного бирров (+1 при проверке **влияния**) развяжут ей язык:

* Лавим явился к ней в лавку несколько дней назад с каким-то небольшим тряпичным свёртком в руках.
* Он не сказал, что в этом свёртке, и жутко разозлился, когда Каффра спросила об этом напрямую. После этого Лавим ушёл.
* Это был последний раз, когда она его видела.
* Если персонажи игроков щедро заплатят ей за беспокойство, она скажет, что Лавим остановился в дешёвом доходном доме на верхнем уровне Променада.

Если герои опишут Каффре статуэтку Лавима, она придёт в крайнее возбуждение и (если персонажи игроков вели себя учтиво), поведает им, что, судя по описанию, это не что иное, как прославленная статуэтка Зара Багры. Обладая этой информацией, персонажи игроков могут пройти проверку **мудрости** (–1) и вспомнить предысторию этого артефакта (см. стр. 347).

Если персонажи будут бдительны, то, покинув лавочку Каффры, они смогут заметить следующую за ними Салиндру. Поняв, что её обнаружили, Салиндра с обезьяньей ловкостью взберётся по стене на крышу и, запахнувшись в свой маскировочный костюм, растворится в темноте.

САЛИНДРА

Салиндра — неофитка ордена Драконитов, и это задание является её пропуском на следующую ступень иерархии фракции. Будучи новичком, она действует аккуратно и крайне осторожно (что, впрочем, не удивительно, если учесть, что неофиты лишены доступа к засекреченным технологиям и смертоносным арсеналам ордена). Она одета в обтягивающий камиз, поддетый под просторный чёрный кафтан с капюшоном.

Характерные черты: умна; скрытна; недоверчива.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 4.

Здоровье: 7.

Рассудок: 8.

Репутация: 4.

Навыки: влияние 3, ближний бой 3, проворство 4, стрельба 4, скрытность 4, наблюдательность 3.

Достоинства: выстрел в упор.

Броня: лёгкая броня (4; доп.: встроенный вибронож).

Оружие: вибронож, рельсовый пистолет.

Снаряжение: маскировочный костюм (кафтан).

ДОХОДНЫЙ ДОМ «ТИХИЙ ЕВНУХ»

На верхнем уровне Променада, под самыми вентиляционными и кабельными коробами, скрывается клоповник под названием «Тихий евнух», владельцем которого является отставной легионер, старый чудак по имени Си́льке Барро́с. Ни евнухом, ни тихоней Сильке не является и без лишних вопросов проводит героев к спальной ячейке Лавима. Внутри они найдут самого Лавима, пьяного до бесчувствия.

Растолкав его, персонажи могут прибегнуть к проверке **влияния**, и если они выиграют, Лавим поведает им следующее (в противном случае придётся ждать, пока он не проспится):

* За ним кто-то следил, уж не они ли?
* Статуэтки у него при себе нет, он спрятал её в трещине под одним из мостов через Променад.
* Статуэтка — лишь одно из множества брошенных в джунглях сокровищ.
* У него есть координаты места раскопок, он записал их на бирку и спрятал вместе со статуэткой.
* Он может отвести их к мосту.

ИНЫЕ ПУТИ К «ТИХОМУ ЕВНУХУ»

Если герои нагрубят Каффре или поскупятся на бирры, существуют и иные способы найти доходный дом и скрывающегося там Лавима.

* Герои могут узнать всё необходимое от Хины на Площади Пряностей.
* Герои могут поймать Салиндру и убедить её помочь им. В этом случае она будет знать, где Лавим, но ещё не успеет к нему наведаться.

ЛАВИМ ТЭММ

Запуганный студент-археолог Лавим Тэмм скрывается в «Евнухе», стремясь утопить в араке воспоминания о трагическом окончании экспедиции и ужасной гибели

uropbr@yandex.ru #15373

своих друзей. Он до сих пор одет в грязную, залитую кровью полевую спецовку, и выглядит запущенно и болезненно. Недавно ему пришлось обрить голову налысо — волосы начали выпадать в результате пагубного воздействия артефакта.

Характерные черты: нервничает; напуган; пьян.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия: 4.

Здоровье: 5.

Рассудок: 8.

Репутация: 3.

Навыки: мудрость 3, влияние 2, скрытность 2.

МОСТ ЧЕРЕЗ ПРОМЕНАД

Если герои свяжутся со своим нанимателем, прежде чем идти за биркой и статуэткой, он назначит им встречу на этом самом мосту. Если они с ним не свяжутся, антиквар прибудет в тот самый момент, когда персонажи игроков достанут свёрток из тайника (всё это время бандиты Синдиката незаметно следили за героями по просьбе Мерьеза, не подозревая о его истинных мотивах). Как бы то ни было, узнав, что бирка — это ключ к несметным сокровищам, Алькан захочет прибрать к рукам не только статуэтку, но и координаты места раскопок. Получив желаемое (выиграв проверку **влияния**, персонажи игроков смогут получить плату вперёд), он переведёт (или передаст) героям вознаграждение и покинет мост, заодно приказав бандитам избавиться от героев. Если сражение будет складываться не в пользу персонажей игроков, им на выручку может прийти Салиндра. Ты как ведущий при желании можешь устроить побег Мерьеза, потратив 2 пункта тьмы.

Мост — инфраструктурный перешеек, соединяющий два соседних квартала Кольца. Это подвесная конструкция четырёх метров в ширину и двадцати метров в длину, оборудованная невысокими «перилами» — стойками, поддерживающими толстые жгуты из труб и кабелей. Тёмная бездна под мостом затянута густой паутиной тросов и проводов. Любой, кто упадёт с этого моста, скорее всего, не долетит до дна, а просто запутается в кабелях или приземлится на один из множества балконов нижних уровней.

БАНДИТ СИНДИКАТА

Татуированные, облачённые в кричащие-яркую одежду и снаряжённые небольшим, но смертоносным оружием, эти бандиты находятся на своей территории и настроены очень решительно. В сражении они попытаются столкнуть героев с моста и откроют огонь, только если это не сработает — у них нет никакого желания привлекать к себе внимание Стражи.

Характерные черты: нахальны; самоуверенны; настроены решительно.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2.

Здоровье: 6.

Рассудок: 4.

Репутация: 2.

Навыки: ближний бой 3, проворство 2, стрельба 2, скрытность 2.

Броня: защитная одежда (3).

Оружие: вибронож, вулкан-пистолет.

ЭПИЛОГ

Исход рандеву на мосту определяется тремя факторами: судьбой Мерьеза, статуэтки (см. стр. 356) и бирки с координатами места раскопок. Покончат ли герои с коварным антикваром во время стычки на мосту? Сбежит ли он, унося с собою всё, что было в тайнике Лавима? Может, им достанется только статуэтка, но, вручив её Салиндре, они получат ценного союзника, который поможет им отыскать Мерьеза на Куа? Может, героям достанется всё, и Мерьезу не останется ничего иного, как позвать на помощь Синдикат? У этой истории множество путей развития, и она может стать источником новых приключений на «Кориолисе» или в бескрайних джунглях Куа. Твоя задача как ведущего — исследовать открывающиеся возможности вместе со своими игроками.

Например, координаты на бирке могут привести героев в куанскую экваториальную долину Теренгани. Некоторые сюжетные зацепки для тамошних приключений ты найдёшь далее. Используй их как источник вдохновения для своего собственного сценария.

uropbr@yandex.ru #15373

ДОЛИНА ТЕРЕНГАНИ

Эта декорация — типичный пример того, как выглядят куанские джунгли, и того, как ведущий может использовать такие неотъемлемые их составляющие, как жара, духота, гнус, дикари, древние руины и т. д. Ты можешь использовать «Долину» как основу для продолжения мини-сценария «Статуэтка Зара Багры» или создать с её помощью своё собственное приключение.

Персонажи игроков могут оказаться в долине по целому ряду причин. Возможно, они отправятся на поиски статуэтки Зара Багры или попытаются добраться до сокровищ, координаты которых содержатся на бирке Лавима. Возможно, они прибудут туда, чтобы доставить припасы в археологический лагерь или чтобы обеспечить безопасность на месте раскопок или в лагере лесорубов. Они могут быть даже наёмниками Легиона, поручившего им отыскать место падения новейшего экспериментального истребителя.

ОБЗОР

В глубине куанских экваториальных джунглей затеряно озеро Теренгани́, именем которого названа не только питающая его речушка, но и вся раскинувшаяся вокруг него горная долина. Воды реки давно проточили себе глубокое ложе в мягком песчанике, так что теперь её русло представляет собой глубокое каменистое ущелье. Днём в долине царит влажная духота, а ночью на смену ей приходит проливной дождь. В джунглях ни на секунду не умолкают многочисленные звери и птицы, и живущие в долине согои без труда находят себе пропитание. Неподалёку от долины находится испытательный полигон Легиона, и из-за работающих там «глушилок» средства связи в долине практически бесполезны.

✵ Деревня согоев

Деревня, расположенная посреди тщательно очищенной от деревьев поляне, состоит из нескольких куполообразных хижин, крытых ветвями, листьями и мхом. Племя насчитывает порядка сорока членов (включая детей), а возглавляют его шаман Ликов И́кстра и матриарх Йа́су-ган. С недавнего времени в деревне в качестве гостя живёт миссионер-зенитиец по имени Гурама́н Каль. Охотятся согои преимущественно к востоку от реки, иногда рыбачат на озере при помощи примитивных долблёных каноэ. Они избегают участка № 9, поскольку считают, что там обитают джинны и джанна.

✵ Участок № 9

Раскопки на участке № 9 ведёт профессор доль-Прана, археолог из «Фонда». Под её началом находятся три ассистента (Фара, Кемаль и Юзе́н), скаут по имени Гато́р и беспилотный экскаватор, прозванный в экспедиции Си́сфосом. Сам участок представляет собой палаточный лагерь и ряд невысоких каменных фундаментов, накрытых брезентом, защищающим находки от еженощных дождей. Сейчас руководителя раскопок больше всего волнует проблема обеспечения — припасы на исходе, а транспорт снабжения опаздывает уже на несколько дней.

✵ Разрушенные башни

Эти три полуразрушенных башни возвышаются над вершинами деревьев как три обломанных клыка. Согласно сведениям, полученным от согоев и подтверждённым вылазками скаута Гатора, в окрестностях этих древних руин полно кровожадных москитов, бездонных карстовых воронок и опасных хищников — неудивительно, что никто до сих пор так и не занялся исследованием башен вплотную. Согои утверждают, что «пришельцы» уже как-то раз пытались узнать, что таится внутри этих загадочных руин, но та экспедиция, судя по всему, сгинула где-то в джунглях, так и не добравшись до цели.

✵ Плато

Неподалёку от озера возвышается внушительное скальное плато, состоящее, судя по всему, из более твёрдых (по сравнению с окружающим его песчаником) горных пород. Если бы не отвесные склоны, плато было бы идеальным местом для посадки и разгрузки небольшого космического корабля. Согои считают, что в пещерах под плато обитает злой джинн.

✵ Водопад

Неподалёку от водопада расположена единственная площадка, пригодная для посадки космического корабля. Конечно, при желании сесть можно прямо на деревню согоев или на участок № 9, но тамошние обитатели это вряд ли оценят.

uropbr@yandex.ru #15373

ДОЛИНА ТЕРЕНГАНИ

Разрушенные башни



Три полуразрушенные башни возвышаются над вершинами деревьев как три обломанных клыка

Лесозаготовительный лагерь



Лагерь для двух десятков лесорубов. Рядом устроен небольшой деревянный причал, у которого пришвартована речная баржа

uropbr@yandex.ru #15373



Участок №9

Ряд каменных фундаментов, накрытых брезентом, защищающим находки от еженощных дождей

Деревня согоев

Тщательно очищенная от деревьев поляна и кучка хижин, крытых ветвями, листьями и мхом

uropbr@yandex.ru #15373

Болото

Один из берегов озера Теренгани представляет собой обширную топь, в которой обитают буйволы, болотные птицы и крокодилы. В самом сердце болот лежит разбитый, но нетронутый истребитель Легиона, рухнувший несколько дней назад в ходе лётных испытаний.

Лесозаготовительный лагерь

В лесозаготовительном лагере «Теренгани» под началом бригадира по имени Маста́р Колла́ трудится почти два десятка суровых и неразговорчивых лесорубов. Они валят деревья у подножия плато, очищают их от ветвей и сплавляют брёвна вниз по реке. Рядом с лагерем устроен небольшой деревянный причал, у которого пришвартована краса и гордость Мастара — речная баржа «Эфри́нд».

ОБСТАНОВКА

Три группы обитающих в долине людей — археологи, согои и лесорубы — быстро движутся по пути к открытому противостоянию. Дело в том, что недавно лесорубы начали валить деревья у подножия плато, в священном для согоев месте, где, по поверьям, покоятся духи их предков. Согои по своей природе крайне осторожный народ, и первым делом они попросили живущего в деревне миссионера Гурамана Каля уговорить Мастара прекратить вырубки у плато, но бригадир лесорубов так и не прислушался к словам проповедника. Когда же один из детей племени слёг с кровавой лихорадкой, многие жители деревни — во главе с молодым и гордым воином по имени Ку́бу-ган — поверили, что духи предков разгневаны, и что гнев этот вызван именно пришельцами, причём не только лесорубами, но и археологами.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Самыми заметными действующими лицами долины Теренгани являются лидеры согоев, профессор дол-Прана и старательница Ге́рра, правая рука Мастара.

ИКСТРА, ШАМАН ПЛЕМЕНИ СОГОЕВ

Под мудрым руководством старой шаманки племя пережило множество трудностей и напастей. Закутанное в пёструю шаль тело Икстры покрыто узором из шрамов, а лицо — густой паутиной морщин. Её седые волосы собраны в три тугие косы, а большую часть своего времени она проводит, странствуя по Теренгани и общаясь с населяющими её духами. Она глубоко озабочена тем, что пришельцы рубят священные деревья и оставляют в земле глубокие ямы, нарушая сон предков и заставляя их в смятении скитаться по всей долине. Ключ к решению этой проблемы она видит в диалоге и понимании — Икстра надеется договориться с зенитийцами и убедить пришельцев покинуть долину с миром.

Характерные черты: беззубый рот; шаткая походка; цепкий взгляд.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 2, смекалка 4, эмпатия 5.

Здоровье: 3.

Рассудок: 9.

Репутация: 5.

Навыки: психомистицизм 4, скрытность 2.

Достоинства: две мистических практики по выбору ведущего.

КУБУ-ГАН, ВОИН ПЛЕМЕНИ СОГОЕВ

Главный «политический противник» — воин по имени Кубу-ган, благодаря своим словам и поступкам завоевавший доверие многих членов племени, которые стали его сторонниками. Обнажённый торс Кубу украшает длинный шрам — памятный сувенир от встречи с азаэлином. В последнее время он проводит массу времени, шпионя за лагерем лесорубов вместе с двумя своими товарищами — Дха́ной и Ки́фро. Кроме того, он говорил с Гатором, скаутом археологов, который сильно впечатлил Кубу, продемонстрировав, на что способна винтовка «Нестера Парокс» в руках умелого охотника. Сам Кубу предпочёл бы выступить против пришельцев с оружием в руках, однако он прекрасно понимает, что саботаж в данном случае сработает куда надёжнее, чем открытая агрессия.

Характерные черты: негромкий голос; жестикулирует во время разговора; чернит зубы соком масляного корня.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 3.

Здоровье: 6.

Рассудок: 6.

Репутация: 3.

Навыки: ближний бой 3, проворство 2, стрельба 2, скрытность 4, психомистицизм 2.

Достоинства: две мистических практики по выбору ведущего.

Оружие: копьё, охотничий лук (модификатор +1; инициатива +0; урон 2, порог 3; дистанция: дальняя).

ПРОФЕССОР ИА́НА ДОЛ-ПРАНА, АРХЕОЛОГ

Из-за новых находок профессора дол-Прану охватил настоящий охотничий азарт. Последние несколько недель члены экспедиции снимали верхние культурные слои и наконец закопались достаточно глубоко, чтобы найти доказательство её теории — эти руины действительно располагаются поверх

uropbr@yandex.ru #15373

остатков других, более древних строений, возведённых, судя по всему, ещё во времена Зодчих! Дол-Прана читала труды доктора Багры и знает о пропавшей экспедиции, но не подозревает, что команда Багры уже успела побывать как у разрушенных башен, так и в пещерах под плато. Единственное, что заставляет её беспокоиться за судьбу своей собственной экспедиции, — это перебои со снабжением: в лагере заканчиваются запасы еды, запчастей и практически всего остального.

Характерные черты: чешет подбородок, когда думает; часто улыбается; кусает губы, когда беспокоится.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 3.

Здоровье: 5.

Рассудок: 7.

Репутация: 4.

Навыки: влияние 2, мудрость 5, технологика 2, наука 3.

Снаряжение: компьютер (С), электронная библиотека (руины +3), беспилотный экскаватор Сисфос.

ГАТОР, СКАУТ

Скаут Гатор — это густо татуированный мужчина средних лет, нанявшийся разведчиком и проводником в археологическую экспедицию, чтобы залечь на дно после одного неприятного эпизода в Заветном Городе. Гатор собран и спокоен: заметив, что согои начали всё чаще появляться в окрестностях участка № 9, он не стал пороть горячку, а просто вышел и поговорил с их предводителем (Кубу). Несмотря на уважение, которое Гатор питает к этим людям, он верен своим убеждениям и считает, что залог выживания согоев — это принятие культуры и технологии зенитийцев. Недавно у Гатора неожиданно для него самого завязались романтические отношения с ассистенткой профессора дол-Праны, что лишь укрепило его желание сделать так, чтобы все вернулись домой в целости и сохранности.

Характерные черты: осторожный; щурится на солнце; сутулится.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 3.

Здоровье: 8.

Рассудок: 6.

Репутация: 2.

Навыки: ближний бой 3, проворство 3, стрельба 4, скрытность 2.

Броня: лётный комбинезон (1).

Оружие: вибронож, рельсовая винтовка «Нестера Парокс».

ГЕРРА, ПОМОЩНИЦА БРИГАДИРА

Герра, первый советник и доверенная помощница бригадира Мастара, отвечает за сохранность и безопасность лагеря. Она бреет голову под машинку и предпочитает одеваться в практичную и неуязвимую для цепких веток и острых сучьев одежду — форменные штаны и майки легионерского образца. За годы, проведённые с ней вместе, Мастар не раз успел убедиться, что если проблему можно решить без применения излишнего насилия, Герра её решит.

Характерные черты: не выпускает сигарету изо рта; постоянно ухмыляется; не расстаётся с оружием.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 3.

Здоровье: 6.

Рассудок: 6.

Репутация: 4.

Навыки: ближний бой 4, проворство 3, стрельба 2, влияние 1.

Броня: лётный комбинезон (1).

Оружие: вибросекира, автоматический дробовик.

ТЕХНОЛОГИИ И АРТЕФАКТЫ

Единственные достойные внимания образчики высоких технологий на территории долины — это беспилотный экскаватор Сисфос, сломанный гравицикл в лесозаготовительном лагере, небольшой арсенал Герры на случай непредвиденных обстоятельств (оружейный сейф с пятью вулкан-карабинами и огнемётом) и разбившийся в болотах экспериментальный истребитель Легиона. На месте раскопок можно найти множество ценных для любого антиквара вещиц. Если герои не нашли статуэтку Зара Багры ранее (см. одноимённый мини-сценарий), она будет спрятана в пещерах под плато (см. ниже).

СОБЫТИЯ

В Теренгани может произойти множество событий, и некоторые из них вполне способны разжечь пламя конфликта между коренными и пришлыми жителями долины. Ниже приведено несколько примеров.

Лесной охотник

В долине полно опасных хищников, и выбранное ведущим поселение оказывается в охотничьих угодьях одного из этих

uropbr@yandex.ru #15373

смертоносных существ. Люди гибнут, пропадают или становятся калеками, а оставшиеся в живых начинают обвинять в происходящем соседей. Стоит промедлить, и события быстро выйдут из-под контроля.

Согои наносят ответный удар
Довольно! Согои крайне озлоблены тем, что раскопки пробудили лесных джанна. Предки сказали Икстре, что раскопки нужно остановить. Что же произошло? Профессор докопалась до чего-то необычного? Герои нашли статуэтку? Как бы то ни было, преждевременные проблемы с археологическим лагерем нарушают планы Кубу-гана, твёрдо намеренного заполучить рельсовую винтовку Гатора.

Прибытие «Сазоры»
С севера в долину прибывают жалкие останки наёмничьей бригады «Сазо́ра» под командованием капитана Ивéры, народного героя и борца за свободу (по крайней мере, с её точки зрения). Обескровленная в боях с Легионом рота в составе всего-навсего десяти бойцов отступает вглубь куанских джунглей, чтобы выйти к своим, перегруппироваться и пополнить ряды. Отряд отчаянно нуждается в припасах, а среди бойцов есть раненые, которым требуется неотложная медицинская помощь. Капитан Ивера и её люди с готовностью применят силу, чтобы получить желаемое — никто и ничто не смеет мешать делу борьбы за свободу угнетённых масс.

Статуэтка Зара Багры
В ходе событий, описанных в мини-сценарии «Статуэтка Зара Багры», герои могут завладеть координатами долины Теренгани, точнее, плато, расположенного к западу от одноимённого озера. Обследование местности позволит обнаружить вход в обширную сеть подземных карстовых пещер. Там, глубоко под землёй, герои смогут найти останки экспедиции доктора Багры, стража (см. стр. 331) и руины времён цивилизации Зодчих.

Археогруппа Астурбана
Как только герои найдут статуэтку или профессор дол-Прана откопает руины Зодчих, ксеноархеологи Астурбана засекут исходящий из долины аномальный сигнал. Находки такого уровня нельзя оставлять в руках «Фонда» (и, соответственно, Консорциума), так что на место немедленно вылетит бронированный гравилёт с вооружённой археогруппой под командованием капрала Анастасии дин Храма на борту. Задача группы — оценить место раскопок, пленить археологов и захватить артефакты.

КАПРАЛ АНАСТАСИЯ ДИН ХРАМА

Анастасия — прекрасный солдат, который безраздельно предан долгу и убеждён, что чем больше артефактов окажется в руках Зенитийской гегемонии, тем лучше. Она сделает всё, чтобы выполнить поставленное задание, постаравшись свести к минимуму риск для объектов, имеющих историческую и материальную ценность. Лесорубы, дикари и иноземные археологи в этот перечень, естественно, не входят.

Характерные черты: высокий рост; леденящий взгляд; властность.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2.

Здоровье: 6.

Рассудок: 4.

Репутация: 5.

Навыки: стрельба 2, влияние 1, лидерство 3.

Броня: лёгкая броня (4; доп.: встроенный командирский планшет).

Оружие: нейрошокер, рельсовый карабин.

БОЕЦ АСТУРБАНА

Бойцы Астурбана — типичные солдаты (см. стр. 343). Они вооружены нейрошокерами и рельсовыми карабинами, а значение их брони равно 5.

СТАТУЭТКА ЗАРА БАГРЫ

Эта последняя находка доктора Багры представляет собой статуэтку, изображающую некое гуманоидное существо. Она выполнена из чёрного блестящего камня, который кажется влажным на ощупь. Кроме того, статуэтка движется, будто танцует — одно па неспешного танца сменяется другим на протяжении одной-двух недель. Статуэтка определённо древняя, но никто не знает, имеет ли она отношение к цивилизации Зодчих.

- **Эффект:** артефакт может считывать воспоминания пользователя и сохранять их внутри себя. Позднее пользователь может «считать» сохранённое воспоминание в виде потока образов и слов. Если попытаться считать чужие воспоминания, слова будут неразборчивыми, а образы — смутными и неясными. К несчастью, если человек будет пользоваться этой статуэткой слишком долго, артефакт попросту поглотит его душу и затмит разум (встречная проверка **эмпатии** против **психомистицизма** 4), превратив человека в бессмысленную и бесчувственную оболочку, а то и во что-нибудь куда более опасное и непредсказуемое. Именно это и случилось с доктором Багрой и пробудило к жизни дремавшего стража.
- **Пункты тьмы:** за каждое воспоминание, сохранённое персонажами игрока в статуэтке, ведущий получает 2 пункта тьмы.
- **Требования:** чтобы понять, что статуэтка не так проста, как кажется, персонаж игрока должен обладать навыком **психомистицизма** или **мудрости**.

uropbr@yandex.ru #15373

ЧАЙХАНА «ВАХИБ»

Чайхана «Вахи́б» — типичное заведение своего класса, расположенное в квартале Терри́м, прямо на Променаде станции «Кориолис». Ты как ведущий, конечно, можешь разместить её в любом уголке Горизонта по своему усмотрению. Чайхана — многолюдное заведение и прекрасно подходит для того, чтобы заводить новые знакомства и встречаться с потенциальными работодателями.

ОБЗОР

Чайхана «Вахиб» располагается на первом этаже многоэтажного жилого строения, а выйдя из её дверей, посетитель попадает прямо на Променад. По соседству с чайханой находятся помещения, занятые небольшими магазинчиками — зоомагазином «Раша́йна», ломбардом «Ибри́» и ещё одним заведением по твоему усмотрению. Владелец ломбарда Ибир и Вахиб, хозяин чайханы, — хорошие друзья, и сближает их не только долгое соседство, но и общие постоянные клиенты. Чайхана — место многолюдное и шумное, и лишь после полуночи, когда последние клиенты начинают расходиться по домам, аппетитные запахи из кухни и многоголосый гомон сменяются негромкой музыкой и дымом кальянов с аррашем.

Главный вход

Пока чайхана работает, её переднюю комнату отделяет от суматохи Променада только пёстрая стеклярусная занавесь. На ночь же Вахиб просто опускает прочные раздвижные ставни. По обе стороны от проёма вместо окон вставлены витражи с цветным геометрическим орнаментом.

Передняя комната

Открытое круглое помещение со столиками и разложенными вокруг подушками. Мозаика на полу местами совсем изгладилась, но на фоне приятной прохлады и зелени биореконструированных растений эта мелочь лишь усиливает царящую в чайхане атмосферу уюта. Эта комната предназначена для тех, кто забегает в чайхану на несколько минут — выпить вина или кофе или передохнуть от суеты за ароматным кальяном. Те, кто заходит к Вахибу впервые, чаще всего усаживаются именно здесь.

Главная зала

Как и в передней комнате, в главной зале полно столиков и разложенных на полу подушек. Когда чайхана открыта, в центре зала работает голограф, как правило, транслирующий один из каналов «Глашатая». Из-за того, что аппарат стар и порядком изношен, изображение то и дело подёргивается помехами, а звук лишь изредка синхронизируется с изображением.

Кабинки

Эти помещения разделены на небольшие кабинки со столиками и полукруглыми диванами. В центре каждого зала установлен большой, увитый зеленью фонтан. Внутри кабинки, как правило, затянуты кальянным дымом и заполнены матросами, докерами и пилотами, отдыхающими после смены в космопорту или на «Неводе».

Бар

Большую часть этого помещения занимает барная стойка и расставленные вдоль неё высокие стулья. Когда чайхана открыта, за стойкой обычно обретается высокий костлявый старик — Вахиб собственной персоной. Прямо над стойкой висит клетка с любимым питомцем хозяина — биореконструированным попугаем по имени Нене́. Старый хитрюга Вахиб давно приучил сообразительную птицу зорко следить за посетителями.

Комната Вахиба

Это помещение служит Вахибу и спальней, и рабочим кабинетом. Внутри находятся кровать и рабочий стол с терминалом, подключённым к системе безопасности заведения, которая работает круглосуточно. Если система безопасности срабатывает, терминал автоматически вызывает на место происшествия наряд Стражи.

Кухня

Помимо шеф-повара заведения, здоровяка по имени Бара́х, в этом помещении находится плита, печь и морозильная камера. Меню в чайхане не отличается разнообразием и изысканностью блюд.

Кладовая

Небольшой чуланчик, в котором хранится кофе, чай, арак, вино, табак, рис и т. п.

uropbr@yandex.ru #15373

НОВОСТИ «ГЛАШАТАЯ»

Голограф Вахиба — прекрасный инструмент, при помощи которого ведущий может преподнести игрокам игровую информацию. Если на неё не обратят внимания игроки, кто-нибудь из посетителей всегда может попросить Вахиба прибавить звук. Краткий перечень развлекательных передач «Глашатая» можно найти на стр. 260.

Задняя дверь

За этой прочной металлической ставней располагается выход в узкий переулок. Люди, которые живут над чайханой, обычно сушат в переулке своё бельё, так что там всегда прохладно и сыро.

ОБСТАНОВКА

Чайхана «Вахиб» весьма популярна как среди экипажей космических кораблей и искателей приключений, так и среди простых портовых рабочих. Многие из тех, кто заходит сюда случайно, становятся постоянными посетителями. Вахиб никогда не забывает, что кому принести, но воспоминания его превращаются в дырявое решето, когда дело касается имён и лиц посетителей. Особенно глубокие провалы у него случаются, когда делами клиентов начинает интересоваться Стража. Благодаря столь необычайному свойству памяти старого чайханщика преступники



uropbr@yandex.ru #15373

и прочие мутные личности давно облюбовали его заведение в качестве нейтральной территории, где можно встретиться и поговорить без лишних глаз и ушей (обычно подобные встречи назначают на раннее утро, когда чайхана ещё закрыта для остальных посетителей). Не менее регулярно у Вахиба околачиваются и стражники в штатском.

Чайхана открывается в дневную стражу и практически сразу наполняется толпами измученных жаждой гостей. Экипажи вольных торговцев и постоянные посетители постепенно подтягиваются только к ужину, и почти до самой ночи у Вахиба льётся рекой арак и выпускают ароматный дым кальяны. К началу ночной стражи портовые рабочие расходятся по домам, а к рассвету на боковую отправляются даже самые отчаянные гуляки. К следующей дневной страже чайхана вновь сияет чистотой и готова принимать гостей.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Заведение Вахиба привлекает самую разномастную публику. Ты как ведущий при желании можешь использовать чайхану как место встречи персонажей игроков хоть с их покровителем, хоть с заклятым врагом, хоть с работодателями.

Официантами в чайхане работают трое внуков старого Вахиба — Айри́, Хаби́б и Ала́. Эти мелкие пройдохи не стесняются обчищать карманы подвыпивших гостей или подменять их денежные бирки пустышками (ловкость 2, проворство 1). Любые обвинения в их адрес шельмецы воспринимают не иначе как дружеские подначки — постоянные посетители относятся к ним со сложной смесью любви и ненависти.

ВАХИБ, ЧАЙХАНЩИК

Вахиб — высокий костлявый старик, давно оставивший позади лучшие годы своей жизни. Ходят слухи, что когда-то в молодости Вахиб служил при дворе одного из дабаранских принцев. Вахиб не любит говорить, предпочитая использовать свою богатую мимику.



Характерные черты: обильно потеет; глотает слова, когда злится; беззвучный смех.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 2, эмпатия 3.

Здоровье: 4.

Рассудок: 5.

Репутация: 5.

Навыки: влияние 3.

АРКИАЛА ЛИМА, АЗАРТНЫЙ ИГРОК

Когда Аркиала́ не пропадает в игорных домах и букмекерских конторах, она коротает время в чайхане «Вахиб». Обычно она смотрит голограф, то и дело прося хозяина переключить то на одну, то на другую спортивную передачу «Глашатая». Как бы то ни было, деньги у Аркиалы не переводятся, несмотря на то, что на хвосте у неё всегда сидит несколько ростовщиков, страстно желающих взыскать давно просроченный долг.

Характерные черты: бледная; играет с волосами; бегающий взгляд.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 3.

Здоровье: 4.

Рассудок: 5.

Репутация: 3.

Навыки: ближний бой 3, проворство 2, стрельба 2, скрытность 4.

Оружие: карманный вулкан-пистолет.

Снаряжение: игральная кость, Колода Ликов, талисман Игрока.

РАМА́ЛЬ И ФО́РБО, ФРАКЦИОНЕРЫ

Рамаль и Форбо — члены Вольной лиги, хотя по их виду догадаться об этом непросто. Дело в том, что оба, несмотря на высокое общественное положение, продолжают выглядеть и вести себя как простые портовые грузчики. Эти двое словно отражают друг друга в кривом зеркале: Рамаль высок, поджар и импульсивен, в то время как Форбо коренаст, толст и меланхоличен. В «Вахибе» Рамаль обычно накачивается араком до бесчувствия, а Форбо сра-

uropbr@yandex.ru #15373

зу погружается в пьянящий полусон одного из своих прокси-сеансов.

Характерные черты (Рамаль): поджарый; нервный; безумный взгляд.
Характерные черты (Форбо): неторопливый; отсутствующий взгляд; отстранённость.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 2, смекалка 2, эмпатия 3.

Здоровье: 4.

Рассудок: 5.

Репутация: 7.

Навыки: ближний бой 2, стрельба 1, сила 2, влияние 2.

Оружие (Рамаль): силовой молот.

Оружие (Форбо): карманный вулкан-пистолет.

Снаряжение: талисман Юнги, персональный коммуникатор, прокси-шлем, 12 прокси-сеансов.

НИГИЛЬ ФО, КОМПАНЬОН

Свой невеликий рост Нигиль Фо с лихвой компенсирует поджарым мускулистым телосложением и тщательно продуманным изяществом жестов и поз. Большую часть дня он проводит в чайхане Вахиба в компании примерно десятка своих «придворных» — красивых, умных и образованных молодых людей. Особенно ярко «свита» Нигиля выделяется на фоне прочих завсегдатаев чайханы. Для постороннего человека эта компания может выглядеть неуместной и даже чуждой, но имя Нигиля Фо хорошо известно всякому, кто зарабатывает на жизнь торговлей артефактами и антиквариатом.

Характерные черты: часто кланяется; носит яркие наряды; любит пофлиртовать.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 5.

Здоровье: 5.

Рассудок: 8.

Репутация: 7.

Навыки: ближний бой 2, проворство 2, мудрость 3, влияние 3.

Оружие: веер Алама.

Снаряжение: молитвенная башенка, лакированная шкатулка с аррашем.

СОБЫТИЯ

Ниже ты найдёшь несколько возможных завязок для небольших (или больших) приключений.

Секрет Аркиалы

Аркиала Лима, азартный игрок, как всегда, скрывается от своих заимодателей, но в этот раз, похоже, её «партнёры» твёрдо намерены получить своё. В целом у неё всё схвачено, но ей нужен ещё один день для того, чтобы провернуть свои делишки и получить деньги. Если герои помогут ей, Аркиала расскажет, что пару дней назад за игрой в карты слышала, как некий изрядно перебравший купец рассказывал своему другу об одной колонии в поясе астероидов, где из-за готовящейся диверсии намечается взрывной рост спроса на запасные части. Приобрести их купец намеревался на удачно подвернувшейся оптовой распродаже в другой части системы (в Монолите, на аукционе Вольной лиги на «Кориолисе» или в другом месте по усмотрению ведущего). Пусть герои сами решают, как распорядиться полученной информацией.

Досрочная отставка

Джизабель Ниалес, представитель Вольной лиги в Совете фракций, считает, что связь фракции с Синдикатом приобрела чрезмерно тесный и, главное, компрометирующий характер. Она полагает, что одним из источников этой проблемы являются именно Рамаль и Форбо. Джизабель не может действовать против них в открытую, поэтому решает прибегнуть к помощи сторонних специалистов — персонажей игроков. Ей нужны твёрдые, неопровержимые доказательства связи этой парочки с Синдикатом (голографические записи, бирки с «чёрной бухгалтерией» и т. п.). Если герои согласятся ей помочь, им предстоит проследить за Рамалем и Форбо, втереться к ним в доверие или иным способом узнать, где, с кем и когда они встречаются (не исключено, что для этого предстоит как следует порыться в чужих жилых модулях, складских боксах и даже космических кораблях). В качестве оплаты Джизабель может предложить членство в Вольной лиге (рост репутации) или льготные ставки на аукционах вольных торговцев.

Игра по-крупному

В руки к героям попадает загадочный артефакт (возможно, даже какой-нибудь любопытный фрагмент наследия цивилизации Зодчих). Если персонажи игроков заходят его продать, Нигиль Фо вполне может выступить в качестве посредника. Найденный им покупатель изъявляет желание приобрести артефакт, но просит дать ему время до утра, чтобы собрать необходимую (весьма внушительную) сумму. Однако той же ночью артефакт попытаются украсть. Если кража закончится неудачей, группа наёмников предпримет попытку заполучить артефакт силой. Дело в том, что за артефактом охотится таинственный культ Свидетелей Истины, члены которого почитают Зодчих как богов, а их артефакты считают священными реликвиями. Ситуация осложняется тем, что членами культа является несколько высокопоставленных чиновников станции.

uropbr@yandex.ru #15373

МЕНЮ ЧАЙХАНЫ «ВАХИБ»

Чайхана «Вахиб» не из тех заведений, что славятся изысканными деликатесами, скорее наоборот. Её меню — это перечень самых простых и надёжных способов утолить голод. Таблица 6.2 на стр. 107 позволит примерно представить, о чём идёт речь.

ФРАКЦИОНЕРЫ И ЛИГА

Рамаль и Форбо — далеко не последние люди в иерархии Вольной лиги. Они активно критикуют деятельность Джизабель Ниалес, но только за глаза, не осмеливаясь высказывать свои претензии напрямую. Кроме того, они сотрудники, и Джизабель нуждается в услугах Рамаля и Форбо, а Рамаль и Форбо, в свою очередь, нуждаются в услугах Джизабель. Если копнуть поглубже любой слух о сотрудничестве Вольной лиги и Синдиката, можно гарантировать, что Рамаль и Форбо будут связаны с ним если не напрямую, то хотя бы косвенно.



uropbr@yandex.ru #15373

ЗНАКОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

В этом разделе представлены знаковые персонажи ведущего, которых ты можешь использовать при создании собственных приключений. Ты волен изменять детали их биографии, параметры и снаряжение по собственному усмотрению.

ЗНАКОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

ГЕНЕРАЛИССИМУС АБАССА́Р ДУК

Офицер

Лидер Ухаруанской Освободительной Армии в бегах. Холоден, жесток, отличается тактическим складом ума. Непримиримый противник действующего режима. Цель — продолжить борьбу. Скрывается под именем Ма́река Зу́да. Всегда окружён свитой из трёх верных телохранителей.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 4.

Здоровье: 7.

Рассудок: 9.

Репутация: 8.

Навыки: лидерство 4, влияние 3, стрельба 3, ближний бой 3.

Достоинства: девять жизней, зловещий.

Броня: защитная одежда (3).

Снаряжение: рельсовый пистолет, ртутный нож.

ИЗАУРА КАХА́ЛЬ

Оперативник

Оперативник особого отдела Консорциума. Хладнокровна, расчётлива и быстра как молния. Родилась на Алголе, была многообещающей профессиональной спортсменкой. Поступила на службу, чтобы отомстить за братьев, погибших от рук мятежников.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 4.

Здоровье: 8.

Рассудок: 7.

Репутация: 7.

Навыки: наблюдательность 4, проворство 4, стрельба 3, ближний бой 3, выживание 3.

Достоинства: палач.

Броня: защитная одежда (3).

Снаряжение: рельсовый пистолет с сенсорным прицелом (С), светошумовая граната.

МАЙА́Р ЗО

Компаньон

Один из самых знаменитых компаньонов «Кориолиса». По слухам, является членом Чёрных Лотосов Алама. Среди его клиентов — дипломаты и зенитийские аристократы. Элегантен, учтив и загадочен. Время от времени таинственно исчезает из светской жизни, но неизменно возвращается вновь.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 5.

Здоровье: 7.

Рассудок: 8.

Репутация: 7.

Навыки: влияние 5, проворство 4, стрельба 3, ближний бой 3, скрытность 3.

Достоинства: коварный удар.

Снаряжение: ртутный нож, камбра, веер Алама.

ХАСАНИ́ ТАХА́Н

Дипломат

Представитель Колониального агентства и опытный интриган. Умён, беспринципен, склонен к иерархичности. Всегда в поисках новых возможностей и полезных связей. Держит ручную биореконструированную птицу-атласа.

uropbr@yandex.ru #15373

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 4.

Здоровье: 5.

Рассудок: 7.

Репутация: 8.

Навыки: влияние 4, мудрость 3, инфомантия 2.

Достоинства: детектор лжи.

Снаряжение: карманный вулкан-пистолет, автоматический переводчик.

САБА́ КАЙФИ́Р

Технологик

Саба, самоучка с Алголя, с детства увлекалась конструированием машин — талант востребованный, но, как оказалось, проблемный. Один из научно-исследовательских отделов Легиона объявил награду за её голову. Саба не говорит, над чем она работала и почему сбежала; всё, что ей сейчас нужно, — это работа и надёжные товарищи.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 2.

Здоровье: 7.

Рассудок: 7.

Репутация: 4.

Навыки: технологика 4, инфомантия 3, проворство 2.

Достоинства: изобретатель.

Снаряжение: карманный вулкан-пистолет, набор инструментов (П).

ТУ́СКА ДЖААЛНАВО́ЛА

Матрос

Задира, грубиянка, уроженка трущоб Конгломерата, бежавшая с Куа после кровавой стычки с одной из местных банд. Сегодня Туска трудится матросом-разнорабочим, коротая свободное время в игорных домах и чайханах Мулухада.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 3.

Здоровье: 7.

Рассудок: 7.

Репутация: 2.



uropbr@yandex.ru #15373



Навыки: сила 3, проворство 3, инфомантия 3, стрельба 2.

Достоинства: девять жизней.

Броня: –

Снаряжение: вулкан-пистолет, арраш.

ЗАРВА́НД МИР

Проповедник

Уроженец Алголя по имени Зарванд Мир — раскаявшийся преступник, превратившийся в пламенного уличного пророка. В своих речах, что ежедневно звучат под сводами «Кориолиса», Мир клеймит позором коррупцию, царящую в рядах Стражи. Говорят, что его слова постепенно начали подтачивать терпение власть имущих.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 5.

Здоровье: 5.

Рассудок: 9.

Репутация: 6.

Навыки: мудрость 4, влияние 3, медикургия 2.

Достоинства: благословитель.

Снаряжение: талисман, священные писания о Ликах, табула.

ШАДА́Д МУГАСЕ́Т

Кочевник

Кочевник из пустынь Лубау, единственная цель которого — найти людей, убивших его семью, и отправить их на суд Ликов. Шадад — вежливый, но очень замкнутый человек, изрядно озадаченный тонкостями непонятной ему зенитийской цивилизации. След убийц, по которому он идёт, — это тонкая ниточка, тянущаяся на самые верхние уровни Шпиля.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 3.

Здоровье: 8.

Рассудок: 6.

Репутация: 3.

Навыки: выживание 4, стрельба 3, ближний бой 3, скрытность 3.

Достоинства: здоровяк.

Снаряжение: мультук, меч, арраш.

uropbr@yandex.ru #15373



АЗА́Д ГОБА́ЛЬ

Солдат

Гобаль полностью соответствует стереотипу грубого вояки-легионера: крепко сложен, суров и покрыт шрамами с ног до головы. Его часто можно увидеть в заведениях на Озоновой Площади. Гобаль — опытный и верный солдат, но что-то явно не даёт ему покоя. Может, дело в той карательной операции, о которой ходит столько слухов?

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 3.

Здоровье: 9.

Рассудок: 5.

Репутация: 5.

Навыки: стрельба 4, ближний бой 3, лидерство 2.

Достоинства: грозный вид.

Броня: тяжёлая броня (6; доп.: по выбору ведущего).

Снаряжение: «Дайал-3».

ЗИБ-ЗИБ

Бандит

Молодой, татуированный и смертоносный. Именно так о себе думает сам Зиб-Зиб, но, как показывает практика, членства в банде Фари́са недостаточно, чтобы люди начали с тобой считаться. Истинный же талант этого юноши кроется в музыке — к вящей досаде матери Зиб-Зиба, в окрестных кварталах Кольца её сына знают как исполнителя залихватской уличной каббы и автора местечкового хита «Зиб Большой Зиб».

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2.

Здоровье: 6.

Рассудок: 4.

Репутация: 3.

Навыки: стрельба 3, ближний бой 2, проворство 3.

Достоинства: –

Снаряжение: штурмовой вулкан-карабин, бирка с музыкой.

НИНЬЁ ЗАВО́

Вершитель

Суровая, бесстрастная и неподкупная — вот лишь некоторые из качеств, присущих Нинье Заво, когда-то дочери просто-

uropbr@yandex.ru #15373

го портного из Монолита, а ныне — одной из самых уважаемых вершителей «Кориолиса». Не так давно она напала на след какого-то таинственного заговора, в который, судя по всему, вовлечена верхушка её же собственного ведомства.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 3.

Здоровье: 7.

Рассудок: 7.

Репутация: 8.

Навыки: стрельба 4, ближний бой 3, проворство 3, наблюдательность 3, влияние 3.

Достоинства: член фракции.

Броня: лёгкая броня (4; доп.: по выбору ведущего).

Снаряжение: рельсовый пистолет.

СОЛОВЕЙ

Ассасин

Этот человек — один из лучших гашишинов Ордена Неприкасаемых. Никто не знает его в лицо, более того, никто не знает, «он» это или «она». Всех своих жертв Соловей убивает, перерезая горло одним точным ударом ртутного меча. После убийства одного из высокопоставленных харпуров Синдикат назначил за голову Соловья очень солидную награду.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 4, эмпатия 2.

Здоровье: 9.

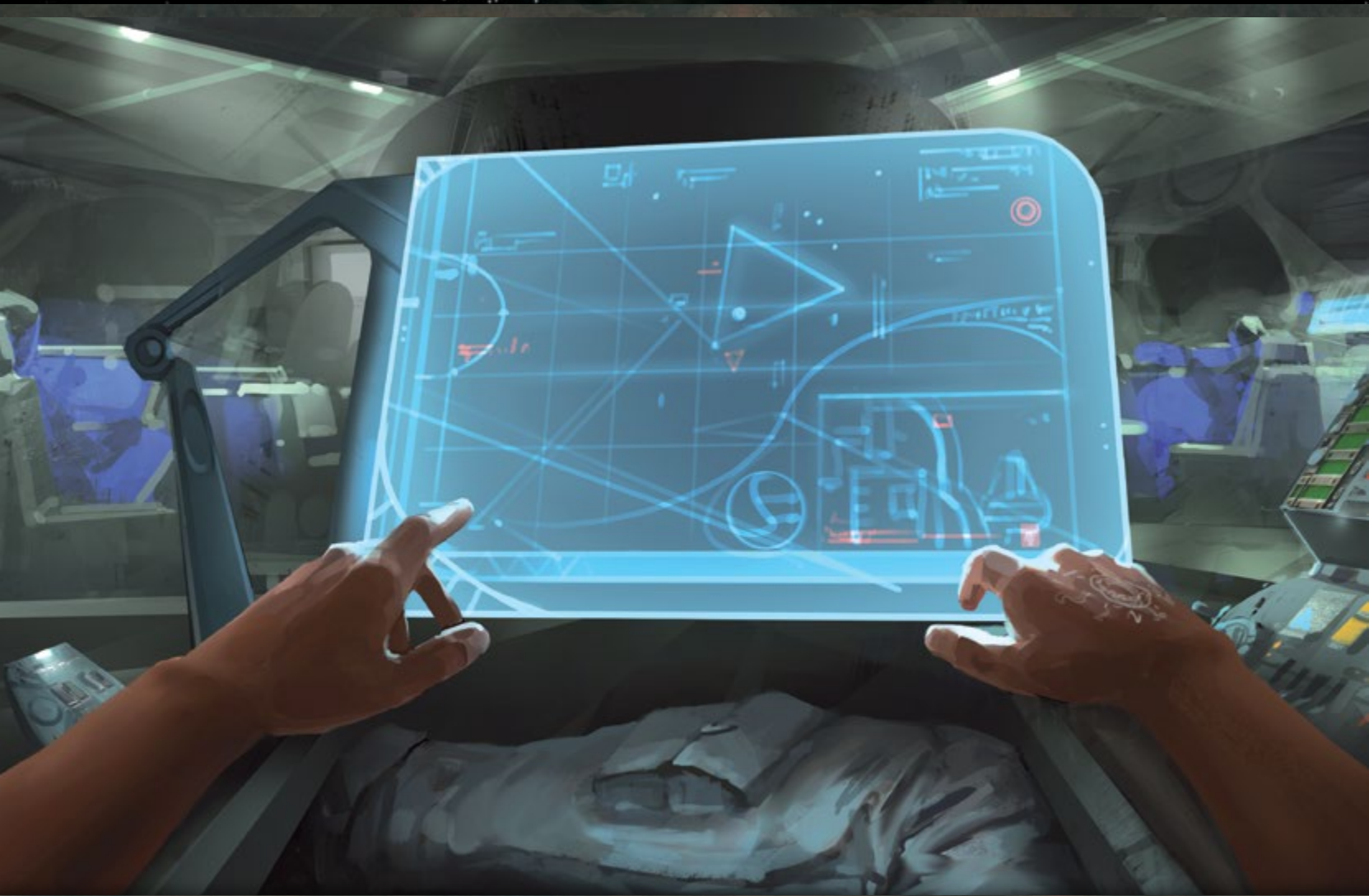
Рассудок: 6.

Репутация: 5.

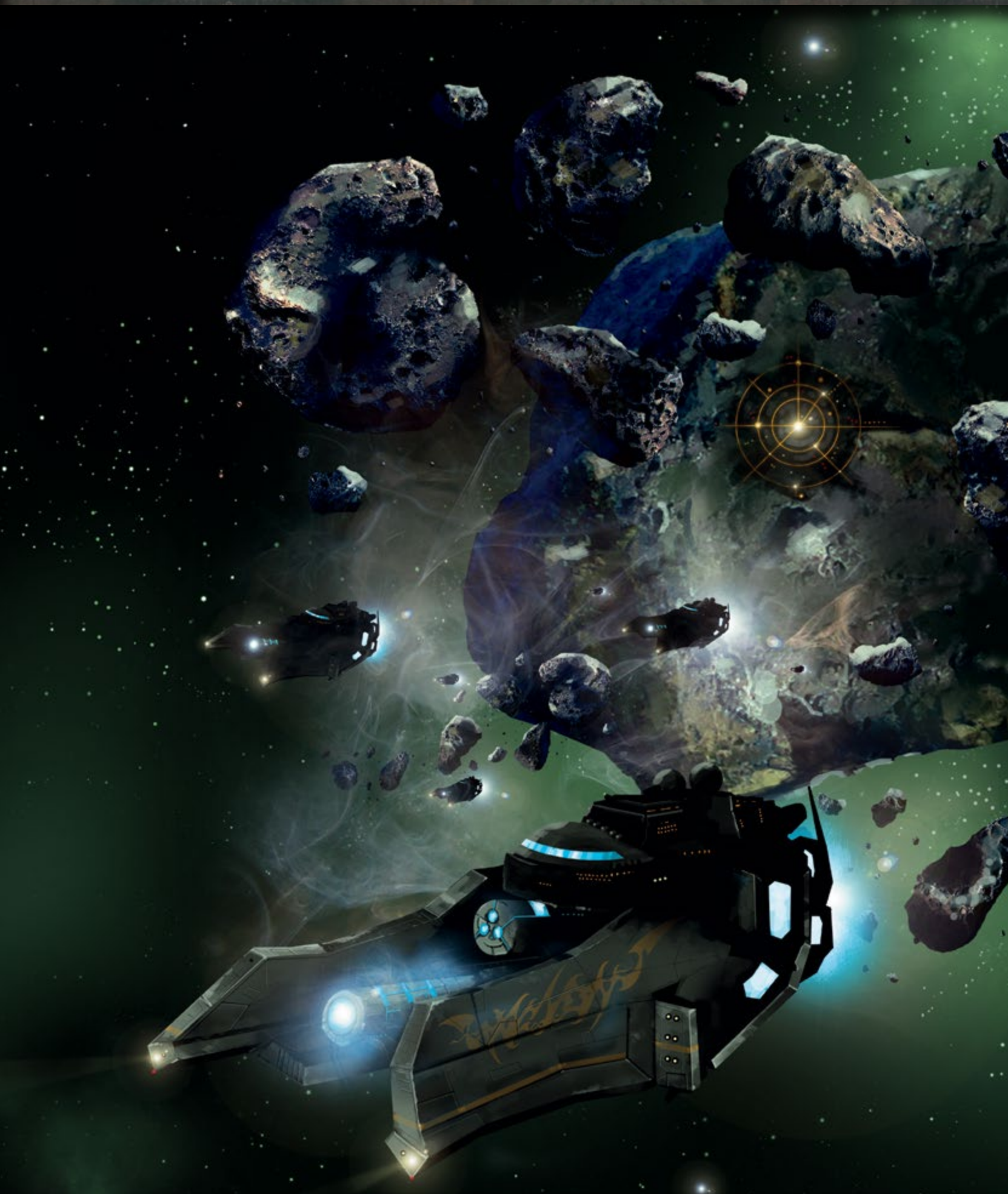
Навыки: скрытность 5, ближний бой 4, стрельба 3, проворство 3.

Достоинства: коварный удар.

Снаряжение: ртутный меч, плазменный пистолет.

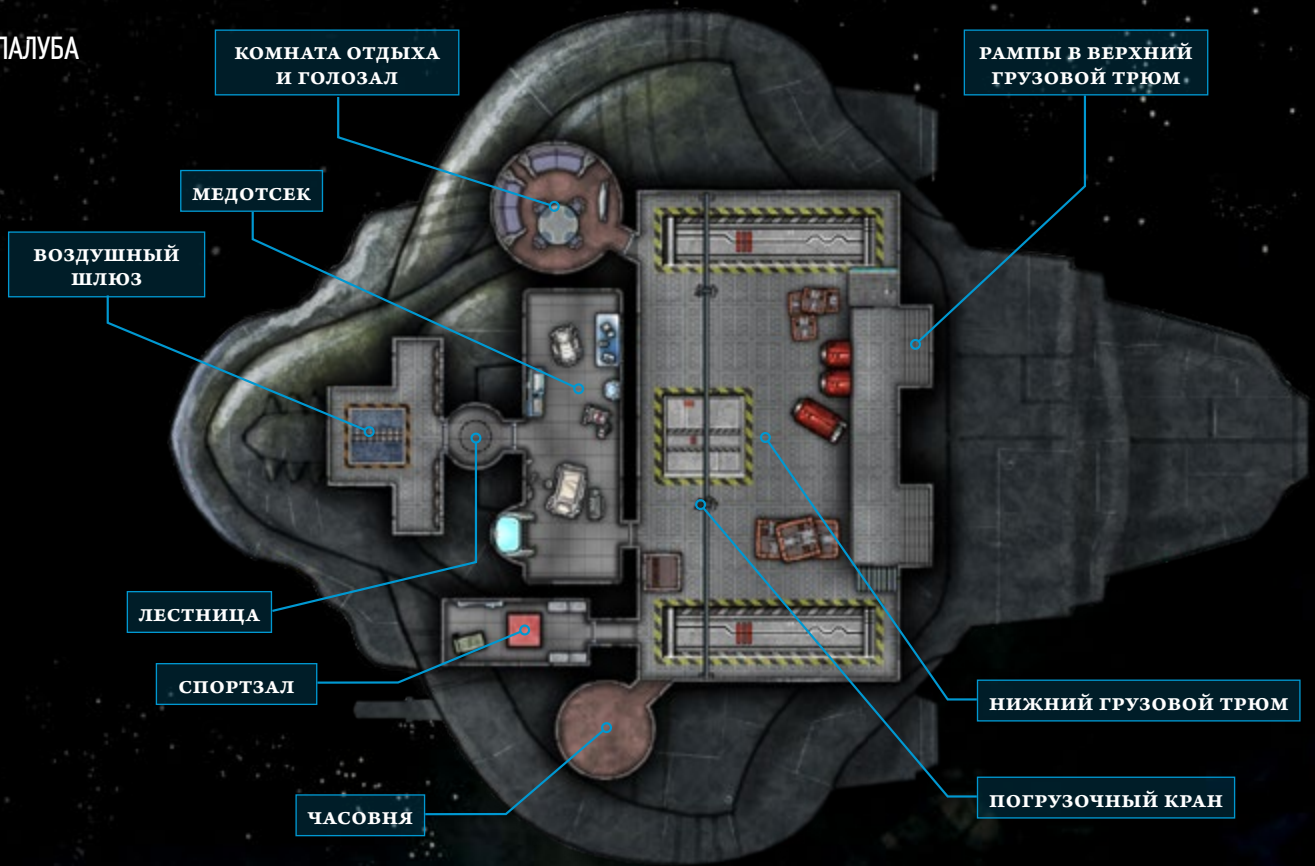


uropbr@yandex.ru #15373

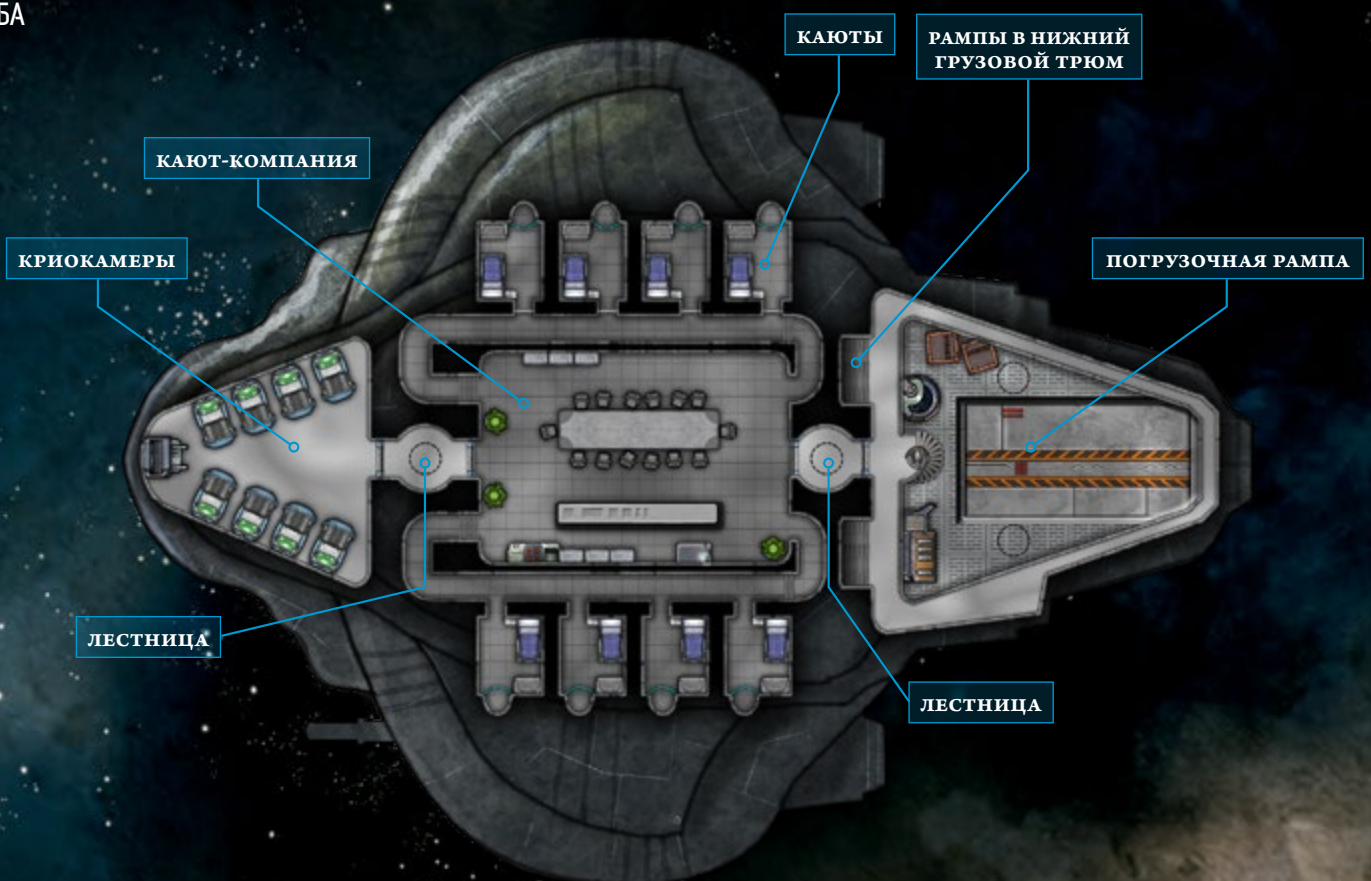


uropbr@yandex.ru #15373

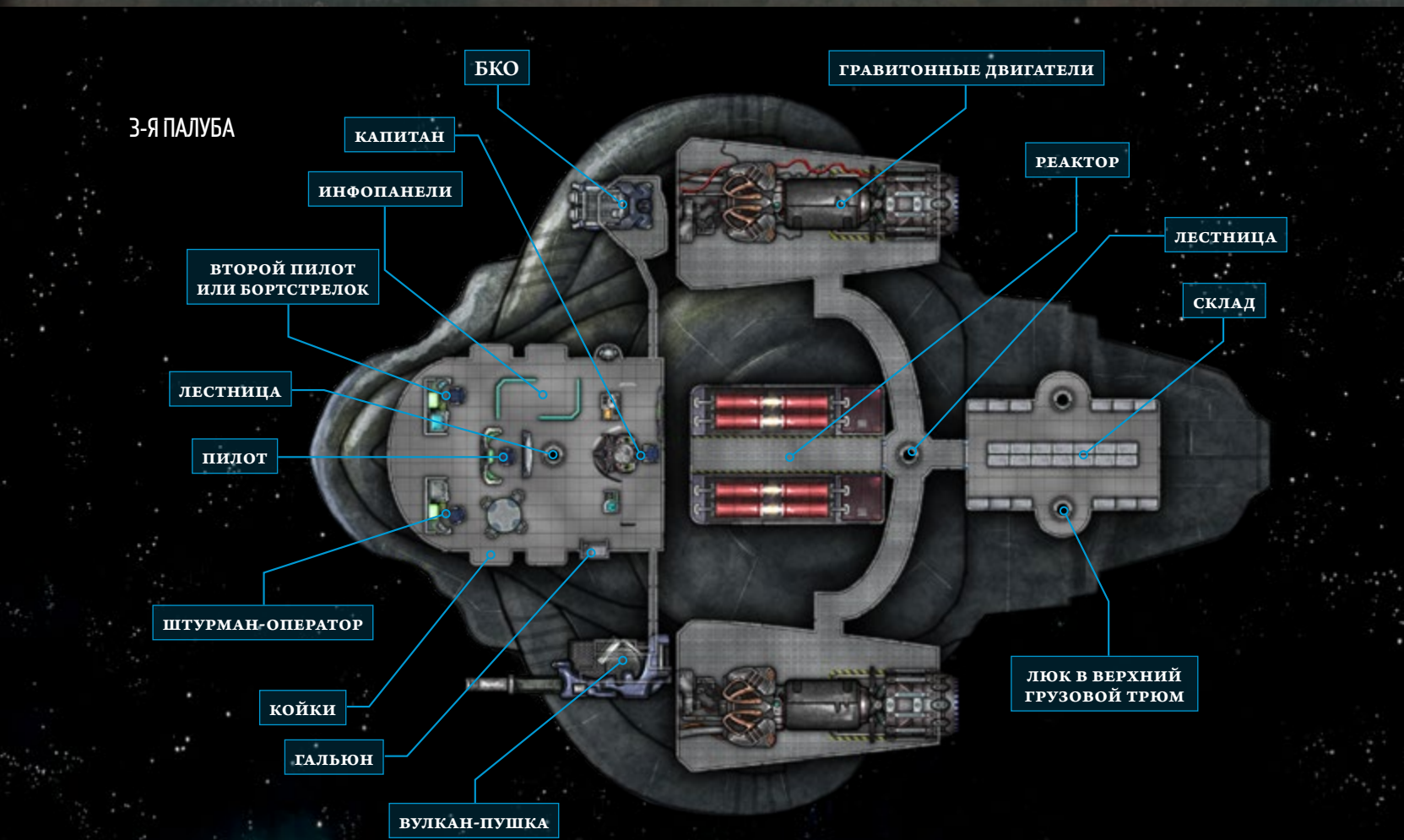
1-Я ПАЛУБА

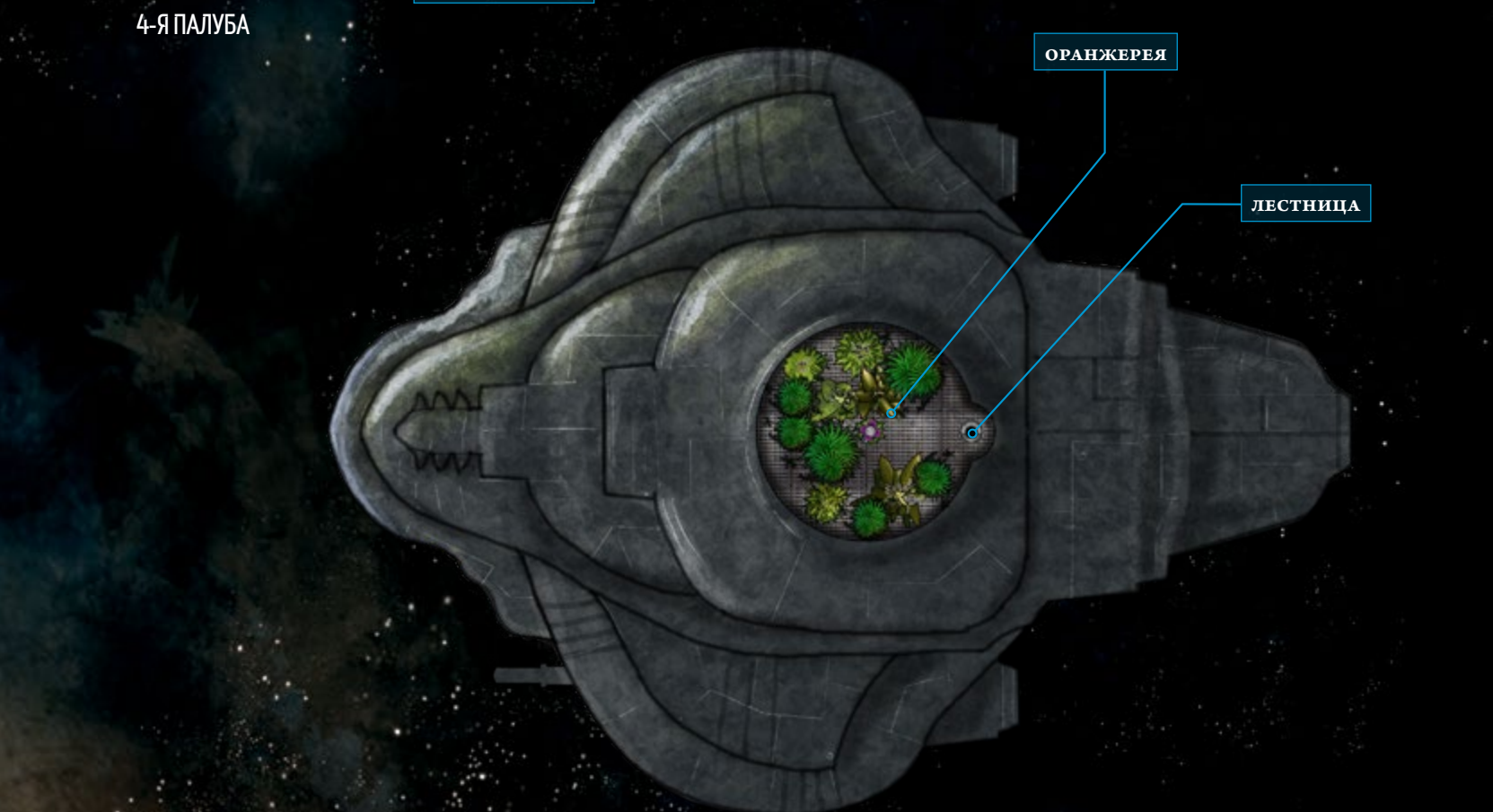


2-Я ПАЛУБА



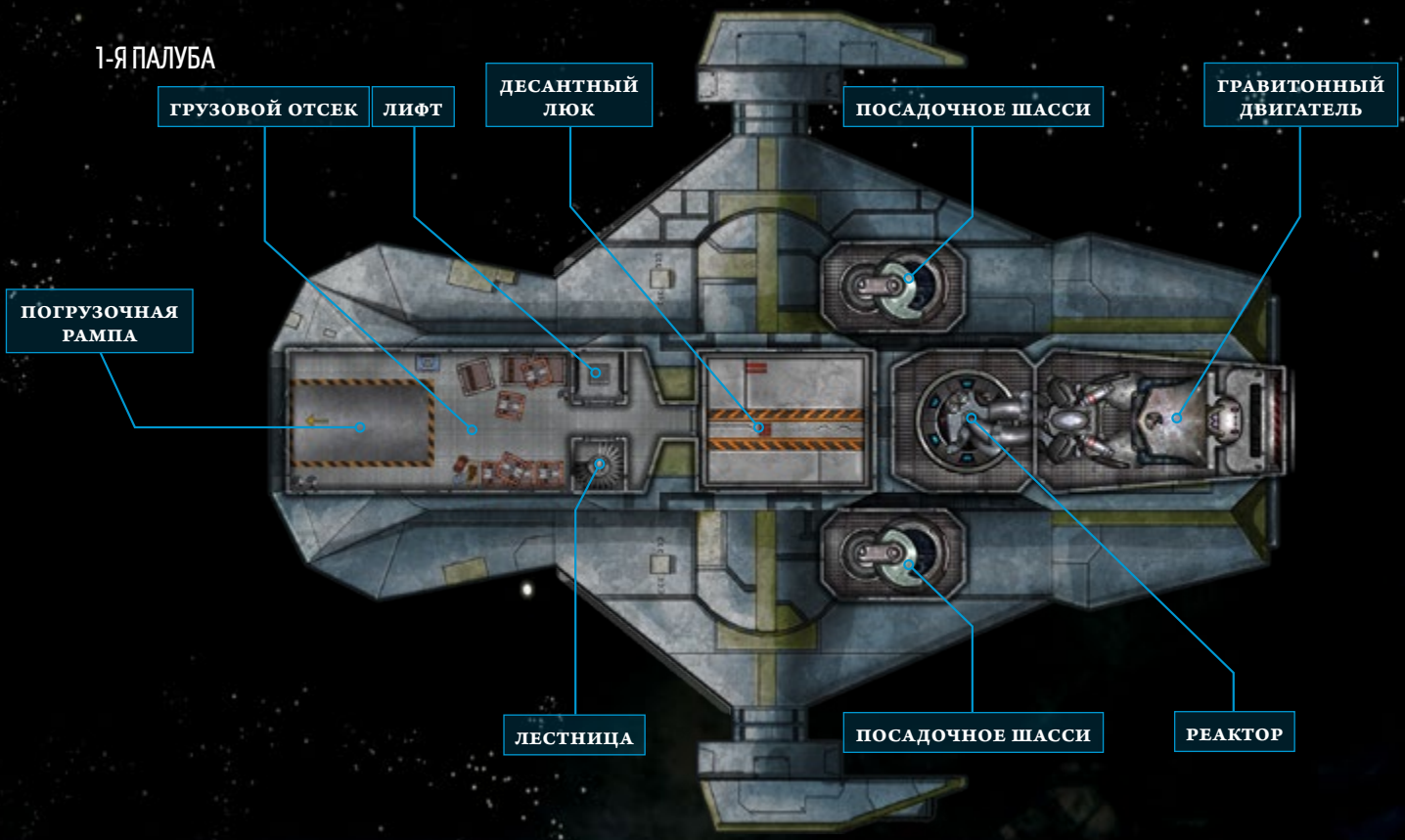
uropbr@yandex.ru #15373



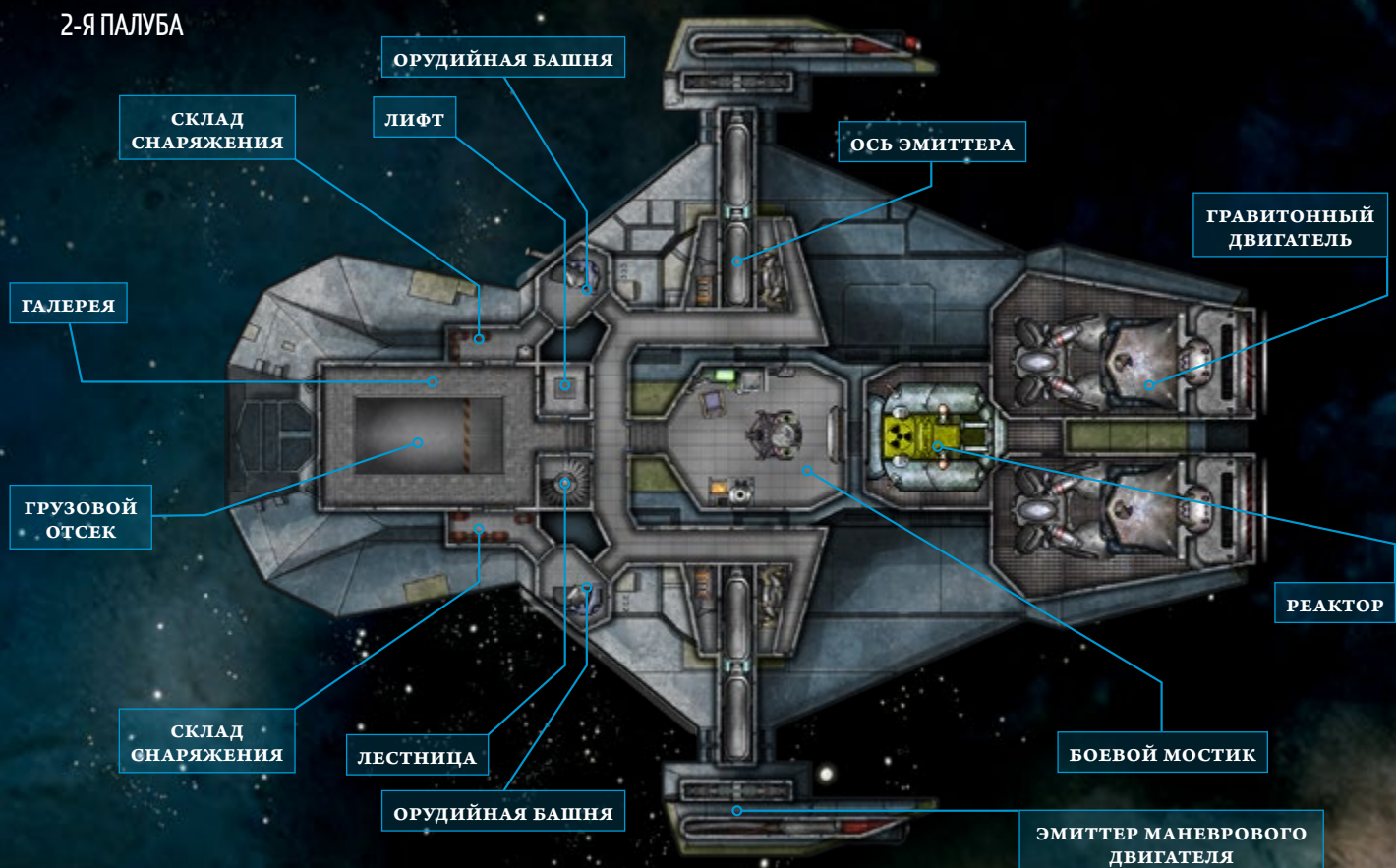


uropbr@yandex.ru #15373

1-Я ПАЛУБА

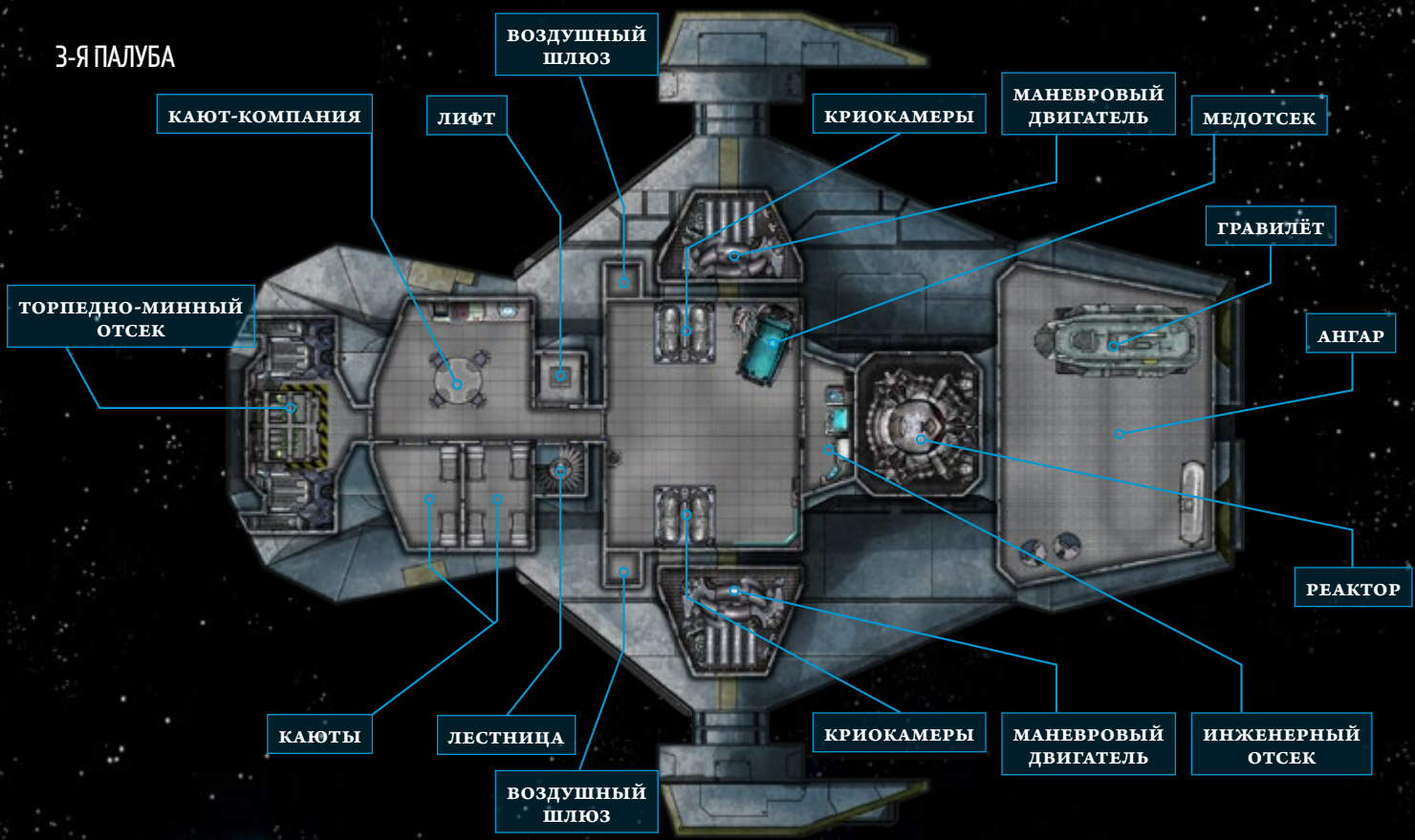


2-Я ПАЛУБА

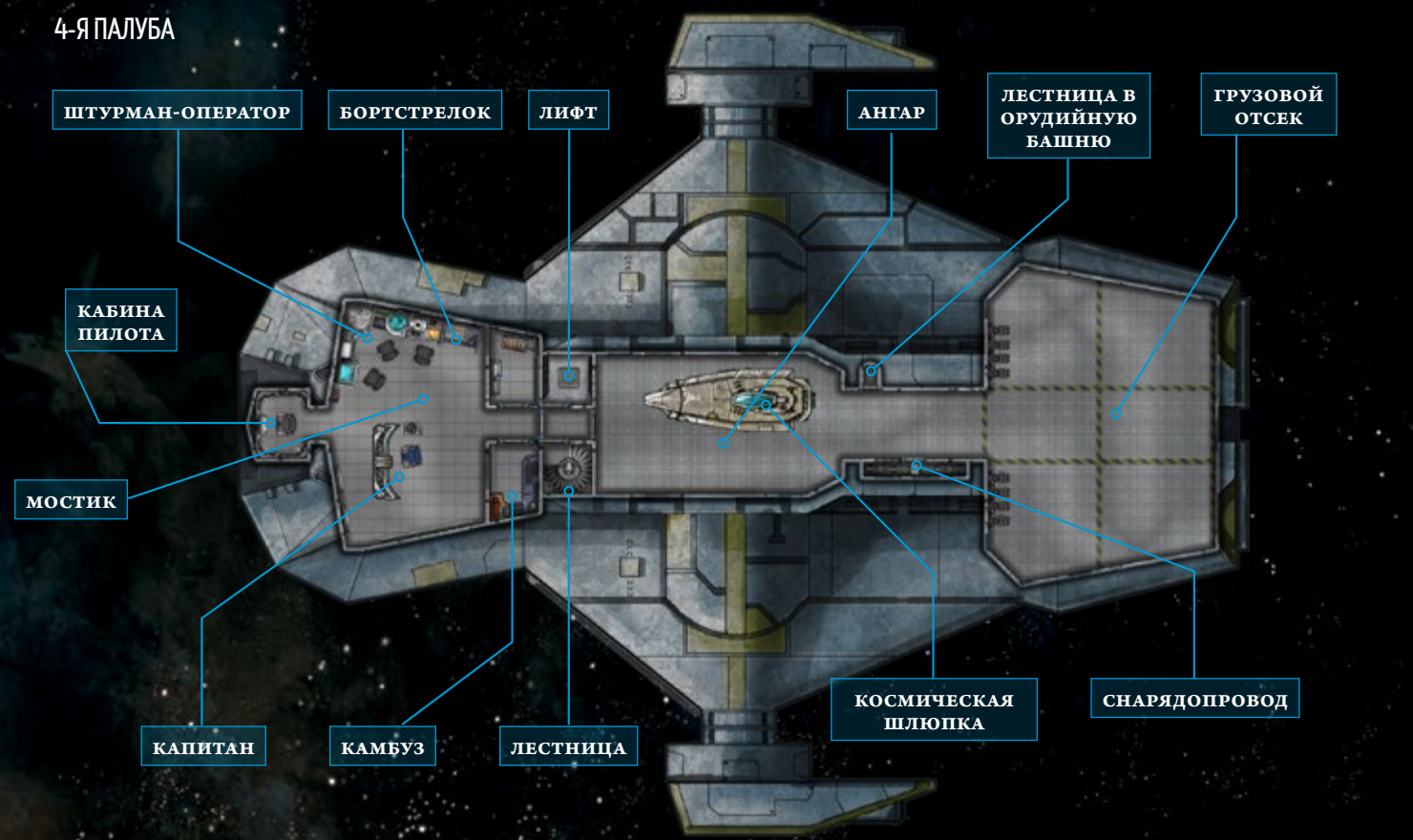


uropbr@yandex.ru #15373

3-Я ПАЛУБА

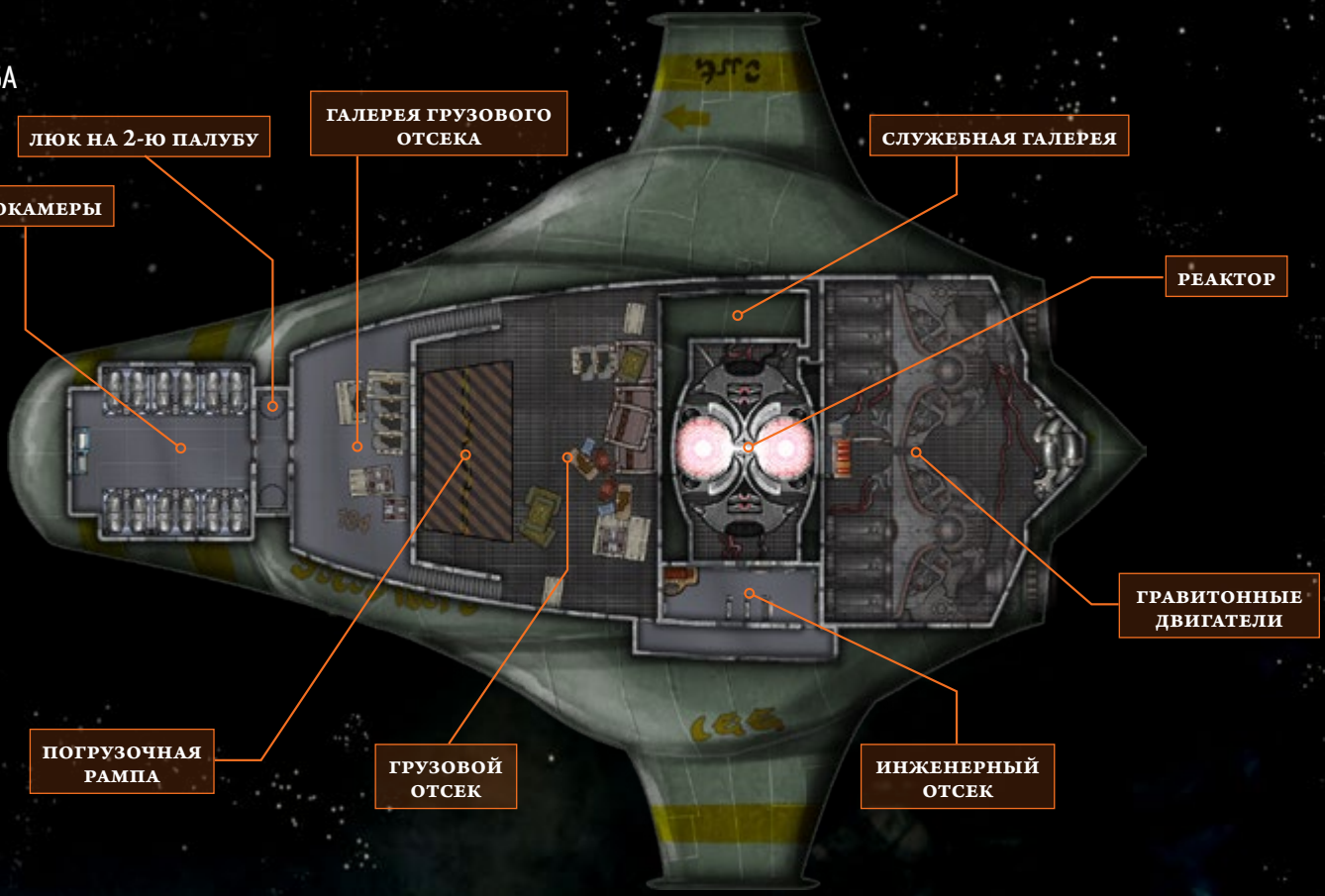


4-Я ПАЛУБА

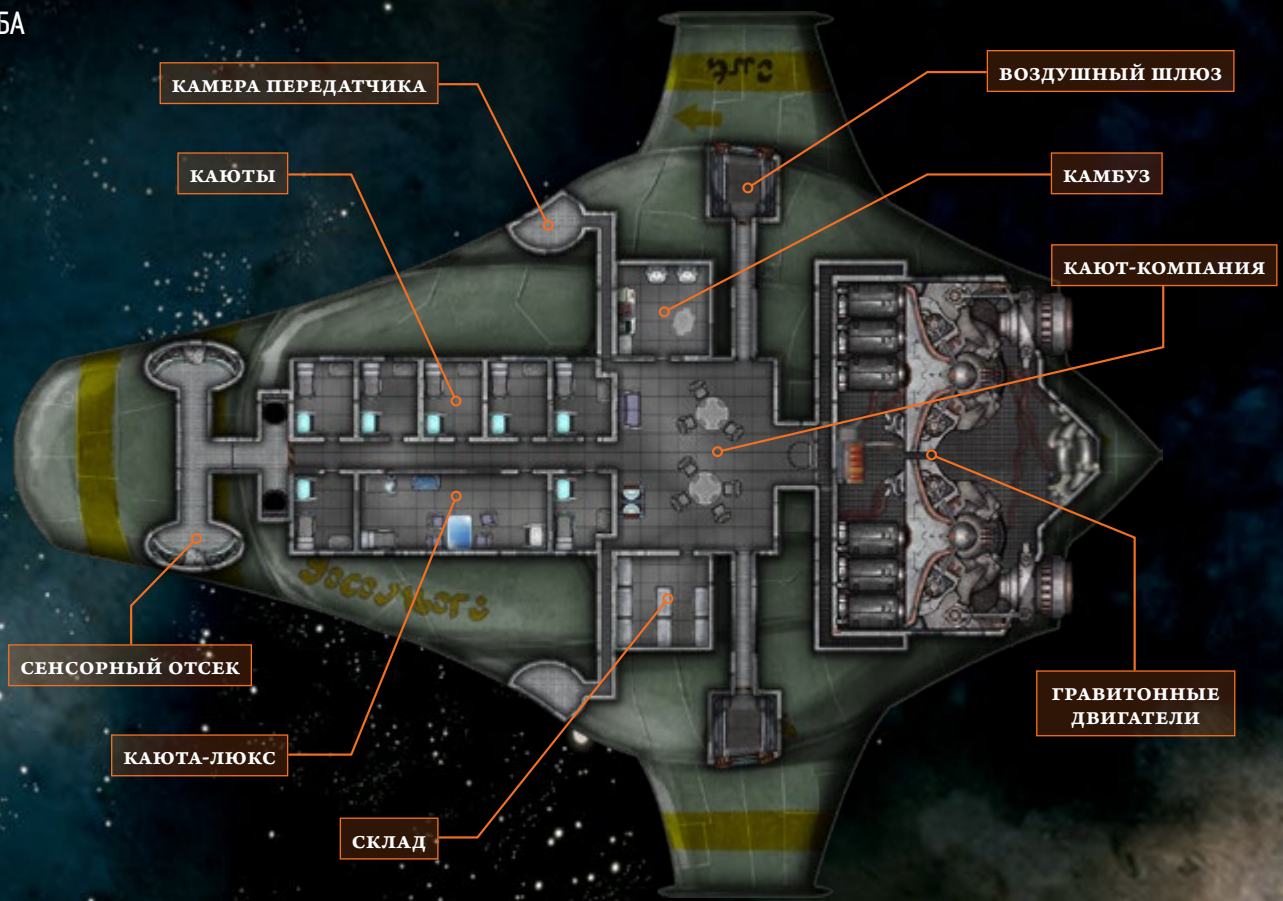


uropbr@yandex.ru #15373

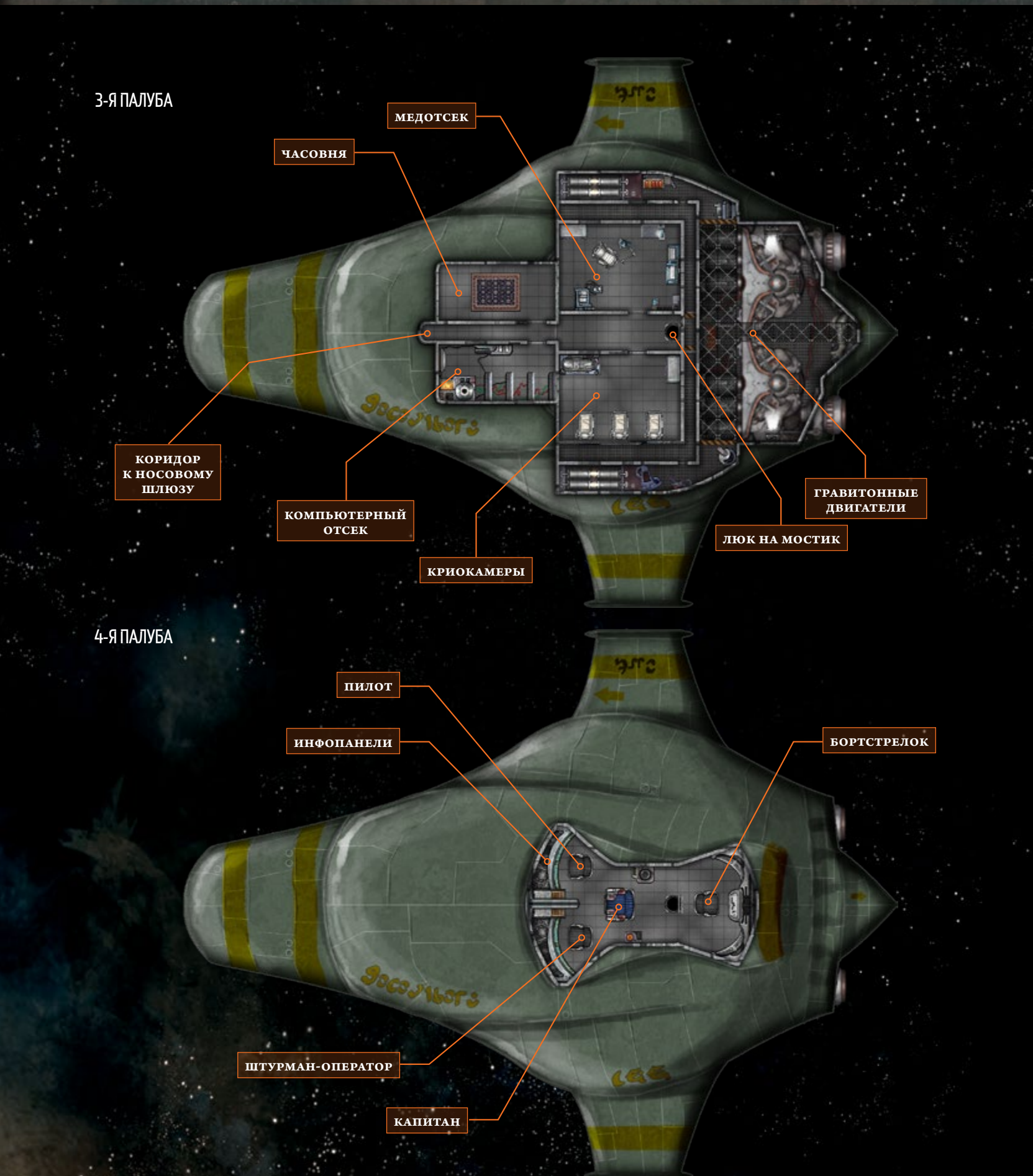
1-Я ПАЛУБА



2-Я ПАЛУБА

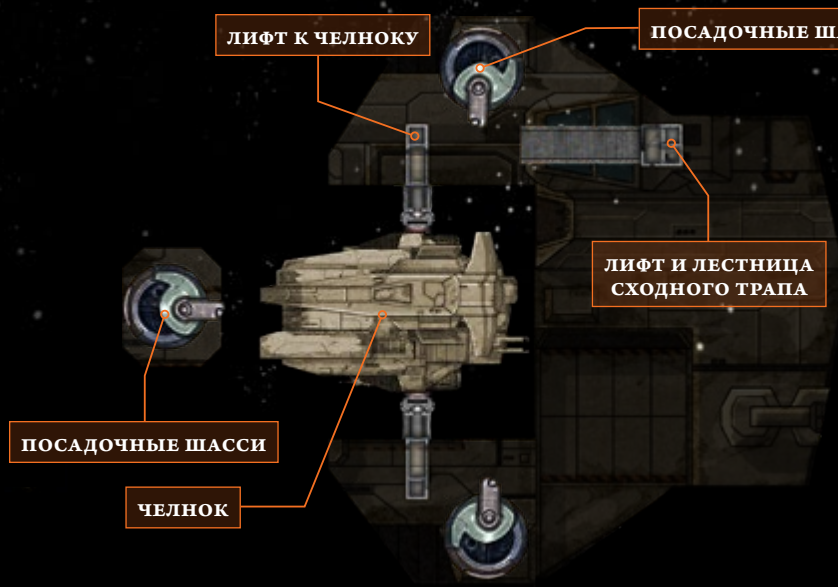


uropbr@yandex.ru #15373

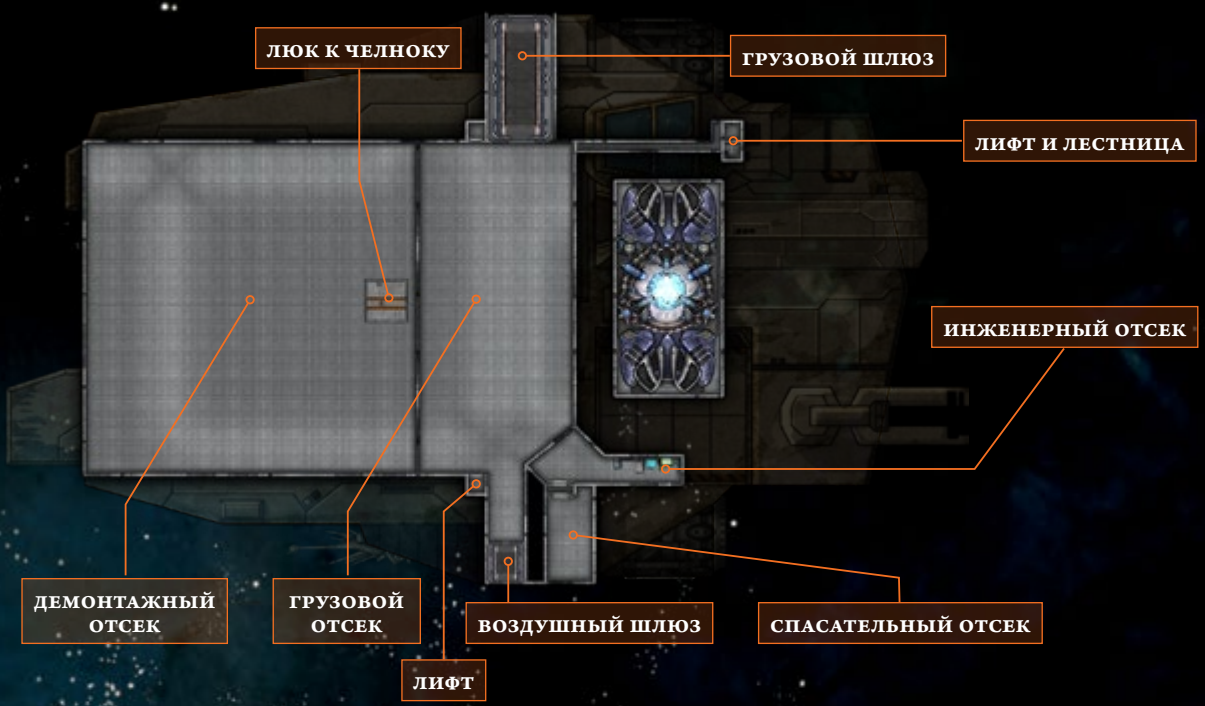


uropbr@yandex.ru #15373

1-Я ПАЛУБА



2-Я ПАЛУБА

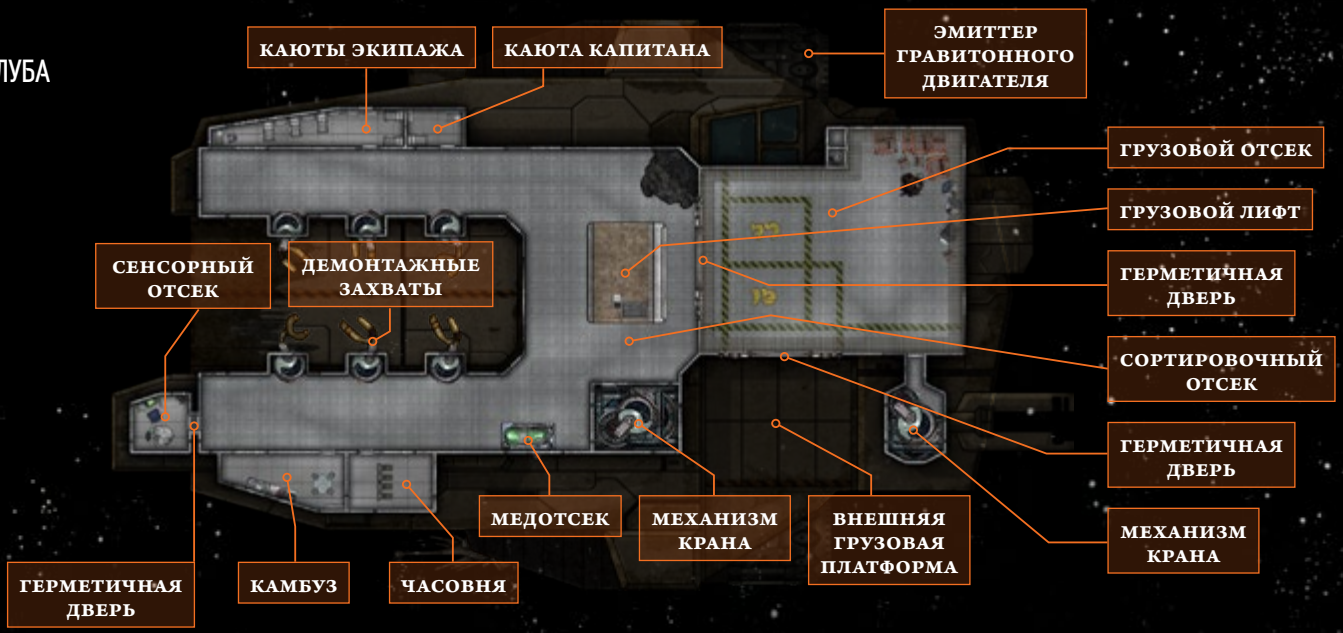


3-Я ПАЛУБА



uropbr@yandex.ru #15373

4-Я ПАЛУБА



5-Я ПАЛУБА



6-Я ПАЛУБА



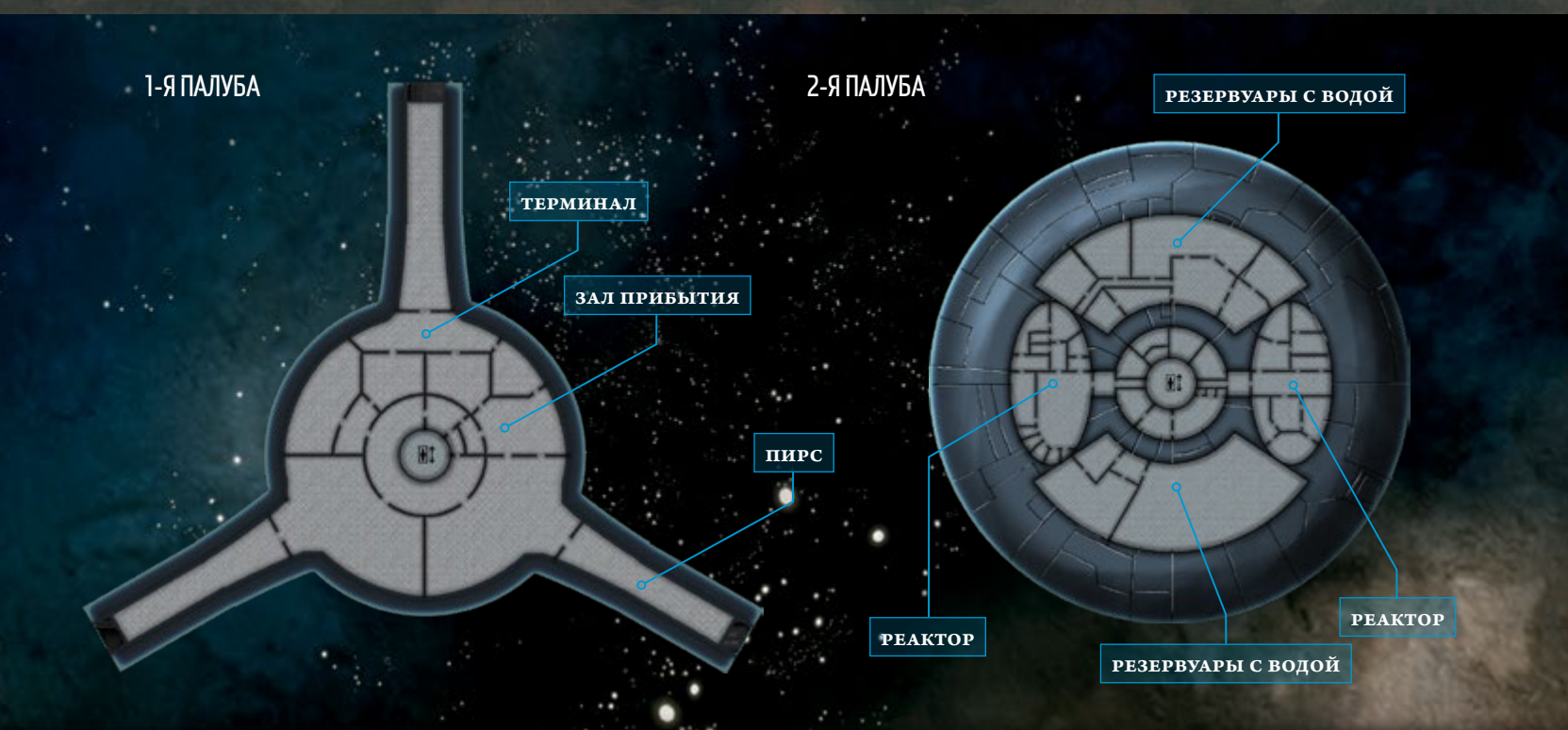
uropbr@yandex.ru #15373

КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ ТИПА «АЗА́НДРА»

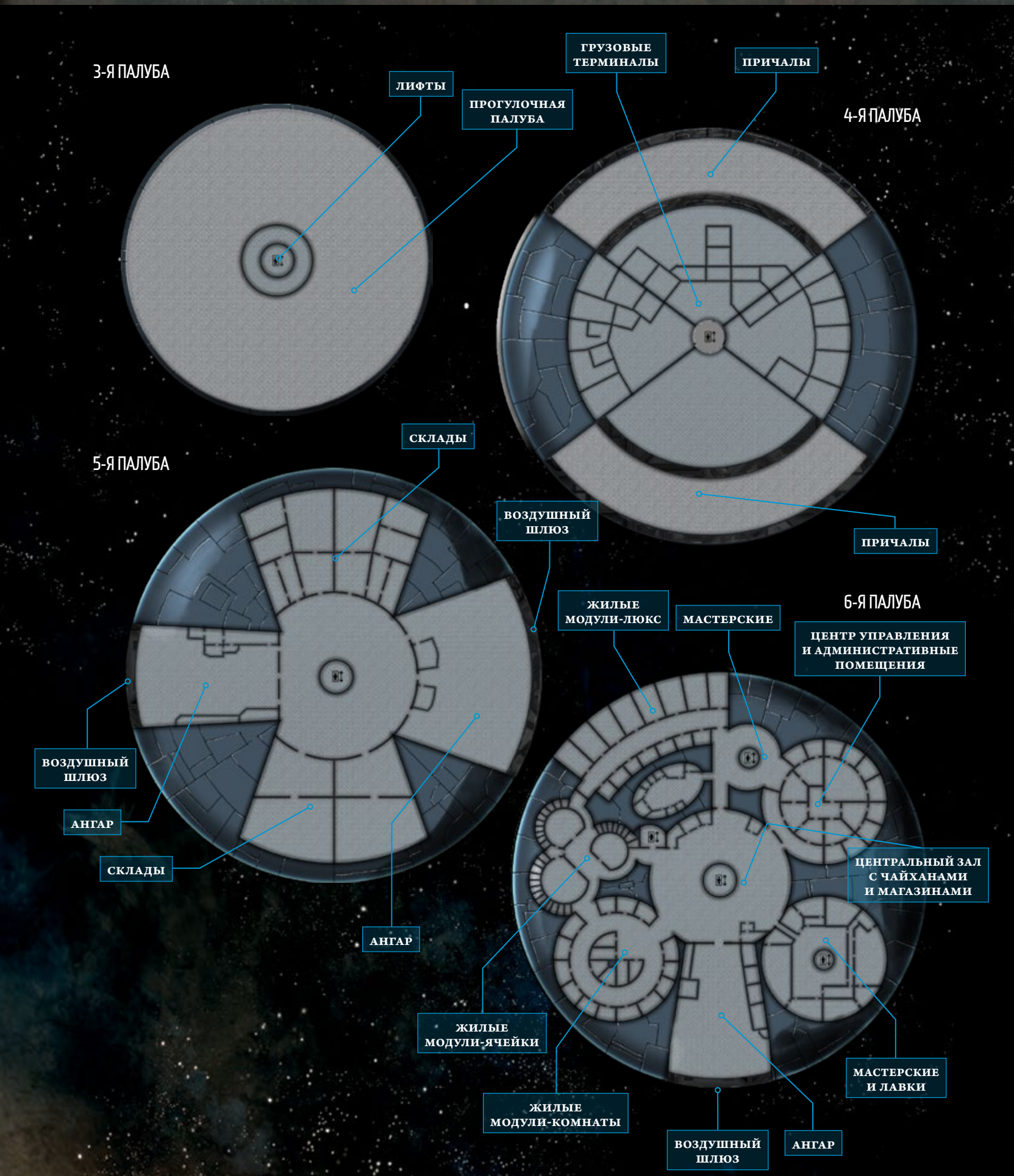
Факты

- **Верфь:** «Харга», 26 ц. к.
- **Экипаж:** 88 человек
- **Население:** 800 человек
- **Диаметр:** 154 м
- **Высота:** 340 м

Несмотря на то что космические станции типа «Азандра» давно сняты с производства, их можно повстречать практически в любом уголке Горизонта. Удобная планировка и вместительные причалы — вот главный секрет успеха этой разработанной в ещё двадцатые циклы конструкции.



uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373

КАРТА КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ

uropbr@yandex.ru #15373



БЛАНК ПЕРСОНАЖА

КОРИОЛИС

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ЛОВКОСТЬ
- СМЕКАЛКА
- ЭМПАТИЯ

УРОН

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

ТРАВМЫ

ПУНКТЫ РАССУДКА

ИМЯ	ПРОИСХОЖДЕНИЕ
АМПЛУА (РОЛЬ)	ЛИК
АМПЛУА КОМАНДЫ	РЕПУТАЦИЯ
ЛИЧНАЯ ПРОБЛЕМА	

ВНЕШНИЙ ВИД

- ЛИЦО
- ОДЕЖДА

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ	ДРУГ
№1	
№2	
№3	
№4	

РАДИАЦИЯ

ОПЫТ

ДОСТОИНСТВА

НАВЫКИ

ОБЩИЕ		СПЕЦИАЛЬНЫЕ	
БЛИЖНИЙ БОЙ (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)		ИНФОМАНТИЯ (СМЕКАЛКА)	
ВЛИЯНИЕ (ЭМПАТИЯ)		ЛИДЕРСТВО (ЭМПАТИЯ)	
ВЫЖИВАНИЕ (СМЕКАЛКА)		МЕДИКУРГИЯ (СМЕКАЛКА)	
НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ (СМЕКАЛКА)		МУДРОСТЬ (ЭМПАТИЯ)	
ПРОВОРСТВО (ЛОВКОСТЬ)		НАУКА (СМЕКАЛКА)	
СИЛА (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)		ПИЛОТИРОВАНИЕ (ЛОВКОСТЬ)	
СКРЫТНОСТЬ (ЛОВКОСТЬ)		ПСИХОМИСТИЦИЗМ (ЭМПАТИЯ)	
СТРЕЛЬБА (ЛОВКОСТЬ)		ТЕХНОЛОГИКА (СМЕКАЛКА)	

СНАРЯЖЕНИЕ

	МОД.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ОРУЖИЕ	МОД.	ИНИЦ.	УРОН	ПОРОГ	ДИСТАНЦИЯ	СВОЙСТВА	БОЕПРИПАСЫ

БРОНЯ	КЛАСС ЗАЩИТЫ	СВОЙСТВА

©2016, FRIA LIGAN ©2017, STUDIO 101 РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ

ЛЮДИ, КОТОРЫХ Я ЗНАЮ	КТО ЭТО	ПРИМЕЧАНИЯ

МОЯ КАЮТА

ОПИСАНИЕ

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРОЧЕЕ

МАЛЕНЬКИЕ ПРЕДМЕТЫ

БИРРЫ

ПРИМЕЧАНИЯ

©2016, FRIA LIGAN ©2017, STUDIO 101 РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ

БЛАНК КОРАБЛЯ

КОРИОЛИС

НАЗВАНИЕ	
КЛАСС И ТИП	ВЕРФЬ
ПРОБЛЕМА	ДОЛГ

ДАННЫЕ

МАНЁВРЕННОСТЬ		ЗАМЕТНОСТЬ	
СКОРОСТЬ		БРОНЯ	

МОДУЛИ

	НЕ В СТРОЮ
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
КОЛИЧЕСТВО МОДУЛЬНЫХ ОТСЕКОВ	

ПУНКТЫ ЭНЕРГИИ

ПУНКТЫ ПРОЧНОСТИ

КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

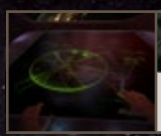
	МОД.



КАПИТАН — НАВЫК



ПИЛОТ — НАВЫК



ШТУРМАН-ОПЕРАТОР — НАВЫК



БОРТСТРЕЛОК — НАВЫК



БОРТИНЖЕНЕР — НАВЫК

ОРУЖИЕ

	МОД.	УРОН	ПОРОГ	ДИСТАНЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ

©2016, FRIA LIGAN ©2017, STUDIO 101 РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ

МОДУЛИ	НЕ В СТРОЮ
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ	МОД.

БОРТЖУРНАЛ	Ц.К./СЕГМЕНТ	МАРШРУТ	ВСТРЕЧИ	ПРИМЕЧАНИЯ
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ:				

ГРУЗ, ОБОРУДОВАНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

©2016, FRIA LIGAN ©2017, STUDIO 101 РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ

НАШИ СПОНСОРЫ

ЗЕНИТИЕЦ

Аркадий Гилев, BasurmaN_AS, Иван Кречетов, С. К. Точка, Сидоров Алексей, Дофин, Михаил Медовщиков, Сергей, Леонид, Rain Skylark, Пономарев Д. Э., Александр, Germann, Elric the Drow, Lndail, Антон Оболонский, Меднолобый, Дмитрий Кузнецов, Алексей Магазинов, Леди Астарта, Илья Крюков, Алексей Валякин, Дмитрий Носко, Дрэдди, Денис Пупин, Антон Николаев, SweetWind, Gostel, Чигрин Александр Валентинович, Никифоров Николай, Белокуров Павел, Глеб Лысаков, Владимир Чигрин, Глеб Игумнов, Наталья Чиргина, Михаил Яковлев, Стас Каздоба, Ирина Крысина, Ксения Котова, Иван Степыгин, Logan Grimnar, Евгений, Денисов Пётр (Питон), Никита Соболев, Иван Голубев, Galina Petukhova, Вячеслав Панкратьев, Wild, Егор Муравин, aagronom, anmcarrow, Эфраим, Елена Родионова, Александр Стрепетилов, Всеволод Корвин-Нуждин, Кирилл «Crane» Журавлев, Дика Дика, Иван Клименко, Дмитрий Пушкарев, Константин Максимов, Kontrael, Чичулин Дмитрий, Игорь Янченко, Павел Kertan Елохин, Василий Бурлаков, Никита Золкин, Юрий Новиков, Андрей Чайкин, Skifoid, Евгений Башурин, Анатолий Портнягин, Александр Шишулин, Данила Шишкин, Егор (Тайфан) Самосудов, Антон Григорьев, Руслан Каримов, Головачёв Дмитрий, Алексей Древин, Anton Red, Константин Миронов, Silk, Андрей Сыскаев, Глеб Валихов, Аркадий Глушков, Игорь Галицкий, Андрей Якубовский, Александр Готовцев, Алексей Коротков, One_Monkey, Ilja Dementjevs, Евгений Есин, Isealend, Максим Малинин, Николай Лощинин, Разбаков Сергей, Aleksejs Cibinogins, Андрей Кириллкин, Mmukhammedov, Кирилл Румянцев, Сергей Frey Осинкин, Олег «Dr. Sky» Замжицкий, Владислав соколов, Павлов Михаил, Юлия Еремеева, Михаил regretelle Чевтаев, Андрей «Joker» Зыкин, Алексей Крещук, Дмитрий Таценко, Алексей Меренчук, Михаил Касьянов, Артем, Супрун Виталий, Вадим Киселев, Феодориус Д'жи, Никита Кривогин, MadNazgul, Андрей, Игорь Есаулов, Александр «Arxager» Васильев, Михаил Мышко, Лидия, Александр «Dnordic» Алексеев, Тайм-кафе АЛХИМИЯ, Максим, Шэд, Дмитрий Третьяков, Александр Севастьянов, Алексей Чебыкин, Завгар Завгарыч, Семён «Galod» Носницын, Radaghast Kary, Данил Пожидаев, Кай Лешер, Комиссар Леопольд, Baizhu, Александр Семыкин, Александр Иванов, lsbsn, Игорь»Рудиарий» Кузьменко, Илья, Илья Боярский, Лаврухин Андрей, Алексей Ксензов, Алексей Амальрик, Кирилл Костунов, Александр К., Иван Башкатов, Павел Гуров aka Миридин, Максим Липатов, Дмитрий Девятников, Артемий, Wunder, r1. stanislaw, Морган, Лихачев Константин.

КОСМОПЛАВАТЕЛЬ

bonddx95, khtd. khtd, Александр/Will/Архипов, Александр Сикоров, Crepitus, jukovn, Павелъ Дмитріенко, Надежда Данилова, Иван Пастухов, Филиппов Константин, Алексей Рожков, Александр Коровкин, Дмитрий Телушкин, Мария 1/2казакова, Сергей Петушенко, Комиссар Леопольд, lsbsn

ПЕРВОПОСЕЛЕНЕЦ

Шляхов Андрей, Сергей Астахов, Трусов Вадим, Константин Васильев, Айсенгрим и Фаервен, Всеволод «MorQueleb» Воронков, Кристиан Белов, Филипп Жёлтиков, Дмитрий «Hoot» Щербинин, Игорь Новиков, Романов Вячеслав, Игорь, Виталий Самарин, Юрий Щербаков, Александр Глухов, Дмитрий Наумов, Дракзар, DarkWooke, Денис Виноградский, Сарычев Григорий, Майя Култанова, Евгений Галкин, Александр Орлов, Данил Пожидаев, Бирюков Кирилл, Михаил Волков, Александр Колесников, Шаманаев Александр, Андрей Докучаев, Антон Мурыскин, kogemrka, Руслан Шабанов, Петров Дмитрий, Василий Демин, Алексей Вольхин, Алекс Квасов, Андрей Стерхов, Громазин Олег, Михаил Савинов, Дмитрий Александров, Роман Власов, Александр Булгаков, Михаил Тимохин (Уно), Плиско Андрей, Андрей Музыченко, Лазарь Григориадис, Максим Сказенков, Кирилл Цветков, Кирилл Гизатуллин, Игорь Лундышев, Роман Броницкий, Нидлер, Илья Гаори Карпов, Александр «Bond» Бондаренко, Траин Траусти, Пётр Колмаков, Андрей Сесюнин, Александр «Hellsic» Иванов, Александр «Нева», Илья Резиноваяуточка, Лёха Рыжий, Чеся и Зеремка, Олег Брауде, хотелось бы в такие списки не попадать и остаться анонимным, Кулагин Павел, Фридрих Кламмер, Роман Ярошевич, Иван «Гайтахан» Ханов, DarkENik, witpun

uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А
Абаррен куассар 183
Абейя гохаршад 210
Абляционное покрытие 149
Аварийная катапульта 149
Автоматика 152
Автоматический огонь 90
Автоматический переводчик 105
Автономные разумы 329
Агенты 18
Азаэлин 290, 320
Азук 321
«Азук», канонерка 157
«Алгебра индастриз» 197
Алголь 303
Алтай 310
Аль-ард 180
«Альеш», базар 213, 253
«Алькамаар» 265
«Альманах» 138
Амедо 311
Амплуа персонажа 22
Ангар 146
Антивещественные двигатели 152
«Аньяла» 294
Арианитес 200
«Арка», подразделение астроархеологии и оружейных технологий 228
Арраш 105
Артефакты 65, 104
Артист 30
Астур 201
Астурбан 200, 201
Атака исподтишка 85
Аэродинамическая конструкция 152

Б
Бай-цзин 331
Барья 230
Беглец 34
Бери, племя 223
Биография 21
Биоконструирование 134
Биомонитор 112
Бионические модификации 76, 135
Бирка 105, 227
Бирры 227
Благословение 152
Ближний бой 61, 85
Боеприпасы 121, 132
Бокор 336
Болезни 336
Броня 93, 129
Быстрая атака в ближнем бою 87
Бьяра 325

В
Вакуум 99
Вана 201
Верфи 142
Вершители 273
Вестник 233
Взаимоотношения 26
Взрывчатка 125
Взрывы 98
Владычица слёз 236
Влияние 61
Внезапная атака 85, 167
Внеочередная атака 87
Вознесение молитв 55
Вольная лига 194
Вольные торговцы 16
Восемь премудростей 307
Воспитание 21
Врата 11, 300
Время 341
Время путешествия, подсчёт 138
Встречные проверки 59
Второй горизонт 180
Вулкан-оружие 124
Выживание 62
Выздоровление 94
Выстрел навскидку 89

Г
Гегемонисты 200
Гиперболезнь 337
«Глашатай» 191
Голограф 105
Голод 98
Гончие тирьидеса 327
Город ликов 304
Гравитонные двигатели 146
Гранатомёты и ракетные установки 125
Гранаты 127

uropbr@yandex.ru #15373

Грузовой отсек 147
Грузовой отсек, наружный 153
Грузовой отсек, потайной 148
Групповые проверки для персонажей ведущего 84
Губернатор «Кориолиса» 272

Д
Дабаран 304
Дальнобойные сенсоры 152
Дары ликов 26, 71
Дворец гегемонии 266
Дворец совета 267
Дездемоду 319
Действия 82
Декомпрессия, взрывная 99
Демонтажный блок 152
Демонтажный отсек 146
Джанна 333
Джейрат 326
Джинн 243, 333, 334
Дирхад 321
Дистанция 84, 162
Дистанция до цели 88
Дистанция и сегменты 162
Добывающий отсек 148
Долгая ночь 181
Дополнительные модульные отсеки 152
Дополнительные эффекты, ближний бой 86
Дополнительные эффекты, стрельба 89
Достоинства 25, 68
Достоинства команды 19, 70
Достоинства, личные 72
Драконитy 202
Дромедон 321
Духи и саркофагои 333
Дхол 321

Ж
Жажда 98
Живые экзодоспехи 209
Жоу 310

З
Заветный город 288
Заклятый враг 20
Залос 184, 308
Залосский конфликт 184
Заметность 141, 162
Заметность и незаметность 163
Засада 85
Захват 87
Защита 87
Звёздные системы 301
Звери 319
Зверолюди 316, 318
Зени 223
«Зенит» 12, 181
Зенитийская гегемония 200
Зенитийцы 183, 224
Зенон 201
Зин 292
Зирбы 22, 224
«Зоар» 190
Зодчие 181

И
Игрок 234
Износ корабля 155
Изъян корабля 143
Инженерная фаза 167
Инициатива 82, 165
Инфомантия 63
Ирьидес 183
Искупление назарима 189
Искусственный интеллект 229
Исследователи 17
Исследовательский компьютер 152
История горизонта 180
Истребитель 160
Исчадие крови 332
Ифрит 335

К
Кабба 230
Календарь 232
Камбра 105
«Камрук», спасательный корабль 159
Каскадная перегрузка реактора 152
Каюты 147
«Кейла Дьюри» 285
Кибернетические имплантаты 75, 134
«Кильяра-4» 271
Класс корабля 141
«Кобан» 310
Колониальное агентство 193
Колониальные рейнджеры 190
Кольцо 250
Команда 16
Команда, создание 16
Командная фаза 166
Коммуникатор 106

uropbr@yandex.ru #15373

Компаньоны 206
Комплект боеприпасов 121
Компрессионное поле 152
Компьютер 108, 109
Конгломерат 288
Консорциум 183, 190
Корабельная должность 26, 162
Корабельные орудия 148, 149, 150
Корабельный интеллект 152
Корабль, параметры 141
«Кориолис» 248
Космическая шлюпка 160
Космические путешествия 138
Космический корабль 19, 141
Космическое сражение, раунды 164
Космическое сражение, фазы 165
Красные солнечные муравьи 323
Криокамеры 148
Криптоморфы 325
Критические повреждения 172
Круг неприкаянных 204
Ксеноархеология 218
Куа, планета 286
Куа, система 280
Куассар 183, 200
Культура 230
Купец 235
Кухня 106, 107
Кюбер, племя 210

Л

Ламка 323
Ласкари 201
Легион 196
Лечение 95
Лидерство 63
Лики 232
Лики, местные 243
Ликоскоп 242
Личная проблема 26
Ловец 331
Лотос 204
Лубау 282

М

М-комплект 112
М-стим 113
Мазхаджар 324
Майра 304
Маневренность 141
Мания 337
Маскировочный костюм 119
Мастерская 114, 148
Масштаб космических сражений 162
Матрос 43
Машины 329
Медикургия 63
Медотсек 113, 148
Межзвёздная тьма 10, 56, 325, 344
Мематургия 207
Менкар 312
Место рождения 22
Мистики, пробуждение 184
Мистические практики 77
Младшая лига 213
Модификаторы 57
Модули 144
Модульные отсеки 141
Модулятор 108
Монолит 288
Морфы 76, 77
Мостик 144
Мощный реактор 153
Мудрость 63
Музыка 230
Мулухад 257
Мученики 208

Н

Н-стим 113
Наблюдательность 61
Навыки 24
Нагрузка 27
«Надир» 181
Наёмники 16
Народная ассамблея 272
Наука 65
Наханг 323
Небоеспособность 93
Невесомость 85
«Невод» 270
Негоциант 36
Недееспособность 92
Незримый 237
Нейрошокеры 125
Некатра 316
Нео-зенитийцы 200
«Неоптра», космопорт 250
Неработоспособность 171
Нериды 22, 224
Нулевая видимость 84
«Ньяла» 190
Ньярмада 313

uropbr@yandex.ru #15373

О

Общие навыки 54, 59
Общий долг 19
Огневая фаза 169
Огонь 97
Одакон 308
Одежда 108, 110
Окра дарма 304
Оперативник 38
Опор 108
Опорный квадрант 210, 310
Оранжерея 153
Ордана 310
Орден неприкасаемых 184, 208
«Орикс», курьерская яхта 158
Оружие ближнего боя 128
Ответные действия 83
Отлаженный маршевый двигатель 153

П

Падение 97
Падение врат 11, 180
Палач 203
Пасынки 22, 223
Пепельная плеть 310
Первопоселенцы 180, 222
Первопроходец 50
Первый горизонт 180
Передовая мастерская 153
Перезарядка 89
Перемещение 84
Персонажи ведущего 343
Пилигримы 19
Пилот 40
Пилотажная фаза 168
Пилотирование 64
Пиратская шхуна 160
Плазменное оружие 125
Поглощённый тьмой 327
Пограничье 210, 296
Подвал 268
Покровитель 20
Помощь 58
Посмертие 234
Пояс пепла 310
Преступность на «Кориолисе» 274
Прибор ночного видения 122
Прицельный выстрел 88
Провал 55
Проворство 60
Происхождение 21
Проказа Такаррака 337
Проклятие да́ров 337
Прокси-технология 108, 109, 206
Проповедник 42
Прочный корпус 153
Прыжок сквозь врата 139, 300
Прыжок сквозь врата, неудачный 140
Психомемы 336
Психомистицизм 64
Пункты действия 82
Пункты здоровья 23
Пункты опыта 28
Пункты прочности 141
Пункты рассудка 23
Пункты тьмы, применение 56
Пункты энергии 141

Р

Р-комплект 113
Р-стим 113
Развитие персонажа 27
Размер цели 88
Разрешения 132
Реактор 146
Реанимационный отсек 113, 153
Религия 232
Рельсовое оружие 124
Ремонт корабля 172
Ремонтный отсек 148
Репутация 23
Родниковая лихорадка 337

С

Сад неприкаянных 263
Садааль 307
Сайвас 310
Самаритяне 208
Санаторий самаритян 208, 264
Саркофагой 335
Сарха 294
Свойства оружия и брони 132
Связь 228
Связь, задержка 139
Священные ритуалы 205, 238
Сегмент 232
Сектор обстрела 90
Сенсорная фаза 169
Сенсорный прицел, передовой 122
Сенсоры и заметность 162
Сетевой паук 32
Сила 60
Синдикат 198

uropbr@yandex.ru #15373

Система маскировки 154
Ситуативный урон 97
Скавара 317
«Скарабей», лёгкое грузовое судно 156
Скорость корабля 141
Скрытность 60
Сложность 58
Смерть 95
Снаряжение 27, 58, 104
Снаряжение для выживания и колонизации 115
Снаряжение для разведки и шпионажа 119
Снаряжение, амуниция и боеприпасы 121
Снаряжение, запасные части и инструменты 113
Снаряжение, медицинские технологии 112
Снаряжение, оружие 92, 124
Снаряжение, предметы повседневного обихода 105
Снаряжение, средства передвижения 117
Совет фракций 183, 272
Согои 287
Солдат 48
Социоарифметика 192
Спасательные капсулы 148
Специальные навыки 54, 63
«Статуэтка Зара Багры» 347
Степени успеха 54
Стигмы пасынков 74
Стоимость проживания 104, 107
Страж 331
Стража «Кориолиса» 196, 273
Странник 236
Стрельба 62, 88
Стресс 92
Студенческий квартал 262
Стыковочный отсек 146
Судья 235
Существа 316
Сценарии 342
Сцены 341

Т
Табак 109
Табу 242
Табула 109
Талисманы 109, 205, 242
Танцор 233
Таоань 184, 312
Темнота 84
Терминалы 229
Терминос Лит 206
Техническое обслуживание 155
Технологии горизонта 227
Технологика 65
Тип корабля 142
Топливный элемент 109
Торпедно-минный отсек 148
Травмы 94, 96–97
Транзактор 109
Транспондеры 163
Транспортные стредства в бою 99
Третий горизонт 11
Триады 232
Турбогенератор 154
Тяжёлая броня 154

У
Укрытие 93
Улучшенная система наведения 154
Улучшенное орудие 154
Улучшенные маневровые двигатели 154
Улучшенные торпеды 154
Улучшенный БКО 154
Университетский район 262
Уровни технологии 104
Урон 92
Урон, корабли 171
Усовершенствования 149, 151
Утопление 97
Ухару 313
Ухаруанский зверь 324
Учебные заведения «Кориолиса» 262
Ущелье Арама 284

Ф
Федерация кочевников 210
«Фонд» 191
Фракции 12, 188
Фракции зенитийцев 188
Фракции первопоселенцев 188

Х
Хазред 336
Хамура 312
Характеристики 23
Хелеб-Менау 304
Хина 284
Холод 98
Храм Алама 206

uropbr@yandex.ru #15373

Ц
«Целер-Делекта» 191
Церковь ликов 204, 238
Циклы «Кориолиса», ц. К. 232

Ч
Чайхана «Вахиб» 357
Часовня 147
Чёрная рука 194
Чёрные лотосы 206
Чуткие сенсоры 155

Ш
Шансы на успех 58
Шингур-ихтары 224
Шингуры 22, 224
Шлюпка 160
Шпиль 265
Шрам 307

Щ
Щиты 131

Э
Экзоскафандр 129
Экилибри 287, 318
Экипажи, сокращённые и расширенные 170
Электронная библиотека 109, 155
Эмиссары 13, 184, 240
Эсминец 161

Ю
Юнга 234

Я
Ядро 256
Яды 113
Язык, дабаранский 223
Языки 223
Ястаполь 313



uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373



uropbr@yandex.ru #15373


uropbr@yandex.ru #15373

СТАНЦИЯ «КОРИОЛИС»

Кольцо

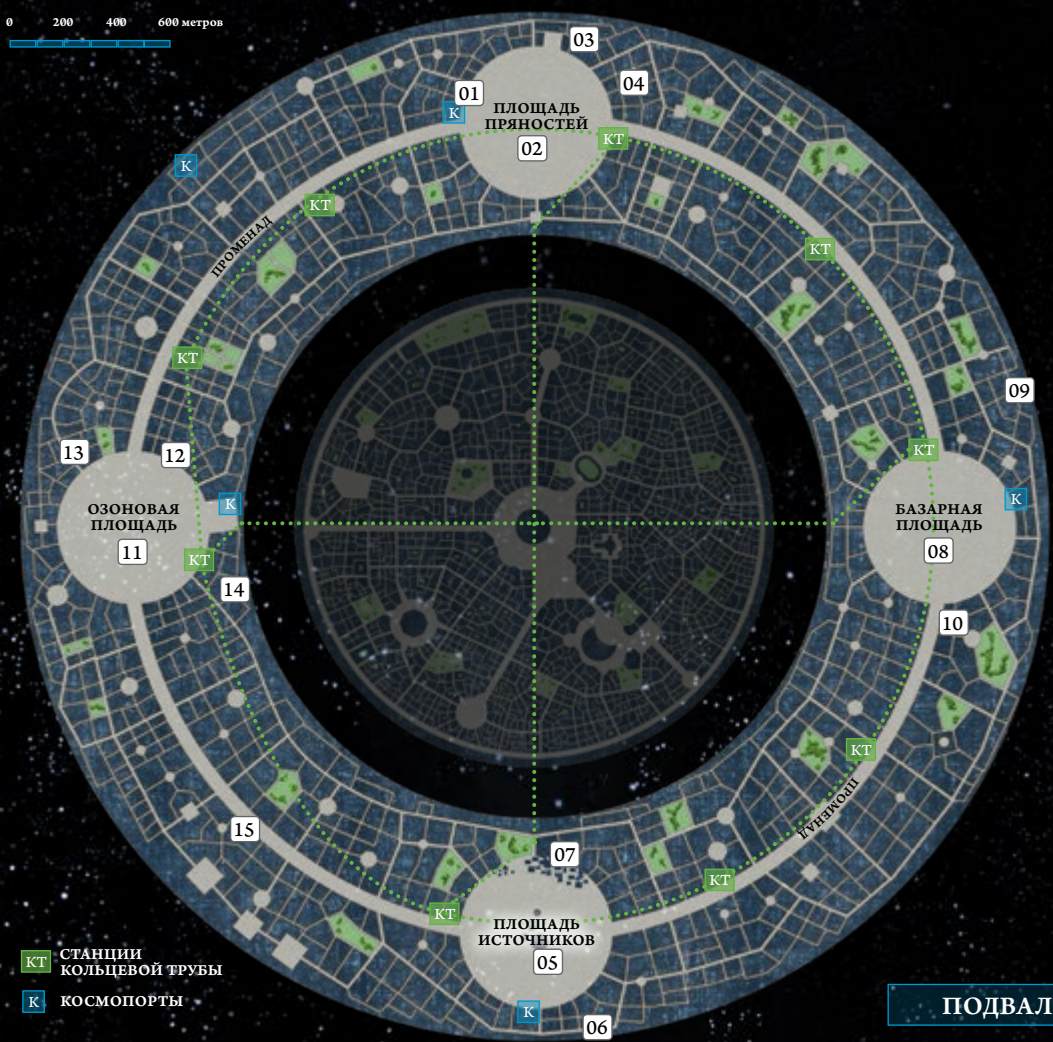
1. Космопорт «Неоптра»
2. Площадь Пряностей
3. Скотный рынок
4. Базар «Альеш»
5. Площадь Источников
6. Археологический переулок
7. Мансарда
8. Базарная площадь
9. Табачный остров
10. Жасминовый переулок
11. Озоновая площадь
12. Оружейная л авка «Джабраил»
13. Квартал Биоконструкторов
14. Переулок Татуировщиков
15. Чайхана «Вахиб»

ЯДРО

ПРОМЕНАД

ПЛОЩАДЬ ПРЯНОСТЕЙ

ПОДВАЛ



uropbr@yandex.ru #15373

Издано под патронажем «Фонда» в 61 ц.к.

ШПИЛЬ

КУПОЛ ЛИКОВ

ОЗОНОВАЯ ПЛОЩАДЬ

ЖИЛЫЕ КВАРТАЛЫ КОЛЬЦА

Ядро

1. Центральная площадь
2. Мулухад
3. Стадион
4. Амфитеатр
5. Маленький Горизонт
6. Штаб-квартира Вершителей и Стражи
7. Центральная студия «Глашатая»
8. Инфотека «Фонда»
9. Музей Истории
10. Студенческий квартал
11. Университетский район
12. Лавка Гарбала
13. Сад Неприкаянных
14. Санаторий самаритян



uropbr@yandex.ru #15373

«Есть сигнал — сквозь треск статики раздался в наушнике коммуникатора голос Далила. — Мы уже близко». Штурман пристально воззрился в темноту, его лицо, освещённое голубоватым мерцанием табулы, казалось мертвенно-бледным.

Кивком головы Радва приказала своим людям двигаться за ней и первой ступила под полуразрушенные своды раскинувшихся впереди руин. Вокруг раздавались лишь её собственное тяжёлое дыхание, шипение клапанов изолирующего противогаза и шуршание гравия под подошвами ботинок. В свете ярких прожекторов «Нарзаля» длинные тени членов его экипажа казались особенно тёмными.

«Здесь что-то не так, босс», — резкий голос Джары прервал затянувшееся молчание. Джара щёлкнула предохранителем, и вулкан-карабин в руках рослой уроженки Садааля тихонько загудел, сигнализируя о готовности к стрельбе. Радва, не оборачиваясь, ободряюще коснулась её плеча и шепнула в микрофон: «Спокойнее, Джа».

Лучи встроенных в костюмы фонариков заскользили по стенам руин, выхватывая из темноты длинные цепочки неведомых символов, густо покрывающих их гладкую чёрную поверхность.

Внезапно остовы древних строений вздрогнули, словно пробуждаясь, и непроглядно-чёрная тень взвилась в усыпанные звёздами небеса.

«Лики, смилуйтесь!» — ахнула Радва, ощутив, как леденящий ужас сковывает её тело.

«Кориолис. Третий Горизонт» — это новая научно-фантастическая настольная ролевая игра от создателей признанной критиками игры «Мутанты. Точка отсчёта» (шестикратного номинанта Silver ENnie и победителя в номинации «Лучшие правила» в 2015 году). Эта книга позволяет:

- За считанные минуты создать уникального персонажа вместе со всеми навыками, достоинствами, снаряжением и взаимоотношениями с персонажами других игроков.
- Проводить стремительные и смертоносные сражения, в которых своевременная молитва Ликам может оказаться не менее весомым аргументом, чем вулкан-карабин.
- Создать свой собственный космический корабль и отправиться на нём в путешествие в любой уголок Третьего Горизонта.
- Почувствовать азарт захватывающих космических дуэлей, где залогом победы служат слаженные действия всего экипажа.
- Принять участие в интригах могущественных фракций под сводами величественной космической станции «Кориолис».
- Разгадать тайны Третьего Горизонта — пёстрого полотна культур и народов, навеки затерянного среди далёких звёзд.

Авторы игры пообещали нам «сказки тысячи и одной ночи в космосе» и с блеском выполнили данное обещание. Форма 5/5. Содержание 5/5.

RPG.net

FREE LEAGUE

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

STUDIO 101

uropbr@yandex.ru #15373