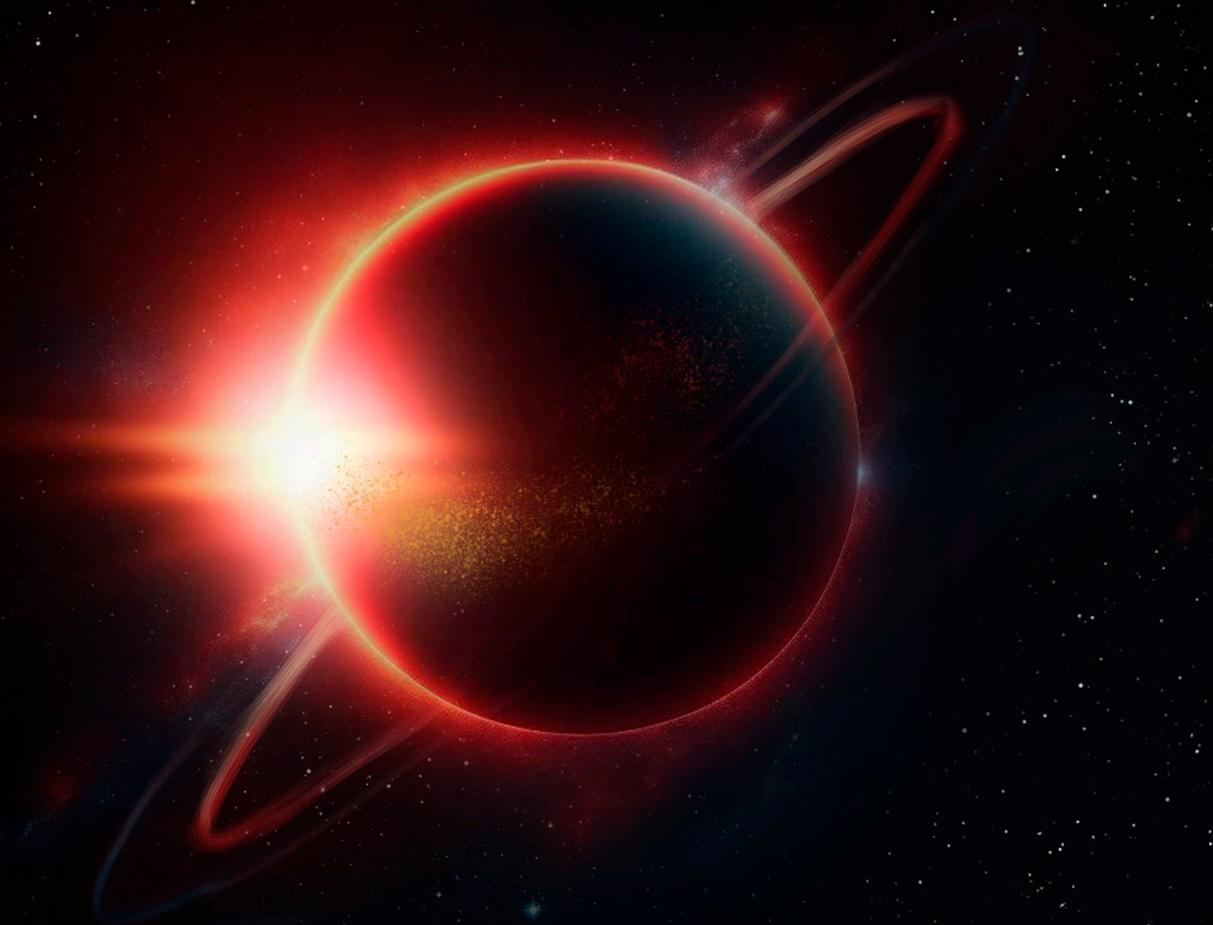


ДЕТИ МАХАРАНИ



Ваш корабль терпит крушение на неосвоенной горячей планете. Какой секрет хранят её кажущиеся безлюдными скалы? И кому, кроме сил природы, предстоит бросить вызов экипажу?

Автор: Надежда Петрова

ВВЕДЕНИЕ

Это небольшое приключение для игры "Кориолис", в котором персонажам игроков доведётся побывать на неприветливой неосвоенной планете, познакомиться с её необычными обитателями и узнать тайну древнего артефакта, пусть даже и не по своей воле.

Данное приключение может быть как игрой на одну встречу для команды новичков, так и одной из многочисленных глав вашей длинной истории.

Ключевые слова: древние, пираты, гроза.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Планета Митриш в звёздной системе Альгебар, хоть и обладает пригодной для дыхания атмосферой, но, в виду её агрессивной природы, до сих пор так и не освоена.

Её полюса венчают два океана, покрытые шапками многометровых льдин, а сверхконтинент представляет собой острые пики гор, безжизненные степи и скалистые пустыни. Небеса над экватором всегда затянуты плотным слоем облаков, бесконечные грозы и кислотные бури не прекращаются ни на минуту.

Однако, уже в первую волну колонизации нашлись смельчаки, рискнувшие бросить вызов жестокой природе. На небольшом пригодном для жизни участке умеренного пояса раскинулась первая добывающая колония. Работа шла, циклы сменялись, и, так как поверхность не была богата на растительность, люди принялись осваивать недра планеты. Но со временем неизвестный ранее вирус

ПЛАНЕТА МИТРИШ

Четвёртая планета системы Альгебар, не заселена.

- Диаметр - 11000 км
- Гравитация - 0,9 g
- Особенности - два ряда колец, кислотные грозы
- Средняя температура - 60-70°
- Год - 13 куанских лет
- Космопорт - отсутствует



Пункты тьмы

Ведущий начинает данное приключение с тремя пунктами тьмы.



подкосил здоровье колонистов. Люди стали тяжело болеть и умирать, а учёные не смогли найти лучшего решения, чем закрыть колонию и признать планету непригодной для жизни. Эвакуация прошла сумбурно,

и была лишь формальностью, поэтому часть людей и оборудования остались забытыми в шахтах без средств связи, без снабжения, без возможности улететь. Но в пещерах **Митриша** они нашли своё спасение.

ОБЩИНА МАХАРАНИ

Единственное племя дикарей, живущее в старых шахтах на **Митрише**, это далёкие потомки тех колонистов, которых много циклов назад забыли при эвакуации. Они стали звать себя **Детьми Махарани** в честь **Доброй Госпожи** - местной ипостаси **Владычицы Слёз**, которую здесь почитают превыше всех **Ликов**.

За сотни циклов племя сумело приспособиться к жизни под землёй: Люди перестроили шахты в поселение, научились выращивать растения вблизи подземных источников, выбирались на поверхность для охоты на местную фауну, а победить ту самую неизвестную болезнь им помогла **Колыбель Махарани** - таинственный древний саркофаг, что был обнаружен глубоко

в пещерах. **Колыбель** исцеляла больных и раненых, и даже возвращала к жизни безвременно умерших.

Однако, чем чаще племя пользовалось **Колыбелью**, тем реже стали рождаться у них сыновья. На протяжении нескольких сотен циклов мужское население общины медленно сокращалось, а **Дети Махарани**, успевшие растерять большую часть знаний, объясняли это лишь волей **Владычицы**. И через двадцать циклов с той поры, когда кости последнего мужчины нашли упокоение под алтарём **Махарани** и племя, казалось бы, было обречено на вымирание, планету **Митриш** впервые посетил пиратский корабль.



ПИРАТЫ

Шайка пиратов, собрав остатки кораблей, уцелевших после схватки с **Ночными ястребами** в **Куанском пограничье**, искала себе место для новой базы, где-нибудь вдали от основных торговых маршрутов. Заброшенная давным-давно колония на безжизненном **Митрише** казалась им идеальным местом, чтобы отремонтировать корабли. И каково же было их удивление, когда среди занесённых песком руин их радушно встретили не менее удивлённые женщины общины **Махарани**.

Вскоре у них сложилось очень плодотворное взаимовыгодное сотрудничество: дикарки позволяли пиратам в любое время исцеляться в **Кольбели Махарани**, а также научились прямо под землёй выращивать и собирать **опор**, пираты же вновь открыли для них современные технологии, щедро снабжали снаряжением и предметами быта. И, что самое важное, подарили им возможность вновь иметь потомство.



КРАТКИЙ СЛОВАРЬ

- Цикл - условно год на центральной планете Куа, общепринятая единица летоисчисления.
- Владычица Слёз - один из девяти Ликов, почитаемых как богов.
- Кольбель Махарани, она же Хризалида - древний артефакт, способный воскрешать мёртвых.
- Ночные ястребы - элитная эскадрилья, гроза пиратов.
- Пограничье - пояс астероидов.
- Опор - лёгкий наркотик.
- Вольная Лига - фракция совета, союз мелких торговцев и предпринимателей.



ПРИВАТНАЯ СТАНЦИЯ

Команда игроков начинает приключение на приватной станции системы **Альгебар**.

От местного представителя **Вольной Лиги**, команда получила контракт на доставку медикаментов на астероидную биологическую станцию **Вала-7** в пограничье системы **Альгебар**.

Рейс этот не был запланирован: груз должен был доставить другой корабль **Вольной Лиги**, но в последний момент тот отказался от договора, получив более выгодное предложение.

Так как корабль игроков был единственным не загруженным в тот момент, контракт, причём, с хорошей доплатой, предложили именно им.

НАГРАДА

Награда, обещанная команде игроков: **8000 бирров** сейчас и **4000** по прибытии, если сумеют доставить груз в максимально сжатые сроки.

В случае успешной проверки **Влияния** можно увеличить задаток до **10000 бирров**.

Также представитель **Вольной Лиги** предоставит команде игроков рассчитанный курс от привратной станции до станции **Вала-7**, пересекающий орбиты нескольких планет системы **Альгебар**.

Пройдя успешную проверку **Науки** игроки смогут догадаться, что сократить время путешествия можно, проходя вблизи крупных небесных тел.

Оборонный спутник

Класс	2
Энергия	4
Прочность	4
Манёвренность	+1
Заметность	-1
Броня	4
Скорость	4
Тяжёлая рельсовая пушка X2	(мод +1, дистанция средняя, урон 2, порог 1)

Усовершенствования

Автоматика x3 (заменяет пилота и двух стрелков со значением характеристики 3 и навыка 3)

В космическом сражении оборонный спутник действует только в пилотажную и огневую фазу. Распределение пунктов энергии на усмотрение ведущего.

ОРБИТА ПЛАНЕТЫ МИТРИШ

Где-то в середине путешествия команда игроков сможет увидеть не только на корабельных сенсорах, но и своими глазами планету **Митриш** - красный шарик, опоясанный двумя рядами колец.

Согласно курсу, им надо пройти вблизи, слегка обогнув планету. Вне зависимости от того, какое решение примут игроки: следовать курсу или держаться чуть в стороне, их корабль атакует **беспилотный оборонный спутник**, скрывавшийся в тени колец с довоенных времён.

(Обнаружение **оборонного спутника** - успешная проверка **Инфомантии (-3)** при помощи корабельных сенсоров, так как спутник дрейфует на орбите с сенсорами в пассивном режиме).

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ СТАРТ

В качестве альтернативного варианта, можно начать приключение сразу с нападения **оборонного спутника**, уже на старте погрузив игроков в космическое сражение. В таком случае получение контракта можно оставить "за кадром" либо же отыграть во флэшбеке.

ПАДЕНИЕ НА ПЛАНЕТУ МИТРИШ

Цена: 2 пункта тьмы.

В результате неосторожного манёвра пилота или при получении повреждения корпуса, корабль игроков попадает в гравитационное поле планеты и начинает падать, стремительно набирая скорость. Попав в атмосферу, корабль окажется в центре кислотной бури. Чтобы посадить корабль в пригодном для жизни умеренном

поясе, игрокам потребуется пройти проверку **Пилотирования (-2)**. В случае провала корабль также дотянет до безопасного места, но получит **1 пункт структурного урона**.

РЕМОНТ И РАЗВЕДКА

Выйдя из приземлившегося корабля, игроки окажутся на скалистом плато, к югу от которого простирается безжизненная равнина с редкой растительностью и тёмными грозowymi облаками на горизонте, а к северу тянется высокий горный хребет. Температура воздуха здесь достигает 40-50 градусов, а порывы горячего ветра вздымают в воздух облака пыли и песчинок.

ПОТЕРЯ СВЯЗИ И ТОПЛИВА

Цена: от 1 до 3 пунктов тьмы (в зависимости от текущих повреждений корабля).

При осмотре корабля игроки обнаружат, что сорвана антенна связи (не работает корабельный коммуникатор) и пробит бак с топливом. Остатков горючего не хватит, чтобы выйти из атмосферы.

Если игроки захотят заранее разузнать информацию о **Митрише**, либо воспользуются электронной библиотекой, то они выяснят, что в стародавние времена на планете была колония, но сейчас она признана непригодной и бесперспективной. Воспользовавшись корабельными сенсорами, либо иным образом просканировав местность, игроки обнаружат скопление форм жизни и работающую технику вблизи горного массива.

Если игрокам удастся из запчастей собрать антенну и запустить сигнал помощи, его перехватит находящийся неподалёку пиратский корабль. Ответом будут лишь помехи.

РУИНЫ КОЛОНИИ

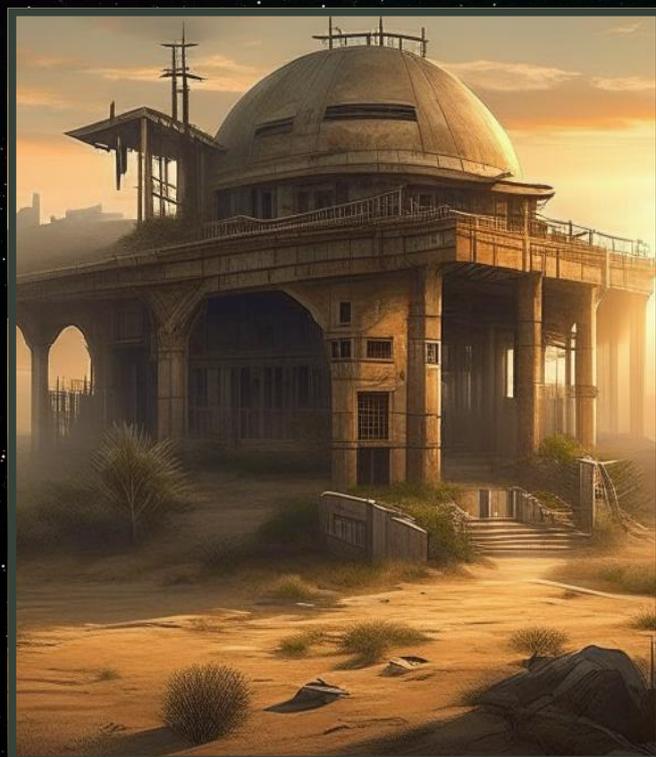
На фоне голых скал в облаке пыли возвышается остов единственного уцелевшего корпуса старой колонии. Ветер свистит сквозь разбитые окна и обветшалые стены. Внутри не осталось ни мебели, ни даже устаревшего оборудования. Сюда все ближе подступают грозвые тучи, а скрип проржавевших конструкций заглушает протяжный крик.

Опасности:

песчаные грифы (1 пункт тьмы), кислотная гроза (2 пункта тьмы).

Персонажи:

Заха - охотница общины Махарани, наблюдает за чужаками из укрытия, в критической ситуации может прийти к игрокам на помощь.



ПЕСЧАНЫЕ ГРИФЫ

Хищные птицы с острыми когтями и размахом крыльев около двух метров, сумевшие адаптироваться к непростыми природным условиям. Привыкшие охотиться на горных козлов или пустынных сумчатых всеядов, песчаные грифы пикируют на добычу с высоты и с огромной скоростью набрасываются на жертву. Если добыча не умирает от ударов клюва и когтей, те отрывают её от земли и бросают на скалы.

Песчаные грифы

Телосложение	10
Ловкость	6
Здоровье	16
Скорость	18

Навыки

Ближний бой	2
Проворство	2
Скрытность	1

Когти и клюв

Оружие (урон 2, порог 2)

Способность: бросок с высоты

Предприняв продолжительное действие песчаный гриф может поднять жертву в воздух и бросить с высоты до 15 метров.

Урон от данной атаки считается по правилам ситуативного урона от падения с высоты с травматическим порогом 3 (стр. 98 основной книги правил).

Жертва может успеть вырваться, пройдя встречную проверку **Проворства** (для жертвы это быстрое действие).



КИСЛОТНАЯ ГРОЗА

- -2 к проверкам стрельбы и наблюдательности
- продолжительное пребывание под грозой пагубно влияет на здоровье всех, кроме коренных жителей **Митриша**, токсичные испарения обжигают слизистую, нанося 1 пункт ситуативного урона в час до излечения в условиях современного или передового медотсека

ЗАХА

Охотница из общины **Махарани**. Крепкая поджарая женщина, одна из немногих членов общины, кто регулярно выбирается на поверхность, чтобы охотиться на зверей и птиц. Неграмотна, как и большинство **Детей Махарани**, проявляет живой интерес к чужакам. Её снаряжение частично состоит из современных вещей, привезённых пиратами, но в основном члены общины **Махарани** сами изготавливают себе одежду предметы повседневного обихода из подручных средств.

Заха

Телосложение	5
Ловкость	4
Смекалка	2
Эмпатия	4
Здоровье	9
Рассудок	6

Навыки

Ближний бой	2
Проворство	1
Скрытность	1
Ближний бой	2
Стрельба	2

Копьё

мод +1, инициатива +2,
урон 2, порог 2,
длинное

Оружие

Вулкан-карабин

мод +1, урон 3, порог 2,
автоматическое

Достоинство:

Стигма пасынка
"феромоны"

(Стр. 74 основной
книги правил).



НАПАДЕНИЕ ПЕСЧАНЫХ ГРИФОВ

Цена: 1 пункт тьмы.

Песчаные грифы, наблюдавшие за передвижениями игроков, внезапно бросаются на них с ближайших скал. Нападение грифов считается нападением из засады (стр. 85 основной книги правил).

Не жалеите пунктов тьмы на нагнетание напряжения, пусть это столкновение сильно измотает игроков. (Даже если одного из них тяжело ранят или убьют, в дальнейшем у игроков будет возможность испытать на деле Кольбель Махарани).

СТАРЫЕ ШАХТЫ

Подземное поселение общины **Махарани** представляет собой сложный лабиринт из разноуровневых коридоров и переходов старых шахт, а также нескольких залов естественных пещер, в большинство из которых никто никогда не заглядывает.

На поверхность ведёт несколько выходов, но охотницы и пираты чаще всего пользуются центральным входом в старые шахты с выдолбленными в скале ступенями и канатным подъёмником.

Пещеры освещает архаичная система зеркал и линз, но кое-где встречаются и современные светильники.

По сравнению с поверхностью внизу очень прохладно, повсюду слышится журчание подземных источников и детские звонкие голоса, многократно отражённые эхом.

На верхних уровнях хранятся цистерны с топливом, ремонтная техника и множество запчастей для пиратских кораблей.

Несколько соседних помещений отведены под промысловые мастерские, где местные шьют одежду, изготавливают предметы быта и оружие из всего, что здесь можно найти или убить.

Также неподалёку в самом крупном зале размещены висячие плантации с замысловатой системой орошения и освещения. Несколько молодых женщин ухаживают за растениями, среди которых, под немалым числом ламп, созревают побеги **опора**.

В сердце шахт в сложном переплетении туннелей находятся жилища **Детей Махарани**: множество небольших спален и детских, кухня с кладовыми и большой общий зал со стареньким голографом, кустарной мебелью и множеством зенитийских книг, напечатанных на дешёвой синтетической бумаге.

В самом низу в огромной пещере несколько горячих источников питают небольшое озеро с люминисцирующей растительностью и слепыми рыбами. На берегу в большой полукруглой нише стоит грубо вырезанная из камня статуя **Владычицы Слёз** в ипостаси **Доброй Госпожи Махарани**. Прямо за статуей скрывается узкая каменная лестница, что ведёт наверх, к ещё одной пещере, где хранится древний чёрный саркофаг - **Колыбель Махарани**.

Персонажи:

мудрейшая Зуай - старшая женщина общины и их лидер;

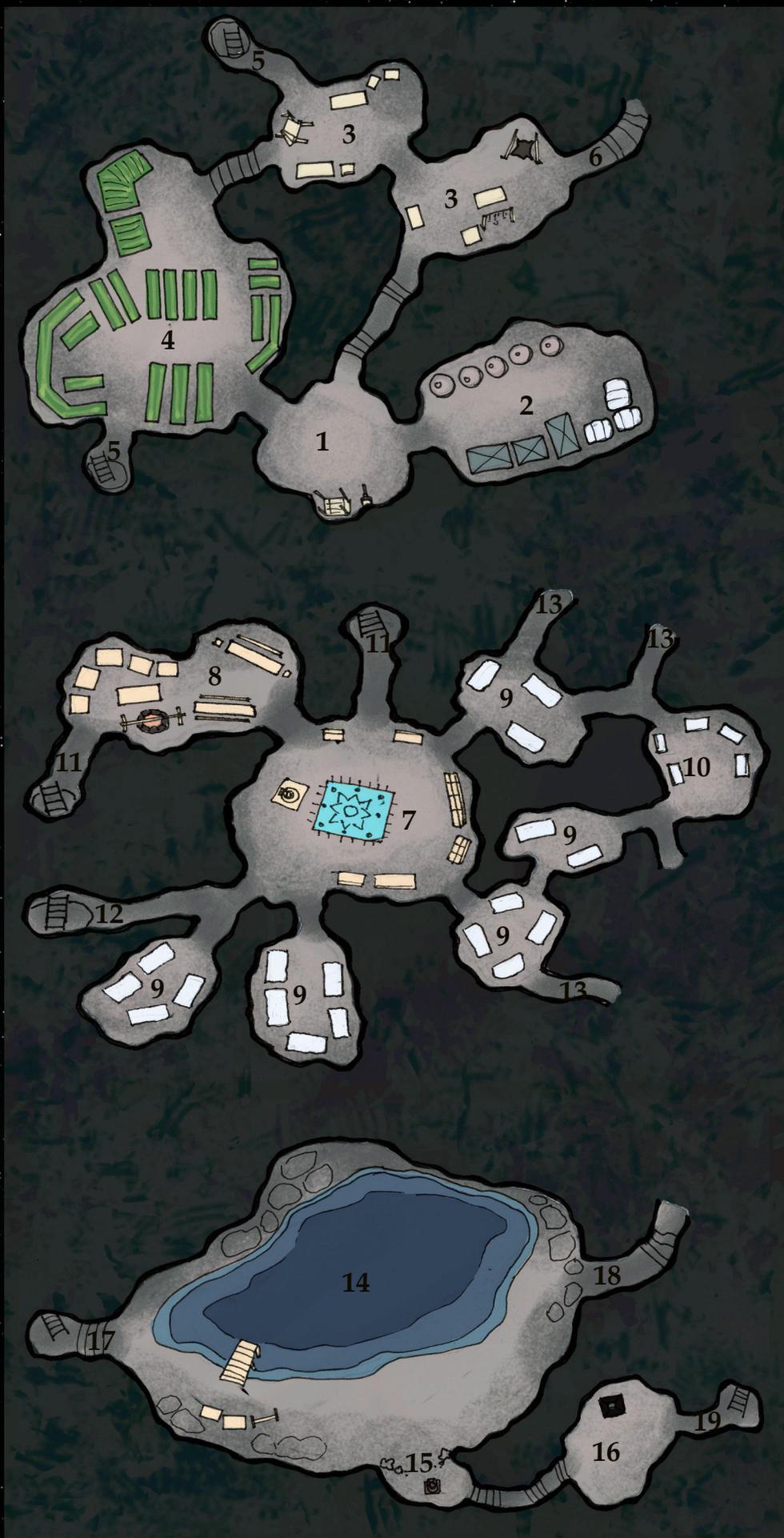
Ниара - юная ученица Зуай;

около пятидесяти женщин: охотницы, ремесленницы, несколько детей, молодых матерей и беременных.

Опасности: нет.

Предметы:

цистерны топлива, запчасти, плантации опора, Колыбель Махарани (см. Стр. 3 Артефакты и засекреченные технологии "Хризалида")



ВЕРХНИЕ УРОВНИ ШАХТ

1. Вход
2. Пиратский склад
3. Мастерские
4. Плантации
5. Спуск на средние уровни шахт
6. Неиспользуемый туннель

СРЕДНИЕ УРОВНИ ШАХТ

7. Общий зал
8. Кухня и кладовые
9. Спальни
10. Детская
11. Подъём на верхние уровни шахт
12. Спуск на нижние уровни шахт
13. Неиспользуемые туннели

НИЖНИЕ УРОВНИ ШАХТ

14. Подземное озеро
15. Алтарь Махарани
16. Колыбель Махарани
17. Подъём на средние уровни шахт
18. Неиспользуемый туннель
19. Секретный туннель



КОЛЫБЕЛЬ МАХАРАНИ

Колыбель Махарани или Хризалида - таинственный древний артефакт, представляющий собой массивный исписанный глифами саркофаг из чёрного камня, одну из граней которого пересекает тонкая вертикальная щель. Поверхность саркофага испускает едва ощутимые вибрации, а когда поблизости оказывается раненое или недавно погибшее разумное существо, он раскрывается. За несколько часов помещённое внутрь Хризалиды раненое существо полностью исцеляется, а мёртвое - оживает. Но у воскрешённых таким образом зачастую появляются провалы в памяти, либо мания, одержимость или иные формы тёмного безумия.

Ещё с древних времён члены общины Махарани помещали в Хризалиду своих новорождённых детей, что помогло им адаптироваться к жёстким условиям планеты Митриш.



Распознавание артефакта: проверка науки (-2).

Требования: наука 5 или мистическая практика "постижение"

Цена: 2 пункта тьмы на исцеление, 5 на воскрешение.

МУДРЕЙШАЯ ЗУАЙ

Не слишком старая и вполне здоровая женщина, являющаяся матерью и бабушкой немалому числу представительниц общины и пользуется всеобщим уважением, как среди своих, так и среди пиратов. В отличие от большинства соплеменниц владеет грамотой и собирает (благодаря регулярным визитам пиратов) информацию о жизни и положении вещей за пределами **Митриша**. Обучает чтению и письму нескольких молодых членов общины. Очень религиозна, многие часы проводит у статуи **Махарани** в молитвах о процветании племени.

В случае разговора с игроками, с радостью предоставит тем любое количество топлива, запчастей и ресурсов, если те подарят её дочерям потомство.



Мудрейшая Зуай

Телосложение	2
Ловкость	3
Смекалка	5
Эмпатия	4
Здоровье	5
Рассудок	9

Навыки

Мудрость	3
Наблюдательность	2
Влияние	3
Лидерство	2
Оружие	нет

Достоинство: (Стр. 74 основной книги правил).

Стигма пасынка "феромоны"

НИАРА

Любознательная юная девушка - ученица Зуай.

С удовольствием слушает рассказы о других планетах Третьего горизонта и о полётах под звёздами. **Зуай**, к огорчению самой **Ниары**, не позволяет ей заводить потомство, пока та не закончит обучение, поэтому она попытается соблазнить одного из игроков и даже пообещает показать и рассказать секрет **Колыбели Махарани** в обмен на возможность иметь ребёнка.

Ниара

Телосложение	3
Ловкость	4
Смекалка	4
Эмпатия	4
Здоровье	7
Рассудок	8

Навыки

Мудрость	1
Наблюдательность	2
Влияние	3
Скрытность	2
Выживание	1

архаичный нож

инициатива +1

Оружие:

урон 2,

порог 2

Достоинство:

Стигма пасынка
"феромоны"

(Стр. 74 основной
книги правил).



СПОСОБЫ ПРОНИКНОВЕНИЯ

Попасть в поселение общины игроки могут несколькими способами: Заха может провести их как гостей через центральный туннель к **Мудрейшей Зуай**, либо, если один из них тяжело ранен или убит, может провести по секретному туннелю прямо к **Колыбели Махарани** и сразу же помочь им исцелиться; игроки могут самостоятельно найти вход в шахты и беспрепятственно пройти внутрь, но вскоре они наткнутся на удивлённых, но вполне дружелюбных женщин; либо могут подлететь прямо на корабле, в этом случае едва ли не половина общины выйдет к ним навстречу, полагая, что это прилетели пираты.

В любом случае, пока игроки не проявят открытую агрессию, Дети

Махарани будут относиться к ним с дружелюбием и подобающим гостеприимством, с радостью будут выслушивать рассказы о других планетах и выменивать снаряжение, консервы и бирки с голо-фильмами на предметы ручной работы: плащи из перьев, утварь из костей животных, бусы и обереги из стекла и цветных камешков. Ну и, разумеется, будут уговаривать оставить им потомство.

Что делать, если среди персонажей игроков одни женщины?

В таком случае, со стороны местных, конечно же не будет попыток соблазнения. Но в обмен на топливо игрокам придётся предложить что-то не менее ценное для них.

ПОЯВЛЕНИЕ ПИРАТОВ

Пираты собирают и продают произведённый на планете **Митриш опор**, фактически являясь монополистами в нескольких соседних системах на этот товар. Также, время от времени нападают на торговые караваны **Вольной Лиги**.

Обычно раз в сегмент один-два пиратских корабля останавливаются на ремонт на **Митрише**. Но в этот раз они прилетели гораздо раньше и привезли завёрнутое в окровавленную простыню едва остывшее тело капитана. Они спустятся по секретному туннелю прямо к **Колыбели Махарани**, чтобы, пока не стало слишком поздно, воскресить своего капитана.

Если игроки успеют отправить какой-нибудь сигнал с планеты, пираты в любой момент будут готовы к нападению чужаков (+1 к наблюдательности при обнаружении засады игроков).



РАВИ МАХИР

Капитан пиратов. Хорошо сложенный мужчина средних лет. Является биологическим отцом нескольких девочек из племени **Махарани** и пользуется большим уважением в общине. Был заколот подлым ударом кинжала на выходе из портовой чайханы за старый должок.

После воскрешения в **Колыбели Махарани** у него будет частичная потеря памяти (+1 к проверкам **Влияния** игроками, если те будут вести переговоры с капитаном сразу после воскрешения).

Крайне недоволен появлением чужаков на **Митрише**, и сделает всё, чтобы те скорее убрались восвояси.

Рави Махир. Капитан.

Телосложение	4
Ловкость	4
Смекалка	3
Эмпатия	4
Здоровье	8
Рассудок	7

Навыки

Стрельба	3
Ближний бой	2
Лидерство	2
Влияние	3
Проворство	1
Наблюдательность	1

Оружие:	Вулкан-карабин мод +1, урон 3, порог 2, автоматическое
	Вибро-нож инициатива +1, урон 2, порог 1, лёгкое



ЭКИПАЖ ПИРАТСКОЙ ЯХТЫ

Экипаж пиратской яхты: пилот, инженер, штурман, капитан Рави Махир, стрелок Амин Али-Даро (пока капитан "мёртв" принимает командование).

Экипаж действует слаженно, подчиняясь приказам капитана или боцмана, и тоже не станет нападать на игроков на глазах у женщин. Однако, если игроки нападут первыми, за оружие возьмутся даже охотницы общины Махарани и будут сражаться на стороне пиратов.



АМИН АЛИ-ДАРО

Боцман пиратов и правая рука Рави Махира. Внебрачный сын обнищавшего аристократа, с юных лет вступивший в пиратский экипаж. Не доверяет чужакам, узнавшим тайну Хризалиды и секретной плантации опора. Считает, что игроки не должны покинуть планету живыми, однако не станет убивать их в присутствии женщин, нарушая древние традиции гостеприимства.

Амин Али-Даро. Боцман.

Телосложение	3
Ловкость	5
Смекалка	2
Эмпатия	4
Здоровье	8
Рассудок	6

Навыки

Стрельба	4
Ближний бой	3
Лидерство	1
Влияние	2
Проворство	2
Наблюдательность	1
Скрытность	1
Медикургия	1

Оружие:	Плазменный пистолет Инициатива +1, мод +1, урон 3, порог 2, маленькое
	Вибро-меч мод +1, урон 2, порог 1, тяжёлое, энергетическое
Броня:	Лёгкая броня
	класс защиты 4,

Экипаж пиратский яхты

Амплуа	Тел	Лвк	Смк	Эмп	Навыки	Оружие	Броня
Пилот	3	4	3	3	близкий бой 2 стрельба 2 пилотирование 3 проворство 1 наблюдательность 1 скрытность 1	Вибромеч мод +1; иниц +0; урон 2; порог 1; ближ. дист.; энергетическое; тяжёлое Плазменный пистолет мод +1; иниц +1; урон 3; порог 2; дальн. дист.	Лёгкая броня КЗ 4
Инженер	5	3	5	1	близкий бой 2 стрельба 1 проворство 2 технологика 3 медикургия 2 наука 2 наблюдательность 2	Ртутный меч мод +2; иниц +0; урон 3; порог 2; ближ. дист.; лёгкое; ртутное; энергетическое Плазменный пистолет мод +1; иниц +1; урон 3; порог 2; дальн. дист.	Лёгкая броня КЗ 4
Штурман	4	3	5	3	близкий бой 2 стрельба 2 проворство 1 инфомантия 3 наука 1 наблюдательность 1 скрытность 2	Вибромеч мод +1; иниц +0; урон 2; порог 1; ближ. дист.; энергетическое; тяжёлое Автоматический дробовик мод +2; иниц +1; урон 2; порог 2; сред. дист.; автоматическое	Лёгкая броня КЗ 4



Пиратская яхта

Класс	Энергия	Прочность	Манёвренность	Заметность	Броня	Скорость
III	6	6	+1	+0	5	3
Автоматическая пушка	мод. +2; урон 2; порог 3; нулевая дистанция; может использоваться для оборонительного огня					
Торпедно-минный отсек	торпеда (x4) (мод. +2; урон 2; порог 2; дальняя дистанция) ракета "воздух-земля" (x4) (мод +1; иниц +0; урон 8; порог 1; предельная дистанция; бронебойное; противотранспортное)					
Модули: Каюты (ячейки x20); Криокамеры (x20); Медотсек; Современная мастерская; Стыковочный отсек; Часовня; Грузовой отсек внутренний. (x2) (100 тонн).						
Усовершенствования: Мощный реактор (+1 к энергии); Аэродинамическая конструкция; Турбогенератор (+1 к маневренности и скорости).						

ОТНОШЕНИЯ ПИРАТОВ И ДЕТЕЙ МАХАРАНИ

Не смотря на то, что каждая девочка в племени **Махарани** это дочь того или иного пирата, их отношения сложно назвать семейными.

Дети Махарани полностью доверяют пиратам, а те в свою очередь оберегают и всячески поддерживают племя, сохраняя среди них репутацию этаких "добрых гостей с неба".

ВАРИАНТЫ ФИНАЛА

Чем закончится это приключение, полностью зависит от действий игроков. Возможно, им удастся тайно вынести часть топлива и незаметно покинуть планету, или же им придётся с боем прорываться на поверхность? Или главный бой произойдёт на орбите? Может они предпочтут взять заложника и станут диктовать свои условия? Или проявят чудеса дипломатии и сумеют убедить пиратов, что будут свято хранить тайну планеты **Митриш**? Хотя, едва ли отыщется кто-то, кто хранит секреты надёжнее, чем погребальный костёр.

