

Мэд Ригби

# Таинственный шум

книга-игра



*Версия текста: 1*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Колибри

Резерв топлива

## Параметры

Дб: 6

## Технические данные

Изменение скорости: \_\_\_\_

## Проверка

Дб: \_\_\_\_

# 1

Когда-то вы мечтали о том, чтобы испытать чувство полёта и невесомости, поэтому в детстве вам хотелось стать пилотом космического корабля. И вот сейчас вы отталкиваетесь от твёрдой поверхности и проносите через сферу диаметром пятнадцать метров, внутри которой находитесь. Вы чувствуете себя измотанным от огромного количества подобных перемещений, совершённых за последние полчаса, но вам нужно продолжать оставаться собранным и сконцентрированным. От вас зависит успех всей вашей команды.

Когда вы занимаете положение в своей части пространства, внутри сферы эхом разносятся возгласы игроков:

- Все готовы! Играем до решающего.
- Не задерживайте мяч в одних руках, закончим эту партию без фолов.
- Погнали, щенки! Мы вас уроем!

Мяч врывается в пространство из подающего устройства и плавно летит через центр сферы. Вы устремляетесь к нему, двигаясь на упреждение...

Где бы вам ещё довелось поиграть в гандбол, не окажись вы на космической станции «Бочелли» с целым спортивным комплексом, где гравитация Сибели компенсируется центробежной силой от движения самой станции по круговой орбите.

Вы движетесь по инерции в сторону ворот противника. Путь вам преграждает бородатый Колд из команды «Прайд». Вы понимаете, что уже слишком долго удерживаете мяч у себя. Нужно срочно решать, что делать теперь, пока вам не засчитали нарушение правил.

- Бросок по воротам** — (8)
- Пасс напарнику** — (14)

# 2



В следующую секунду яхта теряет управление. Навигатор подсказывает, что скоро вы достигнете апоцентра траектории, после чего яхта начнёт снижение на Фанки-VI. Если в ближайшие девяносто минут устранить проблему с управлением не удастся, то вы неизбежно попадёте в плотные слои атмосферы планеты-гиганта.

Вы пытаетесь установить связь с «Бочелли», но вам не отвечают. Вместо этого вы слышите сообщение от команды корабля, появившегося рядом с вами:

- Внимание экипажу яхты «Колибри»! Системы управления вашего судна заблокированы пиратским вмешательством. Мощность радиостанции снижена до уровня, необходимого для общения с нами. Требуем предоставить сведения о перевозимом грузе и обозначить его ценность.

Вы берёте себя в руки, хотя и понимаете, что вам, скорее всего, конец. Стараетесь отвечать уверенно, но вряд ли это на что-то повлияет.

- Выполняю пилотный контракт компании «Юникон». Не располагаю сведениями о содержимом трюма. Требую предоставить мне возможность связаться с космической станцией «Бочелли»!

- Ждать ответа**,  «D6» = 0 — (6)
- Если отсутствует 1 «Проверка/D6»: **Проверить удачу (4)**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6»

- Если в наличии ровно 1 «Проверка/D6»: **D6 = 1 : Провал!**
- Если в наличии ровно 2 «Проверка/D6»: **D6 = 2 : Провал!**
- Если в наличии ровно 3 «Проверка/D6»: **D6 = 3 : Провал!**
- Если в наличии ровно 4 «Проверка/D6»: **D6 = 4 : Успех!**
- Если в наличии ровно 5 «Проверка/D6»: **D6 = 5 : Успех!**
- Если в наличии ровно 6 «Проверка/D6»: **D6 = 6 : Успех!**
- Если в наличии 4 «Проверка/D6»: **Доступ к системным файлам бортового компьютера, ✎ «D6» = 0 — (30)**

### 3

Ваш дальнейший полёт к Vlc проходит в штатном режиме. Вы спускаете яхту на поверхность спутника в точку с заданными координатами и оказываетесь внутри научной станции. Атмосфера на Vlc не пригодна для дыхания, поэтому вся станция находится под куполом, внутри которого поддерживаются условия, приближённые к условиям на поверхности Сибели. Пока на взлётно-посадочной площадке проходят разгрузочно-погрузочные работы, вы решаете формальности с документами на перевозку грузов и набираетесь сил перед обратным вылетом.

Когда всё готово, можете отправляться на «Бочелли».

- Старт! — (34)**

### 4

Вы испытываете лёгкий дискомфорт от перенесённой нагрузки при ускорении, но вашему здоровью ничего не угрожает.

Скоро вы окажетесь далеко от гравитационного центра Сибели и покинете зону, недоступную для использования warp-двигателя. Пока вводите в компьютер координаты выхода из гиперпространства и любуетесь окружающей вас красотой космических просторов, наблюдая, как голубой шар Сибель, на поверхности которого всё ещё можно различить немногочисленные островки суши, постепенно удаляется от вас.

- Приготовиться к гиперпрыжку, ✎ «Изменение скорости» = 0 — (7)**

## 5

*Внимание!*

Вам отказано в изменении ранее установленных данных. Для совершения манёвра вам необходим резерв топлива.

Вы не можете ничего поделать, и вам остаётся только продолжать полёт по своей траектории.

**Держать курс на Vlc — (3)**

## 6


Прошло ещё немного времени, и вы услышали стук снаружи по фюзеляжу яхты. Пиратский катер пристыковался к вам. Потом постучали по крышке дока и прокричали:

- Будет лучше, если вы откроете шлюз, чем если мы его выпилим, и ваше судно разгерметизируется.

У вас не остаётся выбора. Вы запускаете в кабину яхты одного из бандитов. Для второго, который целится в вас из травматического пистолета с другой стороны дока, на вашем судне нет места.

- Открывай трюм! - говорит вам первый. - Вместе посмотрим, что везёшь.

**Открыть трюм — (27)**

Если отсутствует 1 «Проверка/D6»: **Проверить удачу (4)**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6»

Если в наличии ровно 1 «Проверка/D6»: **D6 = 1 : Провал!**


Если в наличии ровно 2 «Проверка/D6»: **D6 = 2 : Провал!**

Если в наличии ровно 3 «Проверка/D6»: **D6 = 3 : Провал!**

Если в наличии ровно 4 «Проверка/D6»: **D6 = 4 : Успех!**

Если в наличии ровно 5 «Проверка/D6»: **D6 = 5 : Успех!**

Если в наличии ровно 6 «Проверка/D6»: **D6 = 6 : Успех!**

Если в наличии 4 «Проверка/D6»: **Драка!**,  «D6» = 0 — **(35)**

## 7

Вы приходите в сознание от сигнала бортового компьютера, когда выходите из гиперпространства высоко над Фанки-VI. Газовый гигант притягивает вашу яхту к себе, но вы находитесь на безопасном от него расстоянии, чтобы избежать попадания в плотные слои атмосферы этой планеты.

Локационная система «Колибри» не обнаруживает угроз, и вы спокойно производите расчёты для сближения с одним из атмосферных спутников Vlc. Вы планируете манёвр в точке перицентра траектории вокруг Фанки-VI, а до этого времени вам нужно отправить на «Бочелли» сигнал о нормальном ходе выполнения миссии и связаться с управлением взлётно-посадочной площадки на поверхности Vlc.

Радиостанция работает в режиме дежурного приёма, и вы слышите из её динамика странные шумы. Электромагнитное поле планеты-гиганта не должно влиять на электронику яхты на такой высоте, но радиопомехи по непонятным причинам в космическом пространстве не являются редкостью.

Вы улавливаете определённую гармоничность шумов, и тут же настораживаетесь, чтобы проверить свои подозрения.

*...шшш...шшш...шшш...ш...ш...ш...шшш...шшш...шшш.....шшш...шшш...шшш...ш...ш...ш...шшш...шшш...шшш...шшш...шшш...шшш*

Если это что-то значит, то можете отправить на Vlc запрос о полётной обстановке, или же довериться локационной системе «Колибри». Можете включить на радиостанции режим шумоподавления, если не хотите слушать шипение из её динамика.

- Отправить запрос на Vlc — (39)**
- Увеличить чувствительность локационной системы — (10)**
- Включить шумоподавление — (3)**

## 8

Колд легко перехватывает брошенный вами мяч, и сразу же перекидывает его другому игроку своей команды, который находится за вашей спиной. Вы налетаете на бородача и отталкиваетесь от него назад, чтобы исправить собственную ошибку.

Колд догоняет вас и оттягивает за ногу, кидая реплику:

- Марк, я думал, ты только на задании предпочитаешь одиночное пилотирование.

Вы не в силах ввязаться в борьбу, которая происходит возле ворот вашей команды. Пара секунд, и внутри сферы раздаётся сигнал, означающий завершение партии.

Игра закончена, пришло время игрокам пожать друг другу руки и отправиться в душевые, после чего в раздевалке всех ждёт бурное обсуждение игры.

- В раздевалку — (25)**

## 9

Вы прилетаете на "Бочелли" и стыкуетесь с космической станцией ко времени, указанному в контракте. Вам удалось доставить груз в полной сохранности, и теперь вправе получить заработанные коины.

Вы идёте в офис Генри, чтобы он оформил соблюдение вами всех условий контракта и выписал чек на получение вознаграждения.

- Отличная работа, Марк! - говорит Генри и пожимает вам руку. - Даже не представляю, как тебе это удалось!

Он явно имеет в виду не доставку груза с VIc.

- Так ты уже знаешь о сбитом пиратами судне из Дальнемира? Кстати, хотел тебя спросить, что это за звёздная система? Никогда о ней не слышал.

Генри пожимает плечами и отвечает:

- Я сам впервые услышал это название, когда тут в "Юниконе" поднялась шумиха по поводу того, что ты спас одного из представителей этой системы, и мне сразу же захотелось навести справки. Я перерыл кучу библиотек, но лишь в нескольких нашёл упоминание о Дальнемире. Это одна из немногих звёздных систем, не участвовавших в мировой войне. Ей удалось избежать втягивания в боевые действия благодаря своему удалённому положению. Пока остальные системы пытались уничтожить друг друга, Дальнемир переживала стремительный рост научного развития, и на сегодняшний день является одной из самых развитых в технологическом плане систем.

Однако правительство Дальнемира не желает делиться своими технологиями с другими системами и вообще сотрудничать с кем-то или принимать какое-либо участие в мировой политике.


Совсем недавно научное сообщество Дальнемира впервые за многие десятилетия связалось с одной из перспективных колоний с предложением оказать помощь в технологическом развитии. Странно, что они выбрали для этого Сибель.

Могу сказать, что если бы пираты не сбили судно Дальнемира вблизи Фанки-VI, то в ближайшие несколько десятков лет Сибель стала бы одной из самых выдающихся держав.

- Или началась бы ещё одна мировая война, - дополняете рассуждения Генри своей версией.

- Вот ещё, Марк, компания «Юникон» награждает тебя за успешное проведение спасательной операции. Руководство не могло не удовлетворить ходатайства господина Ацуши, так что прими награду.

Если отсутствует 1 «Параметры/Дб»: **Поздравляем!!!**

○ Если в наличии 1 «Параметры/Дб»: **Получить награду**,  получено достижение «Звезда пилота», «Дб» = 0

## 10

---

Не смотря ни на что, вы уверены, что радиопомехи являются повторяющимся сигналом бедствия "SOS": три тире - три точки - три тире.

Спустя некоторое время локаторам на яхте удаётся запеленговать источник помех и высчитать траекторию его движения. Объект движется по сильно вытянутой орбите вокруг Фанки-VI к точке перицентра, которая находится ниже верхних слоёв атмосферы газового гиганта. С VIc не могли его увидеть, потому что спутник находится на другой стороне планеты.

Вы передаёте эти данные на «Бочелли», и получаете ответ: «Командование космической станции «Бочелли» благодарит вас за предоставленную информацию. К сожалению, спасательные шаттлы не смогут сблизиться с неопознанным аппаратом до того, как он сгорит в атмосфере Фанки-VI».

Вы понимаете, что вы единственный, кто может успеть подлететь к потерпевшему бедствие судну, но даже если сделаете это, то вряд ли будете способны оказать ему помощь.

- Изменить курс для сближения с судном — (11)**
- Решаете продолжить полёт на VIc — (3)**

## 11

---

Вы вводите новые данные для изменения траектории. Чтобы успеть подлететь к бедствующему судну, ваша яхта должна хорошо разогнаться, что потребует большого расхода топлива.

Потом у вас будет мало времени, чтобы исследовать неизвестный космический аппарат - придётся сразу снова менять траекторию, чтобы не войти вместе с ним в атмосферу Фанки-VI.

- Если отсутствует «Колибри/Резерв топлива»: **Включить двигатели — (5)**
- Если отмечено «Колибри/Резерв топлива»: **Включить двигатели, ✎ X«Резерв топлива» — (16)**

## 12

---


Яхта наберёт недостаточно высокую скорость. Впоследствии бортовой компьютер внесёт поправки в ваши вычисления и скорректирует траекторию полёта яхты, задействуя для этого резерв топлива.


- Продолжить управление двигателями, ✎ X«Резерв топлива» — (13)**




## 13

Задайте режим ускорения, с которым яхта будет совершать манёвр.


 «Д6» = 0

Если отсутствует 1 «Параметры/Д6»: **40 м/с2**,  «Д6» = 6 — **(4)**

Если отсутствует 1 «Параметры/Д6»: **80 м/с2**,  «Д6» = 6

Если отсутствует 1 «Параметры/Д6»: **160 м/с2**,  «Д6» = 6 — **(18)**

Если в наличии 6 «Параметры/Д6», но отсутствует 1 «Проверка/Д6»:

**Проверить удачу (4)**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6»

Если в наличии ровно 1 «Проверка/Д6»: **D6 = 1 : Провал!**


Если в наличии ровно 2 «Проверка/Д6»: **D6 = 2 : Провал!**


Если в наличии ровно 3 «Проверка/Д6»: **D6 = 3 : Провал!**

Если в наличии ровно 4 «Проверка/Д6»: **D6 = 4 : Успех!**

Если в наличии ровно 5 «Проверка/Д6»: **D6 = 5 : Успех!**

Если в наличии ровно 6 «Проверка/Д6»: **D6 = 6 : Успех!**

Если в наличии 4 «Проверка/Д6»: **Начать манёвр**,  «Д6» = 0 — **(43)**

Если в наличии 1 «Проверка/Д6», но отсутствует 4 «Проверка/Д6»: **Начать манёвр**,  «Д6» = 0 — **(29)**

## 14

Вы бросаете мяч Джебу и налетаете на бородоча, не в состоянии контролировать в невесомости скорость своего движения.

Джеб бросает мяч по воротам со всей своей дури, но неуклюже промахивается. Игроки наблюдают, как мяч носится по всему игровому пространству, рикошета от стен сферы. Вы отталкиваетесь от Колда, чтобы устремиться на защиту ворот вашей команды, но понимаете, что вам не удаётся оторваться от противника.

- Марк, так ты, оказывается, не всегда стремишься выполнить всё в одиночку, - произносит Колд, удерживая вас за ногу.

Вы не в силах ввязаться в борьбу, которая происходит возле ворот вашей команды. Пара секунд, и внутри сферы раздаётся сигнал, означающий завершение партии.

Игра закончена, пришло время игрокам пожать друг другу руки и отправиться в душевые, после чего в раздевалке всех ждёт бурное обсуждение игры.

**В раздевалку** — **(25)**

## 15

Только когда вы возвращаетесь на "Бочелли", можете оценить серьёзность повреждения обшивки фюзеляжа. Её восстановление потребует значительных расходов.

Конечно, страховка покроет все затраты, но её стоимость сильно возрастет. Теперь вам придётся работать без выходных и браться даже за самые неликвидные контракты.

Вы не теряете надежду, что когда-нибудь вам повезёт, и вы сможете заработать приличную сумму коинов.

## 16

Вы быстро приближаетесь к газовому гиганту, догоняя бедствующее судно. Чем меньше до него расстояние - тем отчётливее вы слышите по радиостанции сигнал о помощи. Теперь это не шумы, а тоновый звук аварийной системы связи. Экипаж судна не отвечает вам, и вы подозреваете, что там нет никого живого.

На подлёте к неизвестному космическому аппарату вы включаете двигатели, чтобы выровнять с ним скорость.

Неизвестный катер неподвижно висит в пространстве в нескольких десятках метров от вас. Вы можете его как следует разглядеть.

Это аппарат с довольно необычным внешним видом, не поддающийся определённой классификации. На его корпусе есть какие-то обозначения и надписи, но вы не можете их понять. Корпус неизвестного аппарата весь в мятинах, как будто его обстреляли из крупнокалиберного орудия, но пробоин вы не видите.

Даже если кабина катера не разгерметизирована, экипаж внутри, должно быть, погиб во время обстрела. В лучшем случае оказался контужен.

Вы принимаете решение состыковаться с катером и проверить, есть ли внутри люди.

**Стыковка — (24)**

## 17

Вы правильно посчитали, что для перехода с круговой орбиты на траекторию убегания необходимо увеличить скорость в корень из двух раз и ввели оптимальное значение в пределах допустимой погрешности.

Резерв топлива остался незадействованным, он может пригодиться вам в будущем.

Скоро яхта наберёт заданную скорость, но нужно указать ещё один параметр.

**Продолжить управление двигателями — (13)**

## 18

---

В результате длительной нагрузки свыше 16g ваши внутренние органы оказались повреждены. Кроме того, вы получили кровоизлияние в мозг и больше не можете управлять космическим аппаратом.

Провал миссии!

## 19

---

Джеб не из тех парней, которые держат свои мысли при себе.

- Я бы согласился, - признался он, пока вы едете на лифте по длинному туннелю. – Работать в команде «Прайда» гораздо интереснее, чем развозить продовольственные запасы внутри системы Фанки.

- Ты ведь понятия не имеешь, с какими трудностями им приходится сталкиваться, - отвечаете вы. – «Прайд» предлагает хорошо оплачиваемые контракты, но их пилотам довольно часто приходится рисковать собственной жизнью. Действительно думаешь, что это интересно?

- Марк, ты также рискуешь жизнью каждый раз, когда совершаешь гиперпрыжок. Вся наша работа – это риск, и нам за него платят. Сегодня в клубе будет трансляция матча с Севили. Встретимся тогда вечером, если не будешь занят?

Вы не хотите загадывать наперёд. Всё-таки будет лучше, если Генри, агент по предоставлению полётных контрактов, сможет вам что-нибудь предложить.

Вы приближаетесь к периферии главной центрифуги «Бочелли», где под действием центробежной силы от вращения станции вокруг своей оси испытываете почти такую же силу притяжения, как на поверхности Севили. Чтобы попасть в модули «Юникона», нужно пройти через регистрационный пункт. Гостиничными модулями и зонами отдыха могут воспользоваться не только сотрудники компании, но и путешественники, ожидающие своего перелёта. Вы достаёте пропуск и заходите внутрь.

○ В регистрационный пункт — (40)

## 20

Человек, который сидит рядом с вами, не скрывает своего восторга. Он всё ещё не верит в то, что вы только что совершили. Из разговора с ним вы узнаете, что его зовут Ацуши, и что он летел на научную станцию на поверхности Vlc. Как только он вышел из гиперпространства в окрестностях Фанки-VI, на него напали непонятно откуда появившиеся пираты. Они потребовали оплатить перелёт, а когда Ацуши отказался вести с ними переговоры и попытался уйти, они подбили его катер и оставили Ацуши умирать, поскольку все система управления катером оказались выведены из строя.

- Пираты – не такая уж и редкость, - замечаете вы. – Я как раз лечу на Шесть Си, так что доставлю вас прямо на поверхность.

- Теперь в этом нет необходимости, - мрачно отвечает Ацуши. – Мне нужно установить связь с космической станцией «Конг` йан», чтобы за мной прислали транспорт.

Вы понятия не имеете, что это за станция, и спрашиваете собеседника, как далеко она находится. Ацуши говорит, что это крупнейшая космическая станция звёздной системы Дальнемир, но на борту «Колибри» нет средств межзвёздной связи. Вы отправляете на «Бочелли» сообщение с подробным докладом о текущей ситуации и запрос на установление связи с «Конг` йан». Ответа приходится ждать значительно дольше, чем, если бы всё дело было только в скорости распространения сигнала. Наконец на вас выходят по радиостанции, и вы принимаете сообщение с «Бочелли»:

«Внимание пилоту космического аппарата «Колибри»! Мы получили сведения, что на борту вашей яхты находится представитель звёздной системы Дальнемир. Подтвердите информацию!»

Вы подтверждаете всё ранее сказанное вами в предыдущем сообщении и получаете инструкцию дальнейших действий: «Доставить господина Ацуши в научную станцию на поверхности Фанки-Vlc, куда за ним прибудет корабль из системы Дальнемир, и продолжить следование по своему маршруту».

○ Продолжить курс на Vlc — (22)

## 21

Панель управления деформировалась от ударов по корпусу катера и зажала пилоту ноги.

Вы используете грубую физическую силу, чтобы вправить выгнутую панель на место. После этого помогаете незнакомцу выбраться и пересесть на вашу яхту. Закрываете люк, и отстыковываетесь от повреждённого аппарата.

○ Расстыковка — (44)

## 22

Ваш дальнейший полёт на VIc проходит в штатном режиме. Ацуши не может рассказать вам более ничего интересного, хоть вы и хотели бы услышать от него рассказ об особенностях звёздной системы, из которой он прилетел. Всё что вам удалось узнать – что «Дальнемир» находится за пределами досягаемости космических кораблей колонии Сибель.

Вы подлетаете к VIc и спускаете яхту на его поверхность в точку с заданными координатами. Вы оказываетесь внутри научной станции. Атмосфера на VIc не пригодна для дыхания, поэтому вся станция находится под куполом, внутри которого поддерживаются условия, приближённые к условиям на поверхности Сибели.

Когда «Колибри» садится на взлётно-посадочную площадку и её двигатели затихают, к вашей яхте подходит делегация представительных сотрудников научной станции. Стоит вашему пассажиру покинуть своё место и выйти наружу, как его окружают, не давая прохода.

- Господин Ацуши, добро пожаловать в систему Фанки! – слышите вы, как его приветствуют. – Станция «Бочелли» передала сведения о вашем прилёте на «Конг`йан», и за вами прилетят в течение ближайших суток. В настоящий момент виднейшие учёные колонии Сибель уже собрались в нашем конференц-зале и готовы выслушать вас, как только вы будете готовы. Позвольте проводить вас туда.

Ацуши устало отмахивается от назойливых представителей и просит проводить его в гостиничный номер до прибытия корабля из Дальнемира.

- Мы отказываемся от сотрудничества с колонией Сибель, - произносит он. – Больше никаких переговоров.

Делегаты разводят руками и просят объяснить:

- Господин Ацуши, но ведь Дальнемир сам стал инициатором нашего с вами сотрудничества.

- Тогда мы не располагали сведениями о наличии в системе Фанки незаконных вооружённых бандформирований. Если те технологии, которые мы собирались вам предложить, случайным образом попадут в руки космических пиратов, в мире неизбежно начнётся ещё одна мировая война...

Ацуши в сопровождении встретивших его людей удаляется от вас, и вы перестаёте слышать этот спор. Пока на взлётно-посадочной площадке проходят разгрузочно-погрузочные работы, вы решаете формальности с документами на перевозку грузов и набираетесь сил перед обратным вылетом.

Когда всё готово, можете отправляться на «Бочелли».

○ **Старт!** — (9)

## 23

Вам по-прежнему отказано в управлении системами "Колибри", и ваша яхта продолжает падать на планету-гигант. Очень скоро вы сгорите в плотных слоях атмосферы Фанки-VI.

## 24

Вы открываете люки стыковочных доков и слышите спокойный голос человека, смерившегося со своей участью:

- Мне кажется, вы опоздали с помощью. Через пять минут мы влетим в атмосферу Фанки-Шесть, а ещё через семь сгорим в ней. Вернитесь за управление своей яхты и используйте всю мощность, чтобы избежать крушения. А я уже мёртв, вы не сможете взять меня на буксир.

Вы видите того, кто разговаривает с вами. Он сидит за штурвалом к вам спиной и даже не оборачивается в вашу сторону. Похоже, он не хочет, чтобы вы видели его лицо.

- Скорее, пересаживайтесь ко мне на борт, - произносите вы.

- Я не могу выбраться из своего кресла. Меня зажало панелью управления после обстрела.

Вы не должны бросать этого человека, даже не попытавшись его спасти. Подбираетесь к нему, чтобы лично оценить ситуацию.

○ Если отсутствует 1 «Проверка/D6»: **Проверить удачу (3)**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6»

○ Если в наличии ровно 1 «Проверка/D6»: **D6 = 1 : Провал!**

○ Если в наличии ровно 2 «Проверка/D6»: **D6 = 2 : Провал!**

○ Если в наличии ровно 3 «Проверка/D6»: **D6 = 3 : Успех!**

○ Если в наличии ровно 4 «Проверка/D6»: **D6 = 4 : Успех!**

○ Если в наличии ровно 5 «Проверка/D6»: **D6 = 5 : Успех!**

○ Если в наличии ровно 6 «Проверка/D6»: **D6 = 6 : Успех!**

○ Если в наличии ровно 1 «Проверка/D6» или в наличии ровно 2 «Проверка/D6»: **Помочь пилоту выбраться**, ✎ «D6» = 0 — **(32)**

○ Если в наличии 3 «Проверка/D6»: **Помочь пилоту выбраться**, ✎ «D6» = 0 — **(21)**

Вам приходится выслушивать глупые шуточки от победителей сегодняшней игры - команды «Прайд». Что ж, пусть веселятся, раз выиграли такое право. Обижаться за это на них никто и не думал.

Бородатый Колд, больше всех довольный этой победой, задорно спросил, пока все ещё находились в раздевалке:

- Ну что, через неделю играем в том же составе?

- Марк будет на Севиле, - ответил за вас ваш напарник Джеб.

- Хочу взять пару выходных, чтобы спуститься на поверхность и поплавать в океане, - подтверждаете вы.

Колд присвистнул, иронично изобразив зависть, а рыжий Чери из «Прайда» шутивно поинтересовался:

- А что, «Юникон» не даёт своим пилотам путёвки в более экзотические места? Кстати, как там сейчас дела с контрактами? Марк, тебе хватает коинов, которые они платят?

- Ещё лет десять работы на «Юникон», и Марк получит вторую звезду пилота, - вставил свою реплику Колд.

Вы ответили Чери что-то парой предложений, обрисовав ситуацию в общих чертах. Вам на самом деле не приходится испытывать нужды в коинах, но и их излишка у вас никогда не бывает. Вы всегда можете быть уверены, что «Юникон» предоставит вам подходящий контракт, пусть и с небольшой оплатой, но вам не придётся залезать в долги, чтобы потом вернуть всё с процентами.

- Ну а как дела в «Прайде»? – задаёте вы встречный вопрос.

Чери корчит мину и крутит кистью, что должно означать «то так – то сяк».

- Ну, в «Прайде» не занимаются всякой ерундой, а крупные выгодные сделки происходят не так часто, как хотелось бы.

- Марк, давай к нам, - вклинивается Колд, - хоть мир посмотришь. Возьму тебя к себе в экипаж, когда тебе надоест летать в одиночку. Летишь куда-нибудь в ближайшее время? – невзначай интересуется он.

- Пока не знаю. Генри обещал что-нибудь подыскать для меня. Хочу получить ещё немного коинов перед спуском на Севиль.

Вряд ли стоит менять шило на мыло, ведь пилоты «Прайда» хоть и получают хорошую плату за свою работу, но могут подолгу сидеть на мели вообще без единого контракта. Вся шутка в том, что если пилот принял хоть один контракт от «Прайда», то уже не сможет работать на «Юникон». Такова политика конкурирующих компаний по найму опытных специалистов.

Собравшись и приведя себя в порядок, вы прощаетесь с ребятами из «Прайда» и отправляетесь в ту часть станции, которую арендует «Юникон». Джеб с вами по пути, поэтому вам не приходится оставаться одному.

○ Покинуть спортивный комплекс — (19)

## 26

Генри – первоклассный клерк, способный обработать массу запросов по поиску специалистов и выбрать из них те, которые могут принести компании выгоду. Вам повезло, что именно он стал вашим агентом по предоставлению полётных контрактов. Когда вы заходите к нему в кабинет, он выглядывает из-за монитора своего компьютера и произносит:

- Марк, привет. Нашёл для тебя работу. Требуется доставить груз на поверхность Фанки-Шесть Си и забрать оттуда кое-что на «Бочелли». Яхта «Колибри» уже загружена и готова к вылету, ждёт тебя на пятом доке. Топливные резервуары полные на случай непредвиденной ситуации. К завтрашнему вечеру «Колибри» должна быть пристыкована на своё место с посылкой из научной лаборатории. Оплата соответствующая.

Полёт к газовому гиганту и высадка на его спутник – не самое простое задание, зато вы получите чуть больше коинов, чем рассчитывали.

Получите от Генри подробную инструкцию с указанием всех координат, и можете приступить к выполнению задания.


- Хотите узнать о грузе — (38)
- Идти к докам — (33)

## 27

Багажно отделение вашей яхты заполнено баллонами с инертным топливом для квантовых двигателей, и бандиты, конечно, принимаются перегружать их на свой катер. Вы можете только беспомощно наблюдать за их действиями.

Когда они решают, что захваченной добычи им достаточно, спешат убраться на своём катере подальше, оставив вас на произвол судьбы.

- Продолжить полёт — (23)

Если отсутствует 1 «Проверка/D6»: Проверить удачу (4),  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6»

Если в наличии ровно 1 «Проверка/D6»: D6 = 1 : Провал!


Если в наличии ровно 2 «Проверка/D6»: D6 = 2 : Провал!

Если в наличии ровно 3 «Проверка/D6»: D6 = 3 : Провал!

Если в наличии ровно 4 «Проверка/D6»: D6 = 4 : Успех!

Если в наличии ровно 5 «Проверка/D6»: D6 = 5 : Успех!

Если в наличии ровно 6 «Проверка/D6»: D6 = 6 : Успех!

Если в наличии 4 «Проверка/D6»: Потребовать вернуть вам управление кораблём,  «D6» = 0 — (28)



## 28

---

Вам удаётся убедить пиратов вернуть вам управление системами "Колибри", поскольку если ваша яхта не вернётся на "Бочелли", руководство космической станции выведет на орбиту вокруг Фанки-VI боевые корабли для борьбы с бандгруппами. Когда вы расстаетесь с пиратами, можете продолжить полёт по своему маршруту.

После включения warp-двигателя до "Бочелли" остаётся рукой подать, и оставшийся путь не занимает много времени.

"Юникон" получила крупную недостачу груза и выдвинула вам требование компенсировать все потери.

Конечно, страховка покрывает все убытки от встречи с пиратами, но её стоимость теперь сильно возрастёт. Отныне вам придётся работать без выходных и братья даже за самые неликвидные контракты.

Вы не теряете надежду, что когда-нибудь вам повезёт, и вы сможете заработать приличную сумму коинов.

## 29

---

Ваш организм оказался неустойчивым к длительным нагрузкам свыше 8g. Ваши внутренние органы повреждены. Кроме того, вы получили кровоизлияние в мозг и больше не можете управлять космическим аппаратом.

Провал миссии!

## 30

---

Пока пираты не взяли вас на бордаж, вы отыскиваете в системных файлах бортового компьютера вредоносный код, удаляете его и перезапускаете систему управления.


Вы знаете, что пираты не погонятся за вами через гиперпространство, поэтому вам нужно просто включить двигатели и подготовиться к перемещению в окрестности Сивели.

Вы совершаете манёвр и исчезаете в гиперпространстве до того, как пиратский катер успеет дать по вам залп из своих орудий.

После включения warp-двигателя до "Бочелли" остаётся рукой подать, и оставшийся путь не занимает много времени.

Вам удалось доставить груз в полной сохранности к назначенному времени.

Отличная работа! Вы получили заслуженные коины, и теперь можете отдохнуть на поверхности Сибели.

 получено достижение «Лёгкие деньги»

Вы летите по круговой орбите на высоте четырѐхсот километров со скоростью шесть тысяч метров в секунду. Это оптимальная высота для космической станции, чтобы до неё можно было легко добраться с поверхности Севили без лишних затрат энергии. Кроме того, низкая орбита обеспечит запас времени при появлении захватнического корабля за пределами зоны, недоступной для работы warp-двигателей.

Для того чтобы совершить гипер-прыжок к газовому гиганту Фанки-VI, вам необходимо вывести яхту на траекторию убегания от планеты Севиль, и удалиться от неё на достаточно большое расстояние.

Задайте значение изменения скорости для выхода на нужную траекторию. Постарайтесь не задействовать резерв топлива при совершении манѐвра.

### Проверка

Чтобы проверить удачу - бросьте кубик D6. Если результат броска больше или равен указанной сложности - проверка прошла успешно. В противном случае удача вас подвела.

### Терминология

*Траектория убегания* - траектория движения от массивного космического объекта, при которой космический аппарат будет всегда удаляться от этого объекта и не начнѐт сближение с ним под действием силы гравитационного притяжения.

*Апоцентр* - самая удалѐнная от массивного объекта точка орбиты космического аппарата.

*Перицентр* - ближайшая к массивному объекту точка орбиты космического аппарата.

*1-ая космическая скорость* - скорость движения по круговой орбите на минимальной высоте.

*2-ая космическая скорость* - минимальная скорость, необходимая для выхода на траекторию убегания.

Если в наличии 3 «Проверка/D6»: **Вы запрашиваете у бортового компьютера подсказку для управления яхтой. На экране появляется сообщение о том, что коэффициент для перехода на вторую космическую равен корню из двух.**

- +1000 м/с, ✎ «Изменение скорости» +1000
- +100 м/с, ✎ «Изменение скорости» +100
- 1000 м/с, ✎ «Изменение скорости» -1000
- 100 м/с, ✎ «Изменение скорости» -100
- Если отсутствует 2400 «Технические данные/Изменение скорости»: **Готово**, ✎ «D6» = 0 — (12)
- Если в наличии 3100 «Технические данные/Изменение скорости»: **Готово**, ✎ «D6» = 0, ✕ «Резерв топлива» — (42)
- Если в наличии 2400 «Технические данные/Изменение скорости», но отсутствует 3100 «Технические данные/Изменение скорости»: **Готово**, ✎ «D6» = 0 — (17)
- Если отсутствует 1 «Проверка/D6»: **Проверить удачу (3)**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6»
- Если в наличии ровно 1 «Проверка/D6»: **D6 = 1 : Провал!**
- Если в наличии ровно 2 «Проверка/D6»: **D6 = 2 : Провал!**

- Если в наличии ровно 3 «Проверка/Д6»: **D6 = 3 : Успех!**
- Если в наличии ровно 4 «Проверка/Д6»: **D6 = 4 : Успех!**
- Если в наличии ровно 5 «Проверка/Д6»: **D6 = 5 : Успех!**
- Если в наличии ровно 6 «Проверка/Д6»: **D6 = 6 : Успех!**

## 32

Увы, ваша помощь оказалась бесполезной. Вы слишком долго провозились, пытаетесь высвободить незнакомца с его места, и теперь у вас нет времени на совершение манёвра. Вы сгораете в атмосфере газового гиганта вместе с пилотом неизвестного судна.

## 33

Вы проходите по административному коридору и попадаете в центр управления полётами. На контрольном посту показываете пропуск и путевой лист и идёте к пятому доку. Здесь вас встречает механик Гай.

- Марк, я проверил твою ласточку – она в полном порядке. Можешь хоть сейчас вылетать, - говорит он и протягивает вам техпаспорт на яхту.

Этому парню можно доверять. Вы просматриваете сведения о космическом аппарате:

*Яхта «Колибри»*

Количество мест: Пилот + 1 пассажир

Масса полезного груза: 1500 кг

Управление: Ручное, полуавтомат

Заряд waгр-двигателя: 2


Допустимое ускорение: 160 м/с<sup>2</sup>

Яхта кажется чуть больше легкового автомобиля, а в кабине столько же места, как в салоне спорт-кара. Вы не видите смысла откладывать полёт, который не должен занять много времени. Садитесь за штурвал и отключаете сцепление стыковочного дока. Яхту откидывает на безопасное расстояние от «Бочелли», но вы всё ещё находитесь почти на той же самой траектории движения.

**Управление двигателями**,  ✓ «Резерв топлива» — (31)

## 34

Уже удалившись от V1c, вы направляетесь по суборбитальной траектории от Фанки-VI к границе зоны, недоступной для гипер-прыжков. Когда до включения waгр-двигателя остаётся несколько минут, локационная система фиксирует возмущение гиперпространства, не связанное с вами.

Продолжить сканирование пространства,  «D6» = 0 — (2)

Совершить манёвр на уход с текущей траектории — (37)

## 35

Вы продвигаетесь к люку багажного отделения и, пользуясь тем, что бандит с травматом потерял вас из виду, наносите удар в голову тому, который находится рядом с вами. Его размякшее тело повисает в тесной кабине, и вы прижимаете его к себе в качестве живого щита.

- Гони пушку, - командуете вы, - а не то я твоему дружку шею сломаю.

С этими бандитами можно только так разговаривать.

- Всё, всё..., - сдаётся второй пират. - Не хочешь показывать, что везёшь - чёрт с тобой. Всё равно "Юникону" никто ничего ценного не доверил бы. Только дай я затащу Боцмана обратно на наш борт.

Пока старший двойки находится без сознания, младший легко соглашается отпустить вас и вернуть управление системами "Колибри".

Когда пиратский корабль отстыковывается от вашей яхты, вы сразу включаете двигатели, чтобы как можно быстрее убраться от них подальше.

Несколько снарядов, выпущенных по вам на прощание из бортовых орудий пиратского катера, цепляют корпус "Колибри", но не наносят повреждений важным системам.

Гиперпрыжок — (15)

## 36

Ваших навыков пилотирования космическим аппаратом не хватило для того, чтобы предотвратить катастрофу. Яхта "Колибри" погрузилась в облака Фанки-VI и исчезла в них навсегда.

## 37

Вам не удастся понять, с чем вы чуть было не столкнулись. Вы совершаете манёвр и исчезаете в гиперпространстве до того, как локационная система "Колибри" распознаёт тип появившегося рядом с вами космического аппарата.

После включения warp-двигателя до "Бочелли" остаётся рукой подать, и оставшийся путь не занимает много времени.

Вам удалось доставить груз в полной сохранности к назначенному времени.

Отличная работа! Вы получили заслуженные коины, и теперь можете отдохнуть на поверхности Сибели.

 получено достижение «Лёгкие деньги»

## 38

---

Генри зевает в кулак и отвечает:

- Ты должен доставить на Фанки-Шесть Си чипы для компьютеров научной лаборатории – они совсем не тяжёлые и не занимают много места. Там тебе на борт погрузят тонну инертного топлива для квантовых двигателей. Ничего такого, с чем могут возникнуть проблемы.

- Откуда на Шесть Си такие запасы? – удивляетесь вы.

- На Шесть Си его синтезируют в коллайдере, специально подальше от Сибели, из соображений безопасности.

Вы понимаете, что если зададите Генри ещё какой-то вопрос, то он забудет вам голову ненужной информацией, поэтому лучше считать, что он удовлетворил ваше любопытство в полном объёме.

Теперь можете пройти к стыковочным докам и убедиться, что предоставленная яхта на самом деле находится там и готова к старту.

**Идти к докам — (33)**

## 39

---

С Vlc сообщают, что все вылеты за последнее время происходили в штатном режиме. Система обнаружения фиксирует вблизи Фанки-VI только вашу яхту, других космических аппаратов в зоне невозможности гипер-перемещений нет.

Получение сигнала бедствия не подтверждено.

Теперь можете быть уверенным, что шумы в радиоэфире - случайные помехи, и не обращать на них внимание. Но если они вас всё же беспокоят - можете перепроверить информацию с Vlc с помощью локационной системы.

**Включить шумоподавление — (3)**

**Увеличить чувствительность локационной системы — (10)**

## 40

За стойкой регистрации сегодня стоит Делми – услужливая девушка с симпатичным личиком. Вместе с приветствием вы делаете ей лёгкий комплимент в рамках делового общения.

- Марк, привет. Генри просил, чтобы ты зашёл к нему, он хочет с тобой поговорить - сообщает Делми и переводит своё внимание на вашего коллегу. – Джеб, привет, для тебя пока ничего.

- О, поздравляю, - хлопает вас по плечу Джеб. – Значит, планы на вечер сорвались.

- Он мне ещё ничего не сказал, - скептически отвечаете вы, хотя и понимаете, что разговор с Генри может означать только предложение полётногo контракта.

- Я на связи. Ни пуха.

Джеб направился в гостиничный модуль, ну а вам предстоит посетить офис Генри и узнать, что именно он собирается вам предложить. Получать очередной контракт всегда волнительно, когда не знаешь, что же это будет, и можешь только предполагать. Доставка туристов или рабочих, или какого-то ценного груза? Куда лететь, на чём, где придётся остановиваться, нужно ли будет приземляться, сколько за это заплатят – всё это лотерея, в которой можно вытянуть как счастливый билет, так и обычную карту. Каждый контракт – отдельная история с неповторимым сюжетом.

**Зайти в офис Генри — (26)**

## 41

При включении двигателей значение перицентра начинает возрастать, угол пикирования уменьшается, и вот ваша яхта набирает высоту, избежав погружения в облака газового гиганта.

Вам удалось вывести "Колибри" на безопасную адаптивную орбиту. Часть полёта проходит через разряженную атмосферу Фанки-VI, не касаясь плотных слоёв, благодаря чему эклиптика траектории движения космического аппарата уменьшается без дальнейшего задействования двигательных систем. Это позволяет совершить энергетически-выгодный манёвр и взять курс на VIc.

Сейчас у вас есть время расслабиться и узнать, что произошло с человеком, которого вы только что спасли.

**Поговорить с незнакомцем — (20)**

## 42

Вам придётся задействовать резерв топлива, чтобы задать яхте такую высокую скорость. Скоро яхта совершит разгон, но нужно указать ещё один параметр.

**Продолжить управление двигателями — (13)**

## 43

---

Вы с трудом переносите столь высокую нагрузку свыше 8g.

Скоро вы окажетесь далеко от гравитационного центра Сибели и покинете зону, недоступную для использования warp-двигателя. Пока вводите в компьютер координаты выхода из гиперпространства и любуетесь окружающей вас красотой космических просторов, наблюдая, как голубой шар Сибель, на поверхности которого всё ещё можно различить немногочисленные островки суши, постепенно удаляется от вас.

- Приготовиться к гиперпрыжку** — (7)

## 44

---

Ваша яхта продолжает пикирование в облачный слой Фанки-VI под острым углом. Задайте направление вектора тяги относительно вектора скорости своего движения, прежде чем включить двигатели, чтобы избежать разрушения космического аппарата в атмосфере планеты.

- Вперёд** — (36)
- Назад** — (36)
- Вверх** — (41)