

22:01, 30.11.3000, Воскресенье
10:01/19 по местному времени

Уровень крови: 1997

В холодильнике синтикрови: 360

Баланс: 3М 490К 111 кредитов (засечка на память: минус одежда, костюмы, такси, выпивка в клубе)

Уровень цен приблизительно соответствует ИРЛьным вечнозелёным.

Таблица бросков

Пробрасываемое действие может иметь параметр сложности. Ниже таблица успехов для соответствующей сложности.

критический фейл/большой фейл/крупный провал/провал/ /успех/крупный успех/большой успех/критический успех
0 – гарантировано успешное действие

1: 1/2-3/4-6/7-10/ /11-46/47-73/74-91/92-100
2: 1-2/3-6/7-12/13-20/ /21-52/53-76/77-92/93-100
3: 1-3/4-9/10-18/19-30/ /31-58/59-79/80-93/94-100
4: 1-4/5-12/13-24/25-40/ /41-64/65-82/83-94/95-100
5: 1-5/6-15/16-30/31-50/ /51-70/71-85/86-95/96-100
6: 1-6/7-18/19-36/37-60/ /61-76/77-88/89-96/97-100
7: 1-7/8-21/22-42/43-70/ /71-82/83-91/92-97/98-100
8: 1-8/9-24/25-48/49-80/ /81-88/89-94/95-98/99-100
9: 1-9/10-27/54-90/ /91-94/95-97/98-99/100

10 – заведомо провальное действие

ТО-DO лист

Список покупок:

– 6 телескопических дубинок

Планы по переустройству корабля

Один из планов

Кают-кампания



1. 15 м² на лес забрать у склада.

>По прикидкам Хавы это обойдётся примерно в 800 кредитов за метр сада. 12к кр. Там же можно пруд сделать, на усмотрение Хавы.

2. 6 кают, 10 м² каждая. Это прозапас.

>Поставить стены четырёх кают – 10К. Отделка, чтобы всё нормально выглядело – 2К

15к за стены. 15к за оборудование душевых в каждой каюте. убранство на вкус и финансы членов экипажа. Выдадим каждому сверху 5к на это.

3. Поставить в душевой сауну, джакузи, бассейн, всё такое. 4к кр?

4. Голодек на всю кают-компанию. 20к + 500 x 30 = 35к кр.

5. Урезать медотсек до 13 м², у нас штат сотрудников меньше.

6. Полученный кусок медотсека и раздевалку отдать на каюты и коридоры. Коридор от основного коридора до кокпита сделать посвободней, метра 2 в ширину, коридор к каютам 1-1,5 метра шириной. – прим., вроде бы решили сделать полуобщее пространство со множеством движимых стен, из которых можно строить комнаты, а можно их объединять.

7. Отделка 6к. Итого 88к + 20к экипажу на мебель + работы, расценки на которые я не знаю/не нашёл.

>2К хорошее джакузи, 0,5-1 бассейн в зависимости от размера. Сауна 1К. 1,5К на хорошую отделку и прокладку доптруб и прочего. Итого 5-5,5К всё вместе.

5.5к.

>Отделать все коридоры и прочие мелочи обойдётся в 6К.

Разумеется, всё задумывалось, чтобы Бетти превратилась в прекрасного лебедя. бк за отделку.

>Оружейка

Можно поставить личный шкафчик с оружием в каждую каюту. Более оперативный, чем при отдельном хранилище, доступ. Или пока поставить оружейку в одну из кают.

>камбуз

Предлагаю поставить оборудование для кухни в углу кают-компаний.

>гауптвахта

Мы же не собираемся сажать членов команды на губу? А заложников можно содержать на складе. ОП, во сколько встанет тюрьма-раскладушка? Суть: в углу склада поставить три камеры 2х2, стены которых можно опускать на пол, когда в них нет заключённых, но нужно пространство.

В ближайшее время:

- найти и разучить песни космоморяков
- научиться техникам рукопашного и боя и фехтования по видеогайдам из интереса
- лечь спать (?) и попытаться припомнить забытое

Среднесрочное:

- поискать место где можно насосаться крови
- смыть краску с волос (??)
- исследовать особенности фенотипа вампиров
- посетить в Субботу закрытую вечеринку на Макао
- прошвырнуться по Малакке и собрать инфу о камерах хранения в космопорте
- сходить за покупками в Малакке

В планах:

- сделать Сашу и Хаву вампирами (?)
- стать ПИРРАТОМ (?)

Вещи

Сильвер

Большой тканевый пакет с трофеями:

- гранатовый сок
- красный острый соус
- аптечка
- краска для волос
- шампунь, гели, мыла, зубная паста
- красные свечи
- Клинер
- мягкие наручники
- игровая консоль

- пицца
- выпивка
- шокер

Корабль

“Старушка Бетти”. 50-летняя шахтёрская лошадка.

План корабля.



Высота потолков: 3,2м

>Какова мощность реактора? Сколько он даёт и сколько забирают системы, что стоят сейчас?

230ед. Двигатель жрёт 120ед., машина у нас увесистая. Щиты в крейсерском режиме потребляют 30ед., на максимуме мощности – 50. Жизнеобеспечение (свет, водичка, воздух) – 30 ед. При существенном увеличении потребления этих вещей расходы энергии возрастут. Шахтёрский лазер – 20ед. (потребляет только когда работает). Системы, автоматы, компьютеры: 10ед.

Шахтёрский лазер предназначен для распила целей, статичных относительно корабля на близкой дистанции. Пуляться на расстояние им можно, но толку в этом очень мало. Вблизи может быть опасен. Частота излучения рассчитана на цели без поля: плохо проникает сквозь щиты, но хорошо испепеляет материю. Щиты были неплохие для своего времени, но устарели, хотя всё ещё ничего так. Комп просчитывать кинетику не может, нужно улучшить. Зато имеет неплохой алгоритм уклонения. Для своего времени.

Снизу у корабля есть негерметичный отсек для добытой руды. За н-ную сумму его можно загерметизировать, поставить полы. Но стены там будут тонкие (иначе придётся увеличивать мощность движка из-за увеличения массы и вообще перерасчитывать нагрузку на узловые балки), значит, там будет уязвимое место. Это можно

организовать где-то за 250К, и получим 100м пространства. Уязвимого для пробоин пространства. И в пол лучше ничего внушительного не врезать, а то пристройка может слететь при рывке.

В предыдущих сериях

Тред №1 (угнан с 70 поста): <http://arhivach.org/thread/228781/>

Тред №2: <http://arhivach.org/thread/253588/>

Тред №3: <http://arhivach.org/thread/286177/>

Тред №4: <https://arhivach.org/thread/349831/>

Акт 1

Патрульный крейсер Федерации “Надежда”

Просыпаемся в карцере в смиренной рубашке, ничего не помним. Саша нас стережёт, но тут из тюрьмы все сбегает, и вообще непонятно что происходит. Помогаем Сашке успокоиться, валим из тюрьмы. Выясняем, что это – боевой крейсер Федерации, и его берут на бордаж унатхские террористы.

бла-бла-бла

Нервируем десантников, получаем от них свинца. Умираем, просыпаемся, обнаруживаем в себе жажду крови. Вокруг никого, идём искать Сашку.

бла-бла-бла

Спасаем Сашку и других заложников от казни, выпиливаем пачками террористов. Воссоединяемся с Сашкой, выпиливаем одного из лидеров предателей, помогающих террористам, и сами становимся лидером группы наёмников-предателей. Знакомимся с Ари и получаем от него отвёрткой в бочину. Устраиваем блицкриг, берём на бордаж полупустой транспорт террористов, спасая заодно пачку гражданских. Спасаем Кейт, подружку Лео, одного из наёмников (за обещанную долю от продажи краденого ожерелья “Сердце Галактики”, которое якобы есть у Кейт), при этом очень больно расхерачив себе руку, валим прочь.

Акт 2

Шаттл “Махаон”

Берём курс к ближайшей планетке, чтобы высадить там гражданских. Находим на корабле древнюю унатхскую реликвию с колбой крови внутри. Заманиваем в свою команду Сашку, Хаву и Ари. Высаживаем гражданских, спорим с наёмниками за право обладание судном. Очень глупо умираем. Оказываемся в каком-то сне и умираем, как нам кажется, ещё раз. Просыпаемся. Вокруг выпотрошенные наёмники – последствия нашего рейдж-мода. Очень сильно обижаемся на весь мир и собираемся ему отомстить. Успокаиваемся. Угрожаем пленной раненой Кейт. Выясняем, что ожерелье не у неё, а лежит в ячейке хранения в Малакке. Решаем лететь туда. Попутно ведём переписку с её дерзким братиком, который угрожает нам расправой. Продаём “Махаон”, покупаем “Старушку Бетти”, шахтёрскую колымагу, с расчётом оттюниновать её.

Акт 3

“Старушка Бетти” и Малакка, день 1-2

Знакомимся поближе с командой, которая теперь называется “Гресарва”. Название придумали мы. Пробуем по-тихому отхлебнуть крови из таинственной колбы. Та вдруг оживает и утекает от нас. Обнаруживаем кровь в глазнице Кейт (мы выдавили ей левый глаз в рейдж-мод). Строим предположения. Обнаруживаем у Кейти в глазнице рептилоидный глаз, режем её чуть-чуть для эксперимента, Капелька заживляет, пробуем поймать, она сбегает. Караулим её в кубрике, та прилипает к ранению Ари, Хава ловит её на ручки, Кровька проявляет дружелюбие и не убегает от неё. Будим Кейти, та утверждает, что ничего не помнит, вообще. Пытаемся заставить её вспомнить наводящими вопросами, успеха не имеем. Прибываем. Пытаемся пробудить память Кейти, покатав её по Восточному астропорту, успеха не имеем. Закупаемся одеждой. Отпускаем Кейти погулять, а сами едем на костюмированную хеллоуинскую вечеринку. Ари кадрит себе девчулку. В процессе защиты мимими-символа попадаем на домашнюю вечеринку, где две подружки-лесбиянки грабительницы спаивают команду и пытаются оглушить нас, но не тут-то было. А ещё при отсосе Лу мы хорошенько траванулись. По её словам, выпитом ею заранее раствором сульфата серебра. А ещё на вечеринку неожиданно прикатила Кейти. Оказалось, это её подружки и... там какая-то мутная история. Признаём Кейти невиновной и играем в ней игры. И проигрываем. Ждём, когда команда пробудится, и идём завтракать.

И вот мы здесь.

Вампиризм

На данный момент наши активные способности куда-то подевались. Осталась слабая медленная регенерация, чуть повышенная сила и ослабшая жажда крови.

Сильвер имеет некие способности, тратящие нашу кровь, и возможность поглощать чужую кровь через желудочно-кишечный тракт. Перечень способностей неизвестен, они будут проявлять себя в соответствующих ситуациях, так мы о них и узнаем.

Параметр уровня крови. Когда он падает ниже 500, с каждой утраченной сотней сложность всех бросков возрастает на 1. То есть если уровень 400 с чем-то, сложность возрастает на 1, если 300 с чем-то, то на два, если меньше ста, то на пять степеней. Чем меньше крови, тем сильнее голод. Сильный голод можно контролировать, но сложно. Очень сильный голод усилием воли можно сдерживать, но очень-очень сложно. Использование активных способностей сжигает кровь.

Кровь вытекает через дырки в вашем теле (из ранений, в смысле), а пополнять запас можно перорально. С одного среднего тела можно получить максимум $2d40 + 50$ ед.

крови. За несколько секунд можно получить 2d40 крови, остальные 50 – если повозиться с телом пару минут. За несколько секунд можно вылакать из тела 1d40. За секунд двадцать 2d40, а потом уже придётся выдавливать остальное, что требует большего времени и усилий. Инфекции не передаются, вещества из крови донора действуют, но слабее.

В среднем человеке, весящем 70 кг, 100 единиц крови. Количество зависит от массы тела. На развес кровь продают пинтами=пакетами=10 ед. Доноры обычно сдают по 5 ед. за сеанс (при этом нехватку крови им замещают физраствором).

Уровни потери крови

до 15 ед. – без видимого эффекта, донор должен чувствовать себя вполне нормально
~15-30 ед. – радиус фигового самочувствия, учащается сердцебиение, может бледнеть кожа, становится херово, но терпимо
~30-40 ед. – оче фигово, пациент может потерять сознание, дрыгается слабо
>40 ед. – оче-оче фигово, требуется переливание, чтобы жертва не умерла

Жертва может отключиться, если высосать около 30 единиц, но не обязательно. Она будет слабой и шевелиться заторможенно, но всё ещё шевелиться. Отсос до 15 пунктов, в целом, безвреден, но на постоянной основе вызовет у донора сонливость, утомляемость и подобное. В нормальных условиях точность отсоса достигает 5 ед.

Дополнительное правило для употребления синтикрови: при выпадении на одном из стандартных (d40) кубов единицы Сильвер исторгает из себя всю поглощённую только что кровь. Максимальное потребление натошак ограничено 2d40, в смеси с чем-то можно попытаться осилить больший объём. Через трубочку можно заливать в себя сколько угодно синтикрови, но общее самочувствие Грей всё равно ухудшается и риск рвоты сохраняется.

Регенерация

Организм регенерирует обычные ранения примерно за 20 минут, тяжёлые – дольше, лёгкие – быстрее, затрачивая при этом 1ед. крови на каждую 1ед. повреждений. От повреждений откинуться очень сложно, а вот когда уровень крови опустится до нуля, тогда и настанет геймовер. Отрегенерировать можно даже оторванные конечности, если такое случится, но это будет долго и это потребует кучу крови, но можно будет по-быстрому затянуть культю, это будет быстрее и дешевле, а отрастить конечность позже. Неисцелённые повреждения тела могут влиять на его функционал, а также кровоточат, постепенно расходуя кровь. Поэтому следует их если не регенерировать, то хотя бы перевязать.

Можно ускорить регенерацию, но это затратит больше крови. Ускорение в два раза(~10мин.) потребует в 1,5 раза больше крови. Исцеление за несколько минут потребует в 2 раза больше крови. Исцеление за несколько секунд расходует в 3 раза больше крови.

Примерные значения повреждений:

Одно сочное пулевое ранение – 15-25

Тяжёлое ранение(заряд дробы, разрывной патрон) – 30-60

Очень тяжёлое ранение(затянуть культю, собрать вспоротые кишки обратно) – 80-300

Всё очень плохо – 200-???

Сверхсила

Имеет два режима.

(I) Можно выступать в цирке-шапито: гнуть подковы и монеты, завязывать гвозди в узел, рвать цепи. Правильный удар в этом режиме с большой долей вероятности сломает ту часть тела, куда он попадёт, и отправит обычного человека в нокаут. При должной удаче ударом можно и убить. Рывком можно поднять объект до 200кг.

Стоимость активного использования: 20ед./5сек. (читай, разовое использование)

Стоимость пассивного использования: 20ед./1мин. (например, чтобы без особого напряжения тащить на своих плечах груз около 100кг)

(II) Первый режим представляйте себе, действительно, как режим циркового силача.

Спрашивайте себя, может ли такое проверить силач Жорж в полосатом трико из начала 20-ого века? Если да, то это всё первый режим; если сомнительно, то это уже второй. Второй режим предназначен для нечеловеческих усилий. Удары запросто могут стать смертельными. Голыми руками можно рвать тела врагов, металл, крушить стены, открывать створки шлюзов, держать на своих плечах небесный свод, ну или створки шлюза. Можно метать как снаряды объекты весом до 300-400кг. Прочность и упругость сухожилий и мышц существенно возрастает для использования такой мощи, но имеет свой предел. Если слишком долго ПРЕВОЗМОГАТЬ, или совсем уж сильно, то можно серьёзно покорёжить свои конечности.

Стоимость активного использования: 50ед./5сек.

Стазис

По своему желанию Сильвер может погружаться в "режим ожидания". Зрение отключается, но другие органы чувств продолжают действовать. Сознание "замирает", но не отключается полностью. В таком состоянии Грей может проводить сколь угодно большие промежутки времени совсем без движения и не умереть от скуки.

Метаболизм замедляется, немного улучшается слух.

Суперскорость

%подробности в пути%

Персонажи

Мы

“Длинные светло-серебристые длинные волосы, испачканные в чём-то тёмно-красном, скомкались на голове в Гордиев узел. Лицо ничем не примечательное, с правильными чертами. Чуть заострённый подбородок, прямой нос среднего размера. Глубоко посаженные глаза. Белые, чуть сероватые зрачки выглядели немного жутко. На глазах виднелись лопнувшие сосуды. Казалось, скорее, что лопнули они некоторое время назад, а сейчас уже приходили в норму. Под глазами были большие отёки. Лицо было неплохим, даже несколько милым, но выглядело ужасно уставшим.” – Наш портрет после тюрьмы.



Ноунейм. Грей. Сильвер. Грей Сильвер. Сильвер Грей. Поехавшая. Сука. Поехавшая сука. Мы.

Мисс Сильвер Бессмертная.

Полная ретроградная амнезия – мы не помним ничего до момента нашего пробуждения в камере изолятора крейсера “Надежда”.

Внешность

Девушка тощего телосложения. Длинные соломенные волосы светлого серебристо-седого оттенка, покрашены в чернильно-чёрный цвет. Серовато-белые глаза.

Текущий прикид: Серые рабочие штаны, белая майка, чёрно-белые кедроподобные ботинки.

Мэй Сван

Имя на ID-карте, которую мы выбрали в прачечной “Надежды”. Фотография на карте изображает женщину с абсолютно таким же, как у нас, по форме лицом, но с чёрными волосами и радужкой.

*** Г Р Е С А Р В А ***

Наша команда, названная в честь акронима нашей команды.

Саша Винтер

Бывший младший офицер охраны с боевого судна Федерации. Сторожила нас, когда корабль был взят на абордаж. Задолжала нам три или четыре спасения жизни.

Внешность

Стройное подтянутое тело. Тёмные каштановые волосы убраны в хвост. Лицо немного простоватое. Глаза жёлто-коричневые.

Прикид: форма из тёмно-зелёной плотной ткани, белая футболка.

Ари Хейге

Младший научный сотрудник Ксенологического института Нового Амстердама. Мимими-символ команды.

Внешность

Скрелл, амфибиоид зеленовато-голубоватого цвета. Лицо является нечто средним между головой человека и головой саламандры. Большие круглые глубокие чёрные глаза. На голове имеется несколько не щупалец, но мясистых свисающих отростков. Кожа мягкая, влажная, при волнении скрелла обильно выделяет слизь.

Хава Адавия

Примерно как Хава, но с пирсингом



Смуглянка-садовод, практикующая гидропоническое коноплеводство в кустарных условиях.

Внешность

Высокая стройная девушка с кожей смуглого оттенка, восточно-европеоидное лицо, длинные чёрные волосы, чёрные, всегда слегка укоренные глаза.

Вкус крови: пряный, с лёгким освежающим послевкусием.

Кейт

Внешность

Насыщенно-рыжие волнистые волосы до плеч, тёмно-серые глаза.

Родственники и знакомые: встречалась с Лео, братец-придурок Тибо, добрая тётушка Барбара

Лу и Лю

Лукреция и Люция, подружки-бандитки. Первая закадрила нашу компашку на вечеринке и привела на хату, где они споили команду и попытались нас оглушить. Не вышло. В отместку ограбили их самих.

Когда попытались отсосать Лу, знатно траванулись.

– *Раствор серебра. Соль, соединение, сульфат серебра, – отрывисто диктует девушка. – Я хранила его у себя дома, в баночке из-под энергетика, на всякий случай... На такой вот случай. Я добавила его в алкоголь, надеясь, что ты*

напѣешься, и... это тебя успокоит. Оно не должно было так сильно подействовать, мне не так рассказывали, я не знала!..

История (их) знакомства

Лу и Лю сблизились на почве профессиональной деятельности – пять лет назад обе они работали в сфере эскорт-услуг, помимо, собственно, эскорта предлагая и другие сервисы. Люси, по силе способная тягаться с унатхами, была также телохранительницей, а ещё раньше работала охранницей во “всяких клубах”. А Лукреция... “Это не то, что мы подумали”, но точнее обозначить свою специализацию она не захотела. Девушки сработались и в какой-то момент придумали простой и гениальный способ наживы: похищать своих клиентов и требовать за них выкуп. Причём им удавалось это проделывать так, что девушек тоже считали, по всей видимости, похищенными и объявляли пропавшими без вести. С таким гастрольным туром они проехали по всему человеческому сектору, переходя из одного эскорт-агентства в другое. Однако вскоре их гениальный план выявил свои недостатки – когда по души напарниц явились баунти-хантеры. Сыскные агентства всё же смогли сложить два плюс два и выяснили, что за похищениями стоят девушки из эскорта. Лу и Лю пустились в бега, попутно растратив все накопления, пока не залегли на Малакке, где теперь дожидаются истечения срока давности по своим пакостям. И здесь им приходится впахивать как рабам на круизных лайнерах (если судить по причитаниям девушек), обчищая незадачливых туристов, и отстёгивать две трети своих доходов, чтобы иметь “крышу” над головой.

Прочие имена

“Deer Blue” и Катрин Делон – группа и певичка, которых мы пососали на надежде.

Космос и астрография

Размеры исследованного человечеством космоса не превышают по ширине одну галактическую спираль, в которой находится Солнце. Направление к центру галактики – север.

Каждая звёздная система имеет свой номер в едином каталоге, а также формальное или неформальное название. Для необжитых систем это, обычно, то или иное имя собственное. Планеты в системе изначально нарекаются именем звезды с добавлением порядкового номера, но по мере изучения и освоения системы у планетоидов появляются самостоятельные имена. Когда в системе начинают образовываться колонии, они также получают своё наименование. Когда один из городов становится центральным населённым пунктом планеты, название этой колонии может перейти к самой планете. А наиболее развитая планета или станция может сменить неформальное название звёздной системы на своё имя, особенно если это единственный примечательный населённый пункт в окрестностях этой звезды.

Федерация

Простирается на Юго-востоке человеческого пространства. Проект единого трансзвёздного государства человека, в этом смысле является моральным наследником распавшейся Человеческой Империи. Занимает $\frac{1}{3}$ её бывшей территории. Имеет плохо скрываемый фетиш контролировать всё и вся., но, к сожалению или к счастью, в бюрократической машине остаётся множество брешей. Держит протекторат над многими слабыми мирами по соседству, пытается продвинуть свои границы дальше на Фронтире.

Пространство корпораций

Занимает Север, Запад и Юго-запад. Большая часть человеческого космоса состоит из самостоятельных миров, объединяющихся в союзы только в случае необходимости. Несколько десятков крупных и не очень трансзвёздных корпораций ведут свои дела в этом регионе и оказывают действенное влияние на политику здешних систем. Глобальный контроль здесь значительно слабее, чем в водах Федерации, но существует, как со стороны планетарных администраций, так и со стороны корпораций, зачастую буквально владеющих целыми планетами.

Нейтральные воды

Являются полосой пространства, лежащей между территориями Федерации и трансзвёздных корпораций. В данной буферной зоне плотность систем небольшая. Федерация и корпорации по взаимному компромиссу поддерживают в здешних системах номинально нейтральные режимы. Единственное выдвигаемое к ним требование – обеспечение относительной безопасности центральных межзвёздных магистралей, ведущих из части Ойкумены, подконтрольной различным корпоративным режимам, в Федерацию. В этом секторе не царят беззаконие и анархия, однако проворачивать преступные делишки здесь несравненно проще, чем в соседних секторах. К тому же, это не какой-то далёкий и необжитый Фронтир, а территория практически в центре человеческой цивилизации.

Ричмонд

Голый планетоид без выдающихся залежей чего бы то ни было вращается вокруг тусклого белого карлика. Однако удачное местоположение делает выросший на его поверхности город-порт относительно процветающим местом для такой пустой и одинокой системы. Ричмонд является самой южной системой в Нейтральных водах и потому – перевалочным пунктом на пути в королевство Аквитания, и в то же время система граничит с пространством Федерации. Ричмондские порты и доки обслуживают корабли проходящих через систему торговцев, а также многих других, не вполне легальных предпринимателей. Население: 20-30 тыс.

Макао

На голой планете, 90% которой покрыто морями, а небо почти всегда затянуто густыми грозовыми тучами, на скалистых пустынных островах проросли типичные городские джунгли, и на сегодняшний день мегалополис, разделённый на две части проливом, поглотил каждый свободный кусочек суши.

Макао лежит в середине Южной торговой магистрали, и сюда стекаются на продажу товары, производимые в окрестных системах. Только вот основным продуктом экспорта соседних систем являются органические вещества крайне специфического действия, многие из которых находятся под запретом в большей части человеческих колоний. Макао – узловой центр наркоторговли в Нейтральных водах. Помимо этого там проворачивается множество других тёмных делишек. Макао славится как место вечеринок и рейвов. Есть заведения попроще с более умеренным ассортиментом услуг, а есть и настоящие элитные местечки.

Заметка: в Субботу, 6 Декабря, в 23:30 по местному времени в клубе Neon-Dark там пройдёт закрытая вечеринка. Подробности в Штуках, “Смартфоны наёмников”.

Малакка

Восточный аэропорт Малакки

“Не в пример другим аэропортам (и вообще 99% крупным зданиям XXX-ого века), Восточный аэропорт Малакки не является очередной стеклопластиковой коробкой на металлическом каркасе. Стены строения сплошные и выложены (или, по крайней мере, облицованы) беловато-бежевым песчаником. Внешний свет проникает в здание лишь через арочные проёмы под вогнутыми сводами потолка, из-за чего помещение находится в приятной полутени. По периметру стен тянутся барельефы затейливых орнаментов и ряды декоративных колонн – здание выполнено в стиле, у обывателей называемом “антично-витиеватым”. Единственные элементы интерьера, выделяющиеся на фоне общего “древнего” дизайна – многочисленные табло с расписаниями и информацией, а также решётки мощных кондиционеров, усердно гудящих из глубины стен, охлаждающая и очищая от пыли 30-градусный воздух Малакки. Из дальнего конца зала раздаётся журчание каскадных водопадов, окружённых зелёными кустами, низкорослыми деревьями и мшистой порослью. Перед зелёной зоной, в центре зала, располагается круглая стойка информации. Среди ячеек – только обычные кодовые.”

Фронтир

Дикий-дикий галактический Восток. Западнее простирается Федерация. Восточнее – Терра Инкогнита. Даже не знаю, нужно ли какое-либо описание. За уточнениями обращайтесь в тред.

Королевство Аквитания

Лежит вдали от остальных человеческих секторов, далеко на Юге. Произошедшая из имперской пограничной марки, Аквитания является единственным человеческим государством в ксеносовской части известного космоса. Королевство и Федерация настороженно относятся друг к другу, но делить им почти нечего. Многие считают Аквитанию очень странным краем. Про неё рассказывается много небылиц, ведь её связи с остальным человечеством слабы. В столичной области – Марке, преобладают чисто человеческие системы, но границы Королевства охватывают несколько малых цивилизаций ксеносов. Правит Аквитанией, как можно догадаться, король, который, однако, вынужден прислушиваться к совету князей. Люди в Аквитании являются правящим сословием: только их принимают на административную службу, из них формируются королевская армия (ксеносы служат лишь в силах местной самообороны), вся знать, как можно догадаться, состоит исключительно из людей. Межрасовые конфликты, однако, редки. Ксеносы относятся к людям не как к чужеродным поработителям, а просто как к знатному сословию.

История

За базу сеттинга взят Лор небезызвестной сессовой РПГ SpaceStation13. Но там этого Лора кот наплакал, так что это только основа. Да и действие происходит на 500 лет позже.

Обрывки хронологии

2653-76 – Первая человеческая война. Установление имперской диктатуры над почти всем человеческим пространством, Принципата.

2704 – Империя укрепляется на Северном полюсе Могеса, начало интенсивной конфронтации человека и унатхов

2783 – Вторая информационная сингулярность

2848-2889 – покорение Могеса Империей

2933-2939 – Вторая Трансбиотическая война

3000 – наше время

Пасты

Засечки чтобы помнить

Интерсеть – галактический интернет

Грэм – главный поисковик интерсети

Сведения о ценах

На корабельное оборудование цены в соотв.разделе.

~ 5 грабительно дорого чашечка кофе

- ~ 10-50 – доза стимулятора
- ~ 0,5-1К – бассейн
- ~ 800 – метр тепличного сада
- ~ 1К – сауна
- ~ 2К – хорошее джакузи
- ~ 5К – плохенький гравибайк
- ~ 20К – крутой гравибайк
- ~ 50К – плохенький гравикар
- ~ 50К – старенький вездеход
- ~ 250К – старенький реактор фрегата (продажа)
- ~ 300-500К – крутой гравикар
- ~ 500К – вездеходный БТР (без оружия)
- ~ 1М – вездеход-мини-танк

Хава хочет запилить настоящий сад. Высадить кучу растений в гидропонику, а сверху создать слой почвы с травой. По прикидкам Хавы это обойдётся примерно в 800 кредитов за метр сада.

2К хорошее джакузи, 0,5-1 бассейн в зависимости от размера. Сауна 1К. 1,5К на хорошую отделку и прокладку дополнительных труб и прочего. Итого 5-5,5К всё вместе.

>Почём местные Мако?

Ценовой диапазон такой же, как для гравикаров: от 50к за обычный старенький вездеходик до 500к за вездеходный БТР (без вооружения). Настоящий "Мако" – вездеходный мини-танк с бронепластинами и здоровенной пушкой стоит, минимум, миллион кредитов.

Гравибайки – летающие байки, как можно догадаться. Их стоимость варьируется от 5К за самые плохенькие до 20К и больше за самые крутые. (Если поискать, можно найти ещё дороже и ещё круче.)

Гравикар – летающий автомобиль. Стоимость гравикаров начинается с 50К, а самые крутые стоят 300-500К.

Гравибайк и гравикар работают на технологии генераторов антигравитации. Плюсом её является возможность летать и висеть в воздухе без крыльев и пропеллеров.

Минусом – чрезвычайно высокие энергозатраты и дороговизна технологии.

Гравитранспорт строится из лёгких материалов (поэтому не самый прочный транспорт на свете) и ограничивает массу перевозимых грузов, картошку на таком не повозишь.

Существует и наземный транспорт, движущийся по дорогам. Но это в основном электропоезда, грузовые машины, транспортёры, тяжёлая техника, вездеходы и прочее подобное.

На гравикаре можно находиться в неблагоприятной атмосфере, но использовать его в качестве космического челнока невозможно, он не предназначен для противостояния

вакууму, равно как и экстремальным атмосферным условиям – кислоте, экстремальной жаре и прочему.

Голодек – помещение, в котором проецируется дополненная виртуальная реальность. Существуют разные виды виртуальной реальности. VR полного погружения предполагает подключение мозга и сознания напрямую к электронной системе, матрице. Данная технология находится под глобальным запретом в человеческой галактике. Очки виртуальной реальности обеспечивают высокое качество изображения, но не позволяют взаимодействовать с предметами реального мира, они не видны. Голодек создаёт высококачественные голографические проекции, почти не отличимые от реальных вещей, но неосознаваемые (хотя с ними можно взаимодействовать, например, играть в бадминтон виртуальным воланом). Плюсом является то, что по-прежнему можно видеть людей и другие предметы и, например, устроить пикник на лесной опушке. Стоит такая система в среднем 20К, плюс 500 кредитов за каждый метр пространства. Чем больше пространство, тем реалистичнее, глубже выглядит перспектива, ну и просто больше места, чтобы развернуться.

>ОП, какая у них средняя зарплата?

И инженеров, и пилотов можно разделить на серьёзных ребят с дипломами, ищущих нормальное трудоустройство, и перебивающихся разной работой доходяг, зачастую без формального подтверждения своего скилла. Первые берут где-то 1-1,5К, а то и 2К за неделю, вторых можно найти за 500 и даже меньше. Но у инженеров многое зависит от конкретной специальности. Что должен уметь делать наш инженер? И уточните, пожалуйста, пожелания к кандидату, чтобы я мог предложить набор резюме на сайте поиска работы/работников.

Оружие

Огнестрел

Лазерное оружие может стрелять через прозрачные стены почти без потери энергии выстрела. Лазерному оружию не нужны боеприпасы, только источник электроэнергии. С одной стороны, не нужно возить ящики с патронами, с другой стороны, нужно снабдить бойцов аккумуляторами для замены на поле боя, а для их перезарядки они должны возвращаться к генератору. Лазерное оружие парадоксально: от него спасает любая защита и от него не спасает никакая защита. Даже простая одежда незначительно, но уменьшает энергию импульса, но даже внушительная броня не сможет полностью остановить импульс, хотя и значительно уменьшит его. И прочее, прочее. Лазерное оружие используется преимущественно не в военных целях, а полицией и охраной.

Огнестрел в ходу всюду. Проблемы с транспортировкой могут возникнуть разве что в случае попытки провоза контрабанды. Gun-free зоны можно узнать по соответствующим табличкам и металлодетекторам на входе. Заходя туда, оружие необходимо сдать. Обычно это какие-то официальные учреждения, режимные объекты, элитные районы и тому подобное. В системах Федерации, как правило, таких

зон на порядок больше, хотя всё зависит от конкретной планеты. В некоторых зонах оружие могут носить только авторизованные личности или могут существовать ещё какие-то специальные правила. При этом с крупным огнестрелом расхаживать можно отнюдь не везде. На большей части большинства городов и станций допускается лишь ношение пистолетов, да и там, где можно, персоны с винтовками наперевес могут привлечь излишнее внимание. Впрочем, тяжёлый огнестрел разрешён к ношению обычно в таких районах, куда не любят соваться представители правоохранительных органов. Торгуется оружие совершенно свободно. Проблемы могут возникнуть лишь при приобретении крупных партий или какого-то особо тяжёлого вооружения. Это может привлечь внимание кое-каких органов (и не только федеральных, корпорациям тоже не всё равно, что происходит у них под боком). В Нейтральных водах, впрочем, об этом можно беспокоиться меньше.

Холодное

В 40 веке люди действительно применяют лишь ограниченный перечень вооружения ближнего боя. Но для коллекционера или реконструктора не составит труда найти реплику любого когда-либо существовавшего (или не существовавшего никогда) холодного оружия. Причём такая реплика может быть вполне себе настоящим холодным оружием, пригодным для уничтожения рода человеческого и не только человеческого. От внушительных и brutальных цвайхендеров и клейморов до кавалерийских сабель и изогнутых мечей Земного Востока; от увесистых булав и боевых молотов до стилетов и кинжалов; от пилумов и алебард до нунчак и кукри; от мощных абордажных сабель и палашей до тоненьких, но всё ещё смертоносных шпаг и рапир. Наиболее распространённые реплики можно найти в интернет-магазинах и барахолках и получить доставкой не более чем за две недели, или же самим забрать покупку в нужном месте. Если ожидание неприятно, хоть что-то можно обычно отыскать в ближайших окрестностях и тут же приобрести. Но выбор, понятное дело, в таком случае будет значительно меньшим. Подобное правило можно распространить и на все прочие товары.

В реальных боевых действиях находят себе наиболее широкое применение, конечно же, боевые ножи. Предназначение их не изменилось с былых времён, поэтому форма и прочие характеристики почти не претерпели изменения. Мачете часто используются отрядами, действующими в условиях дикой растительности джунглей. А среди отрядов специального назначения неожиданно нашли себе применение заново открытые лёгкие боевые топоры – томагавки. Выполненные из пластика и керамики, они с одинаково впечатляющей скоростью и силой позволяют без лишнего шума поражать противника на ближней дистанции.

Всё, что вас не убивает, нет, не делает вас сильнее; обычно оно на какое-то время лишает вас возможности пошевелиться. Одним из любимейших орудий сил правопорядка является электростержень – шокер в виде металлической палки, на конце которой размещается разветвлённая витиеватая вилка, которая при соприкосновении с жертвой дарит ей букет незабываемых ощущений и позволяет стражам порядка спокойно схватить и повязать бьющееся в лёгких конвульсиях тело. Слабость шокеров состоит в том, что наличие плотной одежды и брони снижают

эффективность парализующего разряда, вплоть до его полного нивелирования. Серьёзную проблему составляет также низкая вместимость батареи, встроенной в рукоять шокера. Некоторые модели даже выпускаются с возможностью быстрой замены аккумулятора на новый.

Но человеческий ум отличается своей исключительной изобретательностью и находчивостью. Люди очень скоро нашли способ существенно повысить эффективность электрошокеров. Одежда и броня мешают проведению разряда. Следовательно, необходимо проникнуть через одежду и броню... Что может проникнуть через одежду и броню? Клинок! Электроклинок (реже электротопоры или другие разновидности холодного оружия) представляют собой до гениальной простоты синтез: под напряжением оказывается всё металлическое лезвие. Кровь, не в пример коже человека, тоже затрудняющей проход разряда, является отличным проводником, поэтому раненный подобным оружием испытывает на порядок более мощный спектр ощущений. Даже слишком мощный. В начале века имели место несколько судебных прецедентов, когда задержанные с применением электроклинков или столкнувшиеся с их применением в качестве средства самообороны преступники смогли отсудить себе внушительные компенсации за перенесённые страдания и полученные травмы. С тех пор в большинстве цивилизованных систем ношение подобного оружия может повлечь за собой штраф и конфискацию.

Ещё более древней идеей человека было желание улучшить свойства обычного холодного оружия, во много раз увеличив его проникающую способность и мощь. Первые разработки силовых клинков начались ещё полтысячелетия назад. Концепция заключалась в создании на режущей кромке силового поля, значительно облегчающего прохождение оружия сквозь материю. Другой подход состоял в попытке превратить в лезвие плазменную дугу, создаваемую между двумя концами оружия. Согласно историческим исследованиям (Вы вычитали это в интернете-энциклопедии), человечество достигло больших высот в этой области. В некоторых источниках даже встречаются упоминания дугового плазменного оружия, действующим на пространственно-резонансном принципе, которому для генерации клинка не требовался никакой дополнительный каркас, и при этом плазменный клинок обладал непревзойдённой проникающей силой, проходя как нож сквозь масло почти через любую материю. Но, так или иначе, с установлением Принципата новая имперская власть ввела всеобщий запрет на владение оружием, и как следствие, взяла под свой контроль весь оборот вооружения в империи. Технологии силового оружия были признаны бесперспективными из-за своей сложности, дороговизны и непрактичности и в то же время рассматривались как крайне опасные, в случае попадания такого оружия не в те руки. В результате все исследования в этой сфере были закрыты, большая часть информации по разрабатываемым проектам уничтожена, а почти все образцы утилизированы. Сегодня доимперское силовое оружие можно найти лишь в единичных экземплярах: в частных коллекциях или в музеях.

После падения империи и начала новой эры всеобщего вооружения возобновились и попытки создать, а точнее воссоздать утраченные технологии силового и дугового оружия. Но былые успехи пока повторить не удаётся. Фрики, реально использующие

холодное оружие как основное, встречаются крайне редко. Фриков, которые используют силовое холодное оружие, ещё меньше. Несмотря на свою внушительную мощь, такое вооружение на порядок дороже обычных аналогов, часто бывает нестабильно и быстро разряжает свои аккумуляторы. Поэтому и предложение такого оружия невелико. Мастера изготавливают его в единственных экземплярах, по заказу, а на галактической барахолке можно найти не более ста релевантных объявлений на весь человеческий космос.

Таможня и ID

На каждой планете существует своя регистрационно-паспортная система. Но поскольку планет неимоверно много и нельзя доверять безопасности каждой из этих систем, тем более, что сверка информации с базой данных планеты может занимать долгое время. Поэтому помимо планетарных существуют межзвёздные регистрационные системы, коммерческие и служебные (у крупнейших корпораций, Федерации и ещё нескольких крупных организаций). Всякая такая система производит проверку той или иной степени сложности данных и прошлого регистрируемого. Степень надёжности ID-карт, таким образом, может широко варьироваться. Чем более респектабельная регистрационная система, тем меньше проблем и вопросов возникнет при проверке документов. Карта Мэй Сван – это всего лишь гостевая карта Федерации, предназначенная для внутреннего пользования. Это лучше, чем ничего, но очень ненадёжное удостоверение личности. В соцсетях информацию об ID не помещают, естественно. Карта может содержать в себе зашифрованные биометрические данные, такие как отпечатки пальцев, параметры скана радужной оболочки или даже код ДНК.

Таможенный контроль осуществляется, в основном, над большими сухогрузами. Груз с гражданских кораблей проверяют нечасто, выборочно, и строгость меняется от системы к системе. Вне крупных городов, на каком-нибудь астероидном отшибе, всем вообще обычно по барабану.

Унатхи

Раса гуманоидных ящеров крепкого телосложения, с мощным хвостом и когтями. Стереотипным является представление о унатхах как о грубых, сильных воинственных созданиях. Оно не лишено истины, отчасти, но сформировалось главным образом потому, что способности и особенности унатхов располагают их прежде всего к наёмничеству. Люди встречаются главным образом с унатхами-охранниками, унатхами-наёмниками, унатхами-солдатами и унатхами-пиратами.

Родиной этих ящеров является планета Могес. Большей частью она покрыта джунглями, лесами и болотами. Когда-то давно общество унатхов находилось на уровне человечества двадцатого века, когда произошла катастрофа. Скорее всего, это была просто-напросто ядерная война, обмен ядерными ударами. Немногие выжившие в бункерах начали вновь заселять планету, но откатились в уровне развития на много веков назад. Лучше всего города унатхов сохранились на полюсах с умеренным

климатом, на экваторе остались лишь руины немногих бункеров. Общество унатхов разнородно и состоит из множества кланов, периодически воюющих между собой.

Унатхи были в числе первых инопланетных рас, встреченных человечеством. На протяжении веков взаимодействие двух народов протекало вяло. Триста лет назад Империя предприняла военную экспедицию на Могес, признав эту планету «пиратской базой». Северный полюс был покорён людьми, но остальную планету удержать не удалось. Через 150 лет активность унатхов возросла: с территории Могеса стало совершаться гораздо больше пиратских вылазок, поселения колонистов постоянно подвергались нападениям с целью грабежа. Чтобы положить этому конец, Империя начала Могесскую войну, длившуюся полвека. В результате этой кампании на Могесе воцарилось относительное спокойствие. Южный полюс был окончательно покорён, и там была основана укреплённая колония Тор. Ещё через сотню лет, в разгар Второй Трансбиотической войны, человеческой Коалицией было принято решение переселить унатхов прочь с Могеса – тот был стратегически важен и к тому же обладал жизненно необходимыми запасами фторона; Коалиция опасалась, что Ксеноимперия подтолкнёт ящеров к восстанию. Насколько реальны были такие опасения, сказать сложно. Как бы то ни было, через несколько десятков лет переселенцы вернулись на Могес. И они затаили злобу.

Когда несколько лет назад унатхи объявили о независимости Могеса, захватили все человеческие колонии на Южном полюсе и начали проводить там «медленный» геноцид, ни одна корпорация и ни один государственный субъект не вызвались помочь им. Могес давно потерял своё значение, и сражаться с крепкими ящерами в джунглях и болотах было себе дороже. Никто, кроме Федерации, тем более, что колонии те находились под её формальным покровительством. Так началась Первая Могесская кампания. Организовывал её лично управляющий департамента федеральной обороны Пол Рук. И организовал отвратительно. Он хвалился, что для отвоёвывания Южного полюса ему будет достаточно двух корпусов десанта. Большую часть Южного полюса занимал мегалополис, составленный из соединённых воедино унатхских руин и разросшейся колонии Тор. Назывался мегалополис в обиходе просто Город. Унатхи хорошо окопались в городе. Наступающие федеральные войска несли тяжёлые потери, то и дело попадали в засады. Унатхи прятались в катакомбах под руинами Города. Первый штурм был катастрофой. Однако интенсивные бомбардировки и артиллерийские обстрелы делали своё дело. Противник был вытеснен из Города. И тогда начались переговоры с повстанцами. По их условиям, Федерация выводила почти все свои войска с Южного полюса, а сепаратисты «обещали» разоружиться. Закончилось всё ожидаемо: сепаратисты предприняли наступление на Город и выбили оттуда федератов. Южный полюс был потерян.

В настоящий момент конфликт обострился. Унатхи предприняли неудачное наступление на Северный полюс и совершили несколько громких террористических актов. В ответ Федерация объявила о начале Второй Могесской кампании. Армейские подразделения стягиваются на Могес и готовятся к широкомасштабному наступлению. Ведутся местные бои по периметру экваториальных джунглей.

Хотя за унатхами и закрепилось прозвище «крокодилы», именно на крокодилов похожа лишь часть из них. Племена унатхов имеют различные формы головы – крокодилы, каймановы и с десятком вариаций динозавро- и ящероподобных голов, и различные оттенки чешуи – от чёрного до бронзово-желтоватого. Унатхи обитают не только на Могесе, скорее даже Могес является исключением. Большинство планет, населенных рептилоидами сосредоточено в Пылевом поясе – регионе старых и новых звёзд, обширных и густых туманностей и астероидно-пылевых полей, которые делают возможным осуществление перелётов лишь по немногочисленным фарватерам, и суровых сухих планет, населенных всевозможными рептилоидными расами, находящимися на невысоком уровне развития. Однако некоторые из них имеют доступ к технологиям, не соответствующим их общему техническому уровню, что позволяет говорить о том, что некогда существовавшая рептилоидная протоцивилизация занимала не один только Могес, но, как минимум, освоила и колонизировала близлежащие районы космоса.

Примечательно, что на большинстве рептилоидных планет Пылевого пояса разумные рептилии представлены одним доминирующим фенотипом, в то время как Могес являет собой «солянку», на которой обитает великое множество подвидов унатхов.

Скреллы

“Краткий экскурс в скрелльскую медицину открытых ран снабждает Вас: скреллы, хотя и не способны к полной регенерации, обладают повышенной в сравнении с человеческой способностью к заживлению ранений. Человеческая плазма не подходит для амфибиоидов, но потеря крови для них опасна, прежде всего, потерей жидкости, и при обильном поступлении воды органы кроветворения скрелла вскоре восстанавливают нормальный объём крови. Стандартный физиологический раствор, как оказалось, вполне пригоден для инъекции не только амфибиоидам, но и рептилоидам, а также буквально всем гуманоидным расам известной галактики. Прочие же медицинские препараты влияют на различных представителей человекоподобных ксеносов с переменным успехом. Одни вещества действуют схожим образом, другие действуют сильнее, слабее, не действуют вообще или производят совсем иной эффект. Биогель для скреллов безвреден, но и не приносит особой пользы заживлению. Кусок мяса не вырастет вновь, а человеческая искусственная плоть непригодна для амфибий. Зато существует скрелльская синтетическая мышечная ткань. В этом секторе космоса она продаётся с большой наценкой, так как скреллов здесь водится немного. Да и найти подходящего специалиста (если только Вы не хотите самостоятельно обучиться ксенохирургии) будет непросто. Операция по полному восстановлению стоит в окрестных (по галактическим меркам) клиниках порядка 15 тысяч кредитов, в то время как в Скрелльском сопряжении, находящимся примерно в 10 днях пути отсюда, восстановление откушенного места обойдётся 'всего лишь' в 5-7 тысяч.”

Во время Второй Трансбиотической войны Керрбалакская метрополия – центральное правительство скреллов, полагая, что люди слишком заняты войной, попыталась

вернуть контроль над своими северо-восточными колониями, испытывавшими сильное влияние человеческой культуры и проявлявшие такую степень своеволия, что де-факто могли считаться независимыми. Но расчёт не оправдался, и человеческий Альянс выступил на стороне колоний. Силы Керрбалака (корневой планеты скреллов) потерпели поражение. Тогда, прежде сохранявшая нейтралитет в войне Человечества и Ксено-Унии, Керрбалакская Метрополия заключила союз с последней. Война закончилась победой людей, и Метрополия была вынуждена признать независимость своих северо-восточных колоний, а также реформировать своё кастовое общество и государственный строй, убрав оттуда неугодных корпорациям милитаристов и изоляционистов.

Возникшей политической нестабильностью воспользовалась одна из королевских семей высшей касты и объявила об отделении южных колоний Метрополии, хотя там сепаратистских стремлений почти не наблюдалось. Сейчас историки высказывают предположение, что мятежники хотели спровоцировать Метрополию на конфликт, чтобы в ходе него захватить центральную власть. Но послевоенное правительство Керрбалака не было готово развязывать ещё одну гражданскую войну. К тому же, в дело вмешались люди, и Южное королевство действительно получило свою независимость. С тех пор оно остаётся оплотом традиционных взглядов, хотя и не гнушается активно перенимать опыт людей в различных сферах и допускать с ними деловые отношения.

Форон

В начале 26 века человечество имело колоссальную потребность в энергии. Полным ходом шла колонизация окрестной галактики. В энергии нуждались стремительно увеличивающиеся в численности космические корабли, новые колонии, купольные мегафермы, добывающие базы на астероидах, космические гиперстанции. Энергии нужно было много. В то же время имеющиеся и наиболее распространённые её источники не удовлетворяли всем запросам общества. Солнечные батареи или ветряки давали слишком малое количество энергии, а генераторы, основанные на технологии суперматерии, сингулярном выплеске энергии и прочих эффективных, но опасных методах, требовали постройки больших энергетических комплексов, которые даже при надлежащем обслуживании и соблюдении ТБ(а для этого нужно было нанять много знающих и ответственных специалистов, что обходилось в копеечку) не были застрахованы от аварии, последствия которой были почти всегда катастрофическими.

Нельзя сказать, что форон гораздо безопаснее, он токсичен, является мутагеном и канцерогеном и чрезвычайно горюч и взрывоопасен. Находиться он может в трёх агрегатных состояниях одновременно почти при любых условиях, но при высоком давлении и высокой температуре переходит в четвёртое состояние – плазму. Именно в этом состоянии он используется в качестве топлива. И именно поэтому к форону среди обывателей прилипло технически совершенно ошибочное название – плазма.

Несмотря на все минусы, двигатели и генераторы, работающие на фороне, гораздо более компактны и при аварии вызывают всё же меньше разрушений, чем, например, детонация суперматерии. И с момента открытия форона и разработки технологии его

использования начинается период истории, названный «Оранжевой лихорадкой»(хотя в твёрдом и жидком состоянии фороны насыщенно розово-фиолетовый). Спрос на фороны растёт по экспоненте, и корпорации, большие и маленькие, начинают прочёсывать изученную и неизученную часть галактики, чтобы застолбить крупные месторождения новой нефти. Это неизбежно обостряет конфликт между ними, что впоследствии приведёт к Первой человеческой войне, закончившейся победой могущественнейшей корпорации и установления ею диктатуры(гордо названной «Принципатом») над большинством человеческих систем. Империя эта падёт в конце Первой Трансбиотической войны, единая человеческая империя распадётся, но ядро Империи сохранит единство и станет основой для появления Федерации.

Человеческий язык

Гуманистический, или просто человеческий, язык – трансгалактический человеческий суржик, представляющий собой американский английский с гораздо более свободными грамматическими конструкциями и многочисленными заимствованиями из русского и французского, в меньшей степени из китайского и арабского, а также из немецкого, японского, испанского языков с единичными вкраплениями прижившихся словечек из прочих старых национальных языков.

Любой цивилизованный человек обязательно говорит на суржике, точнее, на одном из его региональных диалектов. Сейчас вообще сложно найти человека, чей родной язык не будет, по крайней мере, родственен гуманистическому; эпоха национальных колоний давным-давно канула в прошлое, и старыми национальными языками владеют разве что геоисторики. Гуманистический – язык человеческого пространства космоса и язык общения с великим Адамовым родом для меньших ксеносов. Трансгалактического межрасового суржика, хотя бы для этого сегмента галактики, не сложилось. Пока. У Человечества ещё всё впереди. В глубинах космоса она нашла для себя много непонятного, много странного, много необъяснимого, много пугающего, много опасного – но ничего опасного настолько, чтобы остановить марш волевого человеческого сапога по окружающему пространству(хотя две Трансбиотические войны стали тяжёлым испытанием для двуногих без перьев и действительно ставили под угрозу положение людей как могущественнейшей расы субсектора). Но галактика велика и, что важнее, «глубока» – нельзя утверждать, что Человечество в безопасности лишь потому, что не видит нигде достаточно серьёзной угрозы для себя, она может скрываться прямо под боком, и даже более того – нигде. О подпространстве человек знает ничтожно мало, хотя и активно использует его, прежде всего, для космических перелётов. Впрочем, в подобном положении относительно этого необъяснимого находятся все известные космические цивилизации.

Всё про космолёты

Космические перелёты

Технология космических двигателей основана на погружении корабля в подпространство, что позволяет перемещаться быстрее скорости света. Подпространство сопряжено с пространством, поэтому объекты в подпространстве видны в реальном мире и взаимодействуют с объектами в нём, **то есть, в корабль в подпространстве можно кинуть камень и попасть**. В научном сообществе есть мнение, что существует глубокое подпространство, скрытое от материальных глаз, но это всё на уровне недоказанных теорий и гипотез.

В подпространстве тоже есть предел скорости – скорость распространения ЭМ-волн (света) в подпространстве. Она настолько большая, что позволяет всему человеческому пространству существовать в едином информационном поле. Короче, делает возможным существование галактической интерсети.

Подпространственное перемещение затрудняется гравитационными полями. Чем ближе корабль пролетает от тела с большой массой, тем меньшую скорость он может развить. Поэтому внутри звёздных систем скорость перемещения на порядок меньше, чем в вакууме между системами.

Перемещения между системами по продолжительности сопоставимы с рейсами кораблей: от половины суток до пары месяцев. Перемещения внутри системы сопоставимы с воздушными перелётами или пригородными поездами: от получаса до нескольких часов.

При первом прибытии в систему, за счёт торможения, можно сразу прибыть к нужной точке. То есть, не придётся переть ещё несколько часов с края звёздной системы к нужной планете. Но при отлёте из системы требуется примерно полчаса, чтобы отлететь от источников гравитации и разогреть двигатели для прыжка.

Классификация

> Наименьшие корабли – это такие, где есть лишь кабина пилота, пик 1. Они обычно действуют лишь в небольшом радиусе от своей базы или корабля-носителя. Поди, попробуй просидеть полдня без малейшей возможности встать с места. Но не стоит их недооценивать. Экономия массы делает их очень быстрыми и позволяет установить не такие уж слабые орудия. Стандартные функции: файтеры, малые патрульные корабли, скауты ближней и средней дальности, планетарные штурмовики.

Далее следуют фрегаты, пик 2. Большая вариация размеров. Экипаж от нескольких до нескольких десятков человек. Стандартные функции: основной боевой корабль, "снайпер" и огневая мощь задней линии, средний патрульный корабль, автономный скаут, тяжёлый десантный корабль, флотский генератор щитов.

К третьему типу относятся крейсера, пик 3. Команда от нескольких десятков до пары сотен человек. Составляют ядро флотилии. Функции: основной боевой корабль, "корабль-орудие" – когда корабль представляет собой одну большую пушку, крупный патрульный корабль, орбитальный бомбардировщик, огневая мощь задней линии, корабленосец.

Ну и линкоры. Думаю, здесь комментарии излишни.

Бетти соразмерна фрегатам. Если рассматривать как следующий тип крейсера, то лучше сразу драпать, когда такой появится на экранах гравидара. Крупнокалиберные кинетические орудия размещают только на линкорах. Чтобы попасть кинетикой в кого-то, требуется крайне высокий темп стрельбы. Поэтому все кинетические орудия – это рельсовые турели, пуляющиеся металлическими болванками разной размерности. На наш корабль мы можем поставить максимум турели среднелюбого калибра. Крейсеру они несут мало угрозы, но против фрегатов вполне себе неплохи.

Щит и меч

Основу защиты корабля составляет силовое поле. Оно тормозит или искривляет курс физических объектов – снарядов или космического мусора – и поглощает энергию лазерных импульсов. При перегрузке щитов (что всегда бывает в противостоянии с соизмеримым по силе противником) поле начинает частично пропускать физические снаряды и лазерные импульсы. Второй уровень защиты – физический. Несколько слоёв титановых экранов и стальная оболочка – всё, что разделяет экипаж и бесконечный вакуум, который разорвёт вас изнутри за мгновенья, дайте вы ему шанс. Конечно, существует система авторемонта, заливающая небольшие пробоины металлической пеной.

Лазеры – самое быстрое и потому самое точное оружие, но они потребляют немереное количество энергии. Крупные орудия используются для прицельной стрельбы по тем или иным частям вражеского судна, а задача малых лазерных турелей состоит в перегрузке защитных щитов и нанесении множества мелких повреждений.

Кинетические орудия представляют собой рельсовые установки, пуляющиеся на порядок более медленными, но более "весомыми" снарядами. Кинетический снаряд обладает массой и легче проникает через силовое поле, но и увернуться от него значительно проще. Корабельный компьютер, пытаясь через вычисления угадать, где окажется враг в следующую микросекунду, направляет туда огонь малых автоматических пушек, усеивая пространство мелкой шрапнелью. Крупные

кинетические пушки устанавливаются только на больших кораблях и используются только против линкоров и пассивных целей.

Ракеты лучше всех прочих снарядов проникают через силовое поле, оно почти не способно их остановить. Они медленнее всех прочих типов снарядов, но способны преследовать цель до тех пор, пока не настигнут её. Сбить их с хвоста можно сложными манёврами, резким ускорением или же интенсивным огнём шрапнельных пушек.

Цены и разное

Малые кинетические орудия стоят от 10К до 30К за штуку. Каждое потребляет 5 ед. энергии, когда работает, это гораздо меньше, чем сопоставимый по мощности лазер. Загвоздка в том, что турели расходуют неимоверное количество снарядов, что может быть затратно. За один жаркий бой турель может сожрать болванок на 1К кредитов.

>Нужен компьютер, эффективно вычисляющий траектории для кинетики
Есть предложения от 50К до 100К.

>умный дом-корабль
500 кредитов.

>Обмазать корабль датчиками. Камеры, датчики форм жизни, температуры, состава воздуха
Примерно 20К.

>ОП, во сколько встанет тюрьма-раскладушка? Суть: в углу склада поставить три камеры 2х2, стены которых можно опускать на пол, когда в них нет заключённых, но нужно пространство.
20К.

1К-10К – мелкие ракеты. При попадании выводят из строя (если не уничтожают) файтеры; уничтожают слабобронированные внешние модули (турели и прочее), повреждают среднебронированные; могут сделать пробоину в фрегате и не представляют большой угрозы для корпуса крейсера.

Фишка в том, что у больших боевых кораблей (начиная с фрегата) важные системы защищены располагающимися вокруг второстепенными помещениями, а те снаружи – экранами. Помните, на "Надежде" по периметру располагались техтоннели? Так спланировано для защиты от пробоин, и особенно это эффективно против ракет. Поэтому их применяют, главным образом, для вывода из строя штук, расположенных снаружи корпуса.

Средние ракеты – 10К-100К. Разносят на болты истребители; серьёзно повреждают среднебронированные внешние модули, повреждают сильнобронированные;

представляют серьёзную угрозу для фрегата в плане повреждения корпуса; могут пробиться через экраны крейсера.

Здоровенные ракеты – 100К-1М. Их устанавливают обычно лишь на крейсерах и линкорах. Наполовину или на треть разносят корпус фрегата (этого, обычно, достаточно, чтобы тот перестал функционировать); выводят из строя сильнобронированные внешние модули; делают серьёзную пробоину в корпусе крейсера.

Ценовой диапазон соответствует крутости систем наведения и скорость ракеты. От ракеты можно либо увернуться или убежать (как это делают файтеры и небольшие фрегаты), либо сбить защитными комплексами : устанавливают по периметру корпуса небольшие – кинетические или лазерные турели. Можно переключить в защитный режим и обычные орудия, но они не особо эффективны: ракеты – маленькая цель, поэтому сбить её обычно удаётся лишь на подлёте.

Лазеры. Основное оружие в космосе благодаря своей несравненной скорости – а значит точности. Минус их в том, что импульс поглощается щитами и бронёй, и мощные лазеры жрут до черта энергии. Делятся на два типа: "пиу-пиу"-лазеры стреляют единичными импульсами, которые дырявят цель; "бзз"-лазеры несколько секунд испускают непрерывный импульс, который разрезает цель. Наш шахтёрский лазер относится ко второму типу. Но он старенький и не предназначался для боевого использования.

малые/средние/большие

Пиу-лазеры.

Цена – 20-30К/70-200К/300К-???

Энергопотребление – 10-15/20-70/100-???

Группа малых может подавлять файтеры и помогать перегрузить вражеские щиты; средние уверенно делают дырки в фрегатах, если их щиты загружены; тяжёлые уверенно прошивают фрегаты в глубину и грозят крейсерам.

Бзз-лазеры.

Цена – такая же.

Энергопотребление – нет в наличии/30-100/200-???

Бзз-лазеры менее эффективны против подвижных целей, так как стреляют одним цельным импульсом, но крупным целям наносят серьёзный урон и хорошо перегружают щиты. Тяжёлые лазеры буквально разрезают малые корабли.

Снайперские лазеры.

Цена – нет в наличии/100-150К/350К-???

Энергопотребление – такое же, как у пиу-лазеров.

Стреляют концентрированным единичным сгустком энергии, который хорошо проходит сквозь щиты и броню. Низкий темп огня. Используется для поражения конкретных точек на вражеском судне.

Автопилот может посадить судно только в нормальном космопорту – там он связывается с датчиками космопорта и с их помощью сажает корабль. Точнее, не космопорт, а посадочная площадка или стыковочное место. С какой-то другой поверхностью или местом (или недружественной посадочной площадкой) это работать не будет.

Медицина

>Алзо, что по стимуляторам?

Есть множество различных, стоят от 10 до 50 кредитов за дозу. Вот некоторые основные:

Гиперцин – стимулирует мышечную активность, временно повышает силу и выносливость. Побочные эффекты: нервный тик, жуткая боль в мышцах после окончания действия, риск развития зависимости.

Оксикодон – смесь адреналина и сильнейшего анальгетика. Позволяет продолжать функционирование со вспоротыми кишками или оторванными конечностями (пока не вытечет слишком много крови). Побочные эффекты: вредно для сердца, нечувствительность к боли может привести к самотравмированию.

Алкизин – стимулирует активность мозга, сильно ускоряет процесс мышления. Побочные эффекты: головные боли, раздражительность, при передозировке – психическое расстройство, опасность инсульта.

Перидаксон – повышает концентрацию, реакцию, внимание; одна доза действует полчаса. Для продолжения действия необходимо повышение дозы в 1,5 раза.

Побочные эффекты: мигрень, длительная сонливость после окончания действия, по продолжительности пропорциональная суммарной дозе.

Аритрацин – стимулирует метаболизм, быстрее выводятся алкоголь, наркотические вещества, токсины. Побочные эффекты: регулярный приём вредит печени и почкам, возможна диарея.

Штуки

Dogfight 2

Владычество Райха пало, и Каниния снова стала свободной, но битва храбрых пилотов из эскадрильи 389 "Aces of Marmalades" ещё не окончена. Дирижабль Барона фон Зиггифайла скрывается в таинственном портале, и воздушным бойцам ничего не остаётся, кроме как отправиться за ним в другое измерение, в магический мир народа Йильф. Смогут ли герои остановить Барона, в союзе с некромантом Сарракисом готовящегося призвать Трёхглавого Вурма, и спасти королевство Ваария и весь Мультиверс?..

“О господи, 10 из 10!” – ProEliteGaming 10.0

“Одна игра, чтобы править ими всеми”. – Gamermania 10.0

“Наш обозреватель не выходит на связь уже четыре недели. Все редакторы, посланные за ним, так и не вернулись”. – WitchMotto.com 10.0

Основная кампания игры представляет собой РПГ, к которому игроделы присобачили множество миниигр в качестве дополнения к игровому процессу, и на каком-то этапе разработки даймон стал нашёптывать разработчикам, и те пустились во все тяжкие, создав чудной сплав из великого числа жанров (нет, правда, ходят слухи, что вскоре после выхода игры почти вся команда отправилась в неврологический санаторий). С самого начала кампании игрок может выбирать, как вообще её проходить, выбирая тот или иной режим или совмещая их все, и каждый из режимов может выступать в роли отдельной игры. Широчайшая вариативность: никто не знает, сколько в действительности концовок у основной кампании и каково количество сайд-квестов. Выдвигалось обвинение, что для написания сюжета и скриптов компания поработила целую планету примитивной расы обезьянолюдов, однако издателям удалось доказать в Межзвёздном арбитраже, что десант корпоративной службы безопасности лишь положил конец жестокой тирании (на планете потерпел крушение космический транспорт, и один из приматов низшей касты, вооружившись вместе с сообщниками перевозившимися на судне металлическими баллонами, стал диктатором всей планеты), а поллитра энергетика и три куска пиццы в день – достойная заработная плата, по меркам этой цивилизации.

Добавьте к этому кооперативные режимы, онлайн-мультиплеер (в числе прочего ММО РПГ и коллекционная карточная стратегия) и несколько DLC, существенно расширивших изначальный фэнтезийно-дизельпанковый сеттинг. Воздержимся от перечисления всех возможностей, потому что это бесполезно – здесь есть ВСЁ.

И, да, основные персонажи игры – гуманоидные собаки.

Один из режимов:

Несколько островных держав борются за владычество в Мировом океане. Дипломатия репрезентируется в форме ВН-ивентов. В свой ход страны могут инициировать конфликт за провинцию (акваторию) с другой державой, и начинается воздушная рыбалка/воздушный бой. При этом ловля акулы отражает экономическое соперничество и приносит монетки, в то время как файтинг – военные столкновения (урон по самолёту и бойцу – потери военных сил).

Колба с кровью

– Так что ты тут такое интересное разглядываешь?

<...> В ящике лежит массивный предмет, выполненный из металла светло-сероватого цвета. По форме он напоминает какую-то трапецевидную раку. Посередине раки располагается квадратная выемка, а по периметру на металле выгравированы непонятные символы чужого алфавита. Центральная выемка закрывалась крышкой, которая теперь лежит рядом с ракови. Взгляд ваш

сразу прилип к содержимому раки – объёмной колбе несколько сантиметров в диаметре и пару десятков сантиметров в высоту. Внутри маняще багровеет характерная тёмно-красная жидкость. Вы осторожно достаёте колбу из раки и слегка встряхиваете на свету, наблюдая за переливами густой насыщенной эссенции. <...>

– Это один из предметов культа, распространённого в проторептилоидных цивилизациях, культа Первоматери. Она покровительствовала всему живому и жизни вообще. Этот предмет, судя по всему, относится к её аспекту исцеления и восстановления жизни.

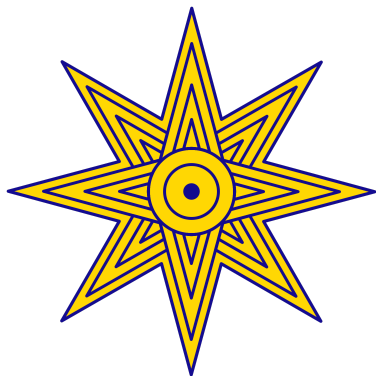
– То есть, если помолиться этой штуке, можно вылечить от всех болезней?

– Э-э.. Если по-простому, да. Жрецы культа Первоматери занимались целительством. Существует даже теория, что медицина у проторептилоидов существовала только в рамках этого культа, но согласно...

– Так что это такое?

– Кровь богини. Вот же, написано, – говорит Ари и указывает на надпись крупным шрифтом сверху и снизу от ниши, будто бы Вы должны были сразу прочесть и всё понять. – «Кровь Вечной Матери – Дар смертным детям». Здесь как и во всех проторептилианских сакральных текстах двойная семантическая шифровка. Постоянно используется игра на синонимии иероглифов и омонимии звуков. Помимо основного смысла присутствуют ложные или второстепенные. Но и первичный текст выстроен витиеватыми символами. Пока что я разобрал только это, – Ари начинает водить пальцем по нескольким строчкам, выгравированным более крупным шрифтом, чем остальной текст. – «Жертва Матери детям – бесконечная любовь и неувядающая кровь. Прикосновение дара – всем жадным до жизни отсрочка и помощь. Забирающий всё грабит всех навсегда, сам получает безмерно. Вору да не достанется».

Символ на крышке:



Мы попытались попробовать кровью, но она вдруг ожила и утекла от нас. Забралась в Кейт. Дала ей новенький глаз. И стёрла память. Забралась на раны Ари, а потом Хаве на ручки.

Рабство

Рабство маргинализировано во всех корневых человеческих системах, то есть, на всём обжитом куске галактики, объединённом в один связанный интересею сектор. На галактическом юге – чёрт его знает, аквитанцев считают чужаками, ну или ещё где-нибудь в потерянных колониях. А так везде, где есть цивилизация, рабство преследуется, даже в Нейтральных водах. Это не значит, что его не существует, конечно же. Тут и там разумных гуманоидов похищают для использования в опытах и сексуального рабства, а также человеческие рабы в ходу у ряда ксеносовских сообществ. Ну и надо ли напоминать об окраинных мирах, где творится всё, что только может представить больное воображение. ВМалакке, вероятно, можно выйти на контакт с работоторговцами, но это не тривиальная задача, учитывая силу влияния здесь соседней Федерации.

Смартфоны наёмников

<...>

В памяти телефона Бородача был сохранён зашифрованный архив. Но долго искать ключ Вам не пришлось: в «Заметках» у Бородача оказался записан подозрительно выглядящий набор букв и цифр. Дешифрованный файл представляет собой грубую трёхмерную проекцию поверхности маленького планетоида, находящегося, судя по указанным звёздным координатам, в неприметной системе в Нейтральных водах, имеющей лишь номерное название, в которой, согласно звёздному каталогу, почти нет никаких объектов. На фоне рельефа поверхности в одном месте красуется жирный красный крест. Что бы это могло значить?

<...>

Телефон Чёрненького, казалось, не содержал ничего интересного, когда в списке групп его аккаунта в соцсети Вы не наткнулись на закрытое сообщество привилегированных гостей ночного клуба Neon-dark, расположенного на планете-городе Макао. Контент группы состоит из электронной музыки, а также артов и фоторабот, доминирующим сюжетом которых является изображение откровенно одетых, полунагих или полностью обнажённых девушек в образе ночных охотниц, обычно в той или иной степени покрытых кровью своей добычи. Основное назначение группы, как Вы поняли,

состоит в информировании привилегированных гостей клуба о проведении специальных закрытых вечеринок.

*«Суббота по общему календарю. 23:30 по местному времени.
Пароль: «Мы слышали, здесь классные молочные коктейли». –
гласила лаконичная подпись последнего поста с прикреплённой
фотографией обнажённой по пояс девицы в тёмно-разноцветном
неоновом освещении, облизывающей кончики покрытых
тёмно-красной жидкостью пальцев. Вы глянули в календарь.
Человеческое пространство входит в понедельник.*

Прочее

Тавульские агонии – малаккский деликатес.