

Шёл второй час нашего патрулирования области астероидного пояса расположенной ближе к границе с соседним государством. От скуки Рамон, ваш ведомый под позывным «Капи», пилотирующий такой же как у вас истребитель KLX-III развлекался подначивая новичка - Пэрри, которого нам дали «в усиление» буквально в последние секунды перед вылетом. Новичок совсем новенький, не оперившийся, поэтому воспринимает шутки всерьёз.

- Отвали от меня, Рамон! - снова возмущается он в канале, даже забыв, что надо обращаться по позывному, когда тот, выделываясь, подводит тушу своего корабля слишком близко к штурмовику новичка. Зачем может понадобиться штурмовик на патрульном задании? Но Пэрри относится к своего первому заданию со всей серьёзностью, он не знает, что попал в один из самых раздолбайских военных флотов всея вселенной.

Но и вы тоже стараетесь не филонить, тщательно выверяете маршрут группы согласно полётному заданию. После получения нового звания у вас появились перспективы дальнейшего карьерного роста, и точно не хотелось бы всё испортить на рутинном задании.

- Капи, поаккуратней там.

- Конечно капитан, - привычно отвечает тот, и возвращается к подкалыванию новичка словесно, - Видишь, Рамон, капитану приходится заботиться о тебе! Флотская академия нынче совсем не та! Даже пилотов уже разучились готовить! Наверное, тебя там училили на кока, да? Признайся!

- Какого кока? Ты что?! Я налетал более 800 часов на симуляторах и 240 часов на учебных истребителях, да я был лучшим на курсе! - новичок почти давится от возмущения.

- Ха-ха-ха! Лучший! Вот умора! Да вас там, даже стрелять не учили! Жжёшь Пэрри!

- Конечно же учили, мы прошли теоретические курсы по всем видам корабельного оружия и практи... - смех Капи обрывает его на полуслове.

- Мне щас будет плохо! Ха-ха-ха! Теоретические курсы!

- Не только! Но и...

- Теоретик! Может быть так и звать тебя, а, Пэрри? - остряк не унимается, - готов поспорить, что даже теоретически ты не сможешь попасть хотя бы в астероид! Ха-ха-ха!

- Ты достал меня, Капи! Я смогу! - парень завёлся не на шутку.

- Ну так докажи! Вот, как раз астероид правее ко курсу!...

Надо было бы вам в этот момент перехватить инициативу, но кто ж знал, что новичок окажется таким импульсивным? Резко рванув скорлупку, меняя курс, тот даже ничего не ответил в канале. В следующее мгновение с одной из подвесок срывается ракета и отправляется в сторону беззащитного астероида. Военное имущество стоимостью в ваш месячный оклад. Без явной на то необходимости. Надо ли говорить, что перспективы вашего дальнейшего карьерного роста внезапно потускнели?..

Переходите на 1

## 1

За несколько секунд перед вашими глазами пролетели все упущенные возможности, которые теперь «приближались» к одинокому, ничего не подозревающему астероиду. Ваша злость уже готова была вылиться наружу, ещё секунду и вы расстреляли бы и Капи и Пэрри собственноручно. Внезапно, место, где только что находилась ракета, расцвело серией вспышек и взрывов. Ракета взорвалась не долетев до астероида!

- Что за дела? Капи, это ты сбил ракету?

- Нет, капитан.

Несколько секунд назад экран радара показывал только отметки кораблей Капи и Пэрри, и тут на нём появляется новая отметка. Увеличив изображение места взрыва ракеты, вы видите корабль. Сопоставив размеры, вы делаете вывод о том, что это скорее всего корвет. Бортовой компьютер подтверждает догадку выводя описание новой отметки: «Корвет класса Тильда. Идентификатор не распознан». А это уже плохо, это пираты. Похоже, новичок спас всем троим жизни: пиратский корвет притаился в засаде, выбрав для этого наиболее благоприятную позицию, и использовал стелс-режим. Радары истребителей не способны обнаружить корабль затаившийся в режиме стелс, а значит, подошли бы слишком близко и не смогли бы оказать должного сопротивления. Но корабль оказался поблизости от траектории ракеты, выпущенной в астероид, и система ближней обороны, выполняющая роль противоракетной обороны в автоматическом режиме, сбива ракету и выдала положение корабля отключив стелс-режим.

Теперь у вас и напарников есть шансы спастись. Корвет представляет довольно серьёзную угрозу, но благодаря усилению звена третьим кораблём, есть шансы выйти из передраги живым. Звену точно необходимо возвращаться на базу, принимать бой будет серьёзной ошибкой. В любом случае, благодаря Пэрри, вы обладаете инициативой и можете открыть огонь по корвету не рискуя попасть под ответный.

Сейчас ваше звено находится на дальней дистанции от корвета. Если откроете огонь, окажетесь на средней и только после этого сможете начать отступление, переходите на **8**. Если не хотите рисковать, то стоит развернуть корабли сразу **2**.

## 2

За время, которое потребовалось экипажу пиратского корвета привести корабль в боевую готовность, вы успеваете развернуть свою группу. Догнать вас корвет не сможет, но вражеский корабль всё-таки делает залп из своего вооружения, пытаясь сбить хоть кого-то из вас. Под огнём оказывается корабль Пэрри – он ближе всех к пиратам на текущий момент. Пираты стреляют из лазерной гатлинг-пушки и выпускают одну торпеду. Бросьте кубик для проверки, попали ли снаряды пушки в цель. Пушка эффективна на средней дистанции, а вы сейчас на дальней. Если получившийся результат от 3 до 6 – снаряды попали в цель. Теперь бросьте ещё раз кубик для проверки попадания торпеды, она предназначена как раз для стрельбы на дальней дистанции. Если результат от 2 до 6, она достигла цели. Теперь бросьте кубик столько раз, сколько выстрелов попало в цель. Если было два попадания и на кубиках два раза выпало 1 или два раза 6, то двигатель корабля Пэрри уничтожен, а вместе с ним и весь корабль, он больше не с вами.

Вы выходите из зоны действия оружия пиратского корвета, переходите на **3**

## 3

Оторвавшись от преследования, ваша группа около часа следует по пути к флотской базе приписки. Внезапный бой потребовал опустошил ваши силы и никто не проронил ни слова за это время. Войдя в зону действия радио-сигналов с базы, вы можете расслабиться – уже почти дома. С вами связывается диспетчер полётов и запрашивает идентификацию. Получив стандартный ответ, тот удивляется:

– Идентификатор не действителен, сообщите свои личные номера и полётное задание, – творится что-то странное, но вы сообщаете свои номера и описываете патрульное задание, но, – Эти номера зарегистрированы в системе как уничтоженные, полётного задания тоже нет. Похоже что.... подождите секунточку...

Диспетчер отключается, и вы обсуждаете происходящее между собой. Вы складываете воедино всю картину произошедшего и понимаете, что попали в дурно пахнущую историю. Вас продали. Корвет в засаде не просто так ждал свою добычу, ему был известен ваш курс, ему было известно о составе патруля. После отлёта с базы, все идентификаторы пилотов и кораблей были стёрты, и по возвращении, вы не можете считаться никем иным кроме как... пиратами, пытающимися выдать себя, за... самих себя.

Вы слышали раньше слухи, что высокое руководство промышленности разными грязными делишками, но ничего странного ранее не происходило, и не было оснований в такое верить. Теперь же, других вариантов не остаётся. Подтверждая худшие опасения, вы видите, как с базы стартуют перехватчики, а ближайшие корабли начинают разворачиваться в вашу сторону.

– Соблюдайте пожалуйста прежний курс, снизьте скорость, вас встретит патруль, – сообщает снова подключившись диспетчер.

Вы прекрасно знаете, как поступает правительство с пиратами, закон очень суров, по-сути вы уже мертвы. У вас есть только один шанс:

– Ребята, не знаю как вы, но я не хочу сгнить в тюрьме из-за махинаций каких-то штабных крыс, – развернув свой корабль вы включаете форсаж, – рекомендую делать как я.

Возражений не последовало, набирая полную скорость вы обнаруживаете два лёгких перехватчика, пытающихся отрезать вас от гиперпространственных ворот. Необходимо уничтожить их быстро, иначе подоспевшая к ним подмога не даст вам уйти **4**

## 4

Навстречу вам приближаются два лёгких истребителя, они не смогут продолжать бой, если уничтожен любой их слот, поэтому надо постараться успеть избавиться от них быстрее чем за 3 раунда. Если Пэрри уже не с вами, пропустите и не используйте характеристики его корабля.

Ваши силы:

#1 ВЫ: ИСТРЕБИТЕЛЬ НЛХ-III

=1= =2= =3= =4= =5= =6=

[2] [1] [2] [1] [2] [3]

[ ] [X] [ ] [X] [ ] [X]

СЛОТЫ:

1. ЭНЕРГОПУШКА JITA-C (2/1)

2. ЭНЕРГОПУШКА JITA-C (2/1)

3. ДВИГАТЕЛЬ (3)

#2 НАПИ: ИСТРЕБИТЕЛЬ НЛХ-III

=1= =2= =3= =4= =5= =6=

[2] [1] [2] [1] [2] [3]

[ ] [X] [ ] [X] [ ] [X]

1. ЭНЕРГОПУШКА JITA-C (2/1)

2. ЭНЕРГОПУШКА JITA-C (2/1)

3. ДВИГАТЕЛЬ (3)

#3 ПЭРРИ: ШТУРМОВИК КЛАТ-0

=1= =2= =3= =4= =5= =6=

[4] [1] [2] [1] [3] [4]

[X] [ ] [ ] [X] [X] [X]

СЛОТЫ:

1. ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА РАКЕТ «ЛИНЬ» (2/1)

2. ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА РАКЕТ «ЛИНЬ» (2/1)

3. МАЛЫЙ РАДАР (1)

4. ДВИГАТЕЛЬ (2)

Силы противника:

ЦЕЛЬ А: ПАЛУБНЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ  
LIMO-2

РАЗМЕР 1

=1= =2= =3= =4= =5= =6=

[1] [1] [2] [2] [2] [3]

[X] [X] [ ] [ ] [ ] [X]

СЛОТЫ:

1. ЭНЕРГОПУШКА JITA-B (1/1)

2. ДВИГАТЕЛЬ (1)

3. ДВИГАТЕЛЬ (3)

ЦЕЛЬ В: ПАЛУБНЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ  
LIMO-2

РАЗМЕР 1

=1= =2= =3= =4= =5= =6=

[1] [1] [2] [2] [2] [3]

[X] [X] [ ] [ ] [ ] [X]

СЛОТЫ:

1. ЭНЕРГОПУШКА JITA-B (1/1)

2. ДВИГАТЕЛЬ (1)

3. ДВИГАТЕЛЬ (3)

Рядом с названием вооружения кораблей вы можете увидеть цифру, это расстояние, на котором она стреляет без штрафа к точности. Для проверки условия попадания/промахов используйте таблицу ниже – если результат броска (плюс бонусы и минус штрафы) в диапазоне чисел, соответствующем дальности оружия для текущей дальности, то стрельба успешна. Так как вы и корабли противника сближаетесь, в каждом раунде вы всё ближе и ближе, на первом ходу вы смотрите колонку 3, на втором – 2, на третьем колонку номер 1.

Каждый раунд состоит из чередующихся проверок выстрелов на попадание, для этого необходимо бросить кубик для каждого оружия ваших и вражеских кораблей. К результату прибавляете бонусы (в текущей ситуации, актуально только для штурмовика KLAT-0 – в нём установлен малый радар, дающий бонус 1) и вычитаете штрафы. Если значение результата находится в диапазоне указанному в таблице, то выстрел успешен. Т.е. для того, чтобы ваша энергопушка ИТА-С попала в цель в первом раунде, необходимо чтобы результат броска был не менее 4.

		Дистанция		
		1	2	3
Дальнобойность	1	2-6	3-6	4-6
	2	3-6	2-6	3-6
	3	4-6	3-6	2-6

Для каждого успешного выстрела, необходимо выяснить место попадания. Для этого бросайте кубик и сверяйтесь с описанием корабля-цели. Там есть цифры от 1 до 6, которые соответствуют результату броска. На следующей строке, под цифрой, соответствующей результату, вы видите номер слота корабля, в которое пришлось попадание. Ещё чуть ниже строка с описанием слотов, которые защищены бронёй (x) или энергетическим щитом (o). Если слот, в которое пришлось попадание защищён, эта защита снимается, иначе, содержимое слота считается уничтоженным. Если слот пуст или уничтожен ранее, попадание не засчитывается. Любой корабль считается выведенным из строя как только все его двигатели уничтожены. Подробнее правила описаны в приложении к книге.

Теперь вам необходимо разобраться с двумя истребителями уничтожив один любой слот, у вас есть для этого три раунда. Атакующие корабли выбирают цель случайно (т.е. на ваше усмотрение)

Если вы не успели избавиться от преследователей, игра для вас закончена: корабли флота окружают вас и вынуждают сдаться, а в местной галтвахте вам не удастся прожить и нескольких дней – для заметания следов с историей о списании истребителей, вам подsunут отравленную еду.

Если же корабли врага обезврежены, переходите на **13**

## 5

Выбор на рынке не производит впечатление, вполне ожидаемо для планеты периферии. Здесь можно продать имеющееся оборудование за 60% стоимости, а в продаже имеются следующие образцы (подробные характеристики смотрите в приложении «Инвентарь»):

Ракетная установка Линь, цена 22000, ракеты к ней по 6500

Ракетная установка Доку, цена 35000, ракеты к ней по 9000

Энергопушка ВАЙР-4, цена 44000

Энергощит Л-1, цена 37000

Энергощит Л-2, цена 75000

Дальнобойное лазерное орудие Гута-3С, цена 85000

Средняя рельсовая орудийная платформа Нул-Д, цена 120000

Закупайтесь и возвращайтесь в порт **9** или отправляйтесь в док **11**.

## 6

Гиперпространственные ворота закрываются за вами и вы видите перед собой звезду Тумм. Преследователи не сунутся за вами сюда в силу политический отношений с местными властями, но вас сразу же встречают боевые корабли, патрулирующие гиперпространственный ход. Сражаться с ними абсолютно бессмысленно и вам не остаётся вариантов, кроме как сдаться, впрочем, в этом нет ничего страшного: вы объявляете себя политическими беженцами и соглашаетесь отказаться от старого гражданства и получить новое (запишите «Тумм» в графе гражданство листа персонажа вместо старого). Таким образом, решена одна из ваших проблем – документы, ваши бывшие работодатели уже вряд ли смогут

когда-либо вас отыскать, конечно же, если вы не полезете в систему Крин, где вас знают «в лицо». Переходите на **9**

## 7

---

## 8

- Капи, Пэрри, делаем залп и отходим! Не лезьте на рожон! - командуете вы и открываете стрельбу. Суммарный арсенал трёх боевых кораблей - не малая сила, но вот на такой дистанции её эффективность резко снижается.

Произведите расчёт, какие из выстрелов попали по противнику. Суммарно в вашем арсенале четыре энергопушки «ЛТА-С» и одна пусковая установка ракет «Линь» (вторая перезаряжается). Бросьте за каждый выстрел по одному кубику, всё ваше вооружение - средней дальности, поэтому если при каждом броске кубика выпадает от 2 до 6, то выстрел оказывается успешным. Подсчитайте количество успешных попаданий и для каждого бросьте кубик, для выяснения точки корвета, куда оно пришлось. Если хотя бы два кубика показали 4, то вашей группе удалось уничтожить двигатель вражеского корабля, сразу переходите на **3**.

Пираты стреляют из лазерной гатлинг-пушки и выпускают одну торпеду. Под огнём оказывается корабль Пэрри - он ближе всех к пиратам на текущий момент. Бросьте кубик для проверки, попали ли снаряды пушки в цель. Если получившийся результат от 2 до 6 - снаряды попали в цель (для этого оружия засчитывается как 2 попадания!). Теперь бросьте ещё раз кубик для проверки попадания торпеды, т.к. она предназначена для стрельбы на дальней дистанции, если результат от 2 до 6, она достигла цели. Теперь бросьте кубик столько раз, сколько выстрелов попало в цель. Если было два попадания и на кубиках два раза выпало 1 или два раза 6, то двигатель корабля Пэрри уничтожен, а вместе с ним и весь корабль, он больше не с вами.

Вы выходите из зоны действия оружия пиратского корвета, переходите на **3**

## 9

Вы прибываете на космопорт планеты Пинатеи, он находится на орбите, а для спуска на планету потребуется воспользоваться услугами местных шаттлов-такси. Из интересных мест в космопорту только рынок комплектующих **5** и док в котором можно приобрести, продать и отремонтировать корабли **11**

## 10

---

## 11

Местная док-мастерская не производит на вас какого-то особого впечатления, здесь можно продать корабли размером не более 2 (модули продаются, ремонт каждой единицы брони обойдётся в 4500, а приобрести можно следующие корабли:

SEF-4 Пакма, цена 390000

Заканчивайте дела и возвращайтесь в порт **9** или отправляйтесь на рынок **5**.

## 12

Гиперпространственные ворота закрываются за вами и вы оказываетесь в систему Дубхе. Ворота будут недоступны преследователям в течении ближайших двух часов, за это время вашей группе необходимо либо убраться в другую систему, либо спрятаться на одной из здешних обитаемых планет. Из этой системы есть пути в системы Лоо и Кастор, но воспользоваться ими сразу не получится - нужны деньги на топливо, а они остались в вашей личной каюте в системе Крин, откуда вы с таким трудом сбежали.

Кроме того, вам понадобятся новые документы, иначе ваша свобода не будет долгой и вас быстро разыщут. Таким образом, на ближайшую перспективу у вас нет выбора – надо садиться на одну из планет, выберите между «Бевер» (переходите на **7**) и «Ронда» (на **10**).

## **13**

Стрелять в корабли, пилоты которых ещё несколько часов назад были вашими друзьями и сослуживцами более чем неприятно, но их нельзя было уговорить пропустить вас. Вы успеваете воспользоваться гиперпространственными воротами прежде чем их заблокировали.

Куда вы отправляетесь? Поблизости от системы Крин, в которой вы находились, и которая теперь для вас под запретом (отметьте ключевое слово «Пират с Крина») две системы:

Дубхе – захолустная система с пятью планетами, две из которых обитаемы

Тумм – периферийная система, с которой правительство системы Крин регулярно воюет, там одна обитаемая планета

Если решаете отправиться в систему Дубхе, переходите на **12**, если в Тумм, то **6**