**АРКА I: РАБОТА НА ДЬЯВОЛА (Главы 1-7)**

* **Глава 1: "Каменный Ожог".** *Проблема:* Команде нужно топливо. Они берутся за контракт по очистке астероида от "Каменного Ожога" — кремниевой формы жизни, которая ведет себя как плесень. Она игнорирует органику, но пожирает работающую технику, оставляя за собой магически "заряженный" шлак. *Нестандартный сюжет:* Это не битва, а головоломка. Команда должна, используя способности Дэна "видеть" энергетические потоки, создать из мусора "техно-приманку", которая будет "вкуснее" шахтерского оборудования, и заманить всю колонию Ожога в пещеру, чтобы запечатать ее.
* **Глава 2: "Мертвая Почта".** *Проблема:* Чтобы получить аванс по контракту "Кассандра", нужно забрать ключ-карту из автоматического почтового ящика в "Нулевом Секторе". *Нестандартный сюжет:* Сектор — это магическая аномалия, "поле стазиса", где время для сложных технологий течет в тысячи раз быстрее. Корабль не может войти. Кира должна на маневровом скутере с примитивными двигателями подлететь к ящику, пока Фил с корабля пытается на долю секунды "пробить" поле стазиса сфокусированным лучом, чтобы она успела просунуть руку. Ошибка — и скутер сгниет за секунду.
* **Глава 3: "Закон Пустоты".** *Проблема:* На пути к Пограничью их останавливает патруль Архитекторов, элитное подразделение "Инквизиция Чистоты". Их капитан использует не обычный сканер, а "Логический Двигатель" — устройство, которое ищет "парадоксы" и алогичные всплески, характерные для магии. *Нестандартный сюжет:* Это допрос-дуэль. Фил должен в реальном времени переписывать сигнатуры своих техно-магических гаджетов, чтобы они "выглядели" для Двигателя как обычные приборы с заводскими дефектами. А Дэн должен медитировать, чтобы скрыть свой аномальный мозг от сканера.
* **Глава 4: "Колыбельная для Кракена".** *Проблема:* Пространство вокруг "Кассандры" — кладбище кораблей. Причина — гигантское, невидимое космическое существо, "Акустический Кракен", которое усыпляет любую сложную электронику своими "песнями". *Нестандартный сюжет:* Корабль переходит в режим полного молчания. Двигатели выключены. Команда должна вручную, используя только простые механические рычаги, провести корабль через "тело" существа. Дэн выступает в роли сонара, слушая "ментальное эхо" Кракена, чтобы не задеть его "нервные узлы". Любой громкий всплеск энергии их разбудит.
* **Глава 5: "Голос в Железе".** *Проблема:* Станция заперта, а ее ИИ "Геката" сошел с ума. *Нестандартный сюжет:* Катастрофа на станции не просто сломала ИИ, а слила его с оцифрованной личностью погибшего директора. Теперь это цифровая сущность с раздвоением личности: холодная машина "Геката" хочет их уничтожить, а испуганный призрак директора пытается им помочь, тайно создавая "глюки" в системах безопасности. Команда должна общаться с призраком через терминалы, чтобы он открывал им путь, пока машинная половина насылает на них дронов.
* **Глава 6: "Архитектура Кошмара".** *Проблема:* Чтобы добраться до лаборатории, нужно пройти через жилой отсек. *Нестандартный сюжет:* Этот отсек — средоточие магического выброса. Реальность здесь нестабильна. Коридоры меняются местами, комнаты ведут в никуда, а из стен проступают "воспоминания" станции — сцены паники и ужаса перед катастрофой, которые могут ранить не хуже реального оружия. Дэн должен вести команду, ориентируясь не по карте, а по "шрамам" на ткани реальности.
* **Глава 7: "Страж-Парадокс".** *Проблема:* Лабораторию охраняет последняя линия защиты: боевой голем. *Нестандартный сюжет:* Голем — это гибрид. Его тело создано по технологии Архитекторов и неуязвимо для оружия, но его ядро питания — пойманный в ловушку дух огненного элементаля. Чтобы его победить, нужно одновременно атаковать его двумя противоположными силами: Фил должен перегрузить его техно-системы логической бомбой, а Кира — "успокоить" элементаля внутри него с помощью защитной магии. Синхронная атака на двух фронтах.

**АРКА II: УКРАДЕННЫЙ АКТИВ (Главы 8-14)**

* **Глава 8: "Дуэль Иллюзий".** *Проблема:* На станцию врываются "Стальные Гончие". *Нестандартный сюжет:* Вместо прямой перестрелки, команда использует нестабильную реальность жилого отсека в свою пользу. Фил активирует аварийный протокол, который усиливает "глюки". Команда заманивает наемников в лабиринт из ложных коридоров, призрачных стен и гравитационных ловушек, пока сами с саркофагом уходят по безопасному пути, который видит только Дэн.
* **Глава 9: "Солнечный Ветер".** *Проблема:* "Гончие" на хвосте в открытом космосе. *Нестандартный сюжет:* Уходя от погони, команда ныряет в корону местной звезды, где бушуют магические протуберанцы. Их корабль, модифицированный Филом, может выдержать это несколько минут. Они летят сквозь огненный ад, уворачиваясь от "солнечных элементалей", пока корабль наемников, построенный по строгим стандартам Архитекторов, не рискует последовать за ними.
* **Глава 10: "Сердце в Ящике".** *Проблема:* Саркофаг поврежден, внутри — ребенок. *Нестандартный сюжет:* Девочка не просто в коме, она — источник аномалий. Пока она без сознания, вокруг нее возникают "поля вероятности". У Фила взрываются инструменты, у Киры сама по себе чинится броня. Команда должна стабилизировать эти поля, создав вокруг девочки "клетку Фарадея" не из металла, а из рун и заговоренных проводов.
* **Глава 11: "Разговор с Призраком".** *Проблема:* Ультиматум от Заказчика. *Нестандартный сюжет:* Заказчик связывается с ними не по радио, а через "квантово-запутанный коммуникатор", который невозможно отследить. Его голос — это синтезированная компиляция голосов их близких из прошлого. Это не просто угроза, а психологическая атака. Команде нужно выдержать этот разговор, не выдав своих эмоций, пока Фил пытается взломать сам принцип работы коммуникатора.
* **Глава 12: "Охота на Маячок".** *Проблема:* Они предали Заказчика, и за ними охотятся. *Нестандартный сюжет:* Маячок, который им подсунули, не технологический, а магический. Это симбиот, присосавшийся к обшивке. Его нельзя просто оторвать — он вцепится еще сильнее. Кире приходится выйти в открытый космос и вступить с ним в "диалог" с помощью своей магии, убеждая его "отпустить" корабль и прицепиться к пролетающему астероиду.
* **Глава 13: "Город-Мираж".** *Проблема:* Им нужно срочно пополнить припасы, но все порты для них закрыты. *Нестандартный сюжет:* Они летят в "Порт-Мираж" — легендарный черный рынок, который существует в "карманном измерении" и появляется в реальном мире лишь на несколько часов в разных точках. Команде нужно найти его по слухам и успеть совершить сделку, пока город снова не исчез.
* **Глава 14: "Библиотека Потерянных".** *Проблема:* В "Порту-Мираж" они ищут информацию об убежище. *Нестандартный сюжет:* Информация хранится у "Архивариуса" — существа, которое торгует не данными, а воспоминаниями. Чтобы получить координаты монастыря, один из членов команды должен отдать одно свое ценное воспоминание. Это глава, построенная на диалогах и тяжелом моральном выборе.

**АРКА III: ПОСЛЕДНЯЯ ГАВАНЬ (Главы 15-20)**

* **Глава 15: "Испытание Гармонии".** *Проблема:* Монахи-пацифисты не доверяют им. *Нестандартный сюжет:* Чтобы доказать, что они не несут хаоса, команда должна пройти испытание: починить древний механизм в сердце монастыря. Механизм — это гибрид технологии и магии, "водяные часы", которые отсчитывают время самой луны. Фил должен работать с механизмами, а Кира — с потоками энергии, и их действия должны быть в полной гармонии.
* **Глава 16: "Шепот в стенах".** *Проблема:* "Гончие" нашли их, но не могут атаковать монастырь напрямую из-за древнего защитного поля. *Нестандартный сюжет:* Вместо штурма, наемники используют "пси-оружие", транслируя в монастырь волны страха и сомнения. Монахи начинают паниковать, их вера, питающая защитное поле, слабеет. Команда должна найти и уничтожить пси-маяки, расставленные вокруг монастыря.
* **Глава 17: "Сад Камней".** *Проблема:* Лидер "Гончих" отключает пси-оружие и вызывает их на дуэль. *Нестандартный сюжет:* Дуэль проходит в "саду камней" монастыря. Но это не просто камни, а древние големы-хранители. Дуэлянты должны не сражаться друг с другом, а показать свое искусство управления, заставив големов выполнить сложное задание. Побеждает не тот, кто сильнее, а тот, кто мудрее.
* **Глава 18: "Цена Победы".** *Проблема:* Команда побеждает в дуэли. "Гончие" уходят, но их лидер оставляет им "подарок": инфопланшет с данными об их нанимателе. *Нестандартный сюжет:* Это ловушка. Планшет содержит не только данные, но и медленный цифро-магический вирус, который начинает поглощать системы их корабля. Фил должен вступить в кибер-дуэль с вирусом, пока тот не съел их единственный путь к отступлению.
* **Глава 19: "Первое Слово".** *Проблема:* Девочка просыпается. *Нестандартный сюжет:* Пробуждение вызывает всплеск энергии, который показывает Дэну видение: не прошлое, а **один из вариантов будущего**. Он видит звезды, которые гаснут, и флот из чистой геометрии. Девочка смотрит на него и произносит одно слово: "Завет".
* **Глава 20: "Новый Контракт".** *Проблема:* Что делать дальше? *Нестандартный сюжет:* Команда в безопасности. Девочка под защитой. Они могут улететь. Но, изучив данные с планшета, Квентин составляет карту. Все "аномалии", за которыми охотится "Завет Геометрии", выстраиваются в линию, ведущую к центру галактики. Они понимают, что это не охота, а сбор компонентов для чего-то ужасного. **Финал:** Команда смотрит на карту. Кира говорит: "Похоже, у нас новый контракт. Только на этот раз заказчики — это мы". Корабль улетает с луны, но не в случайном направлении, а к следующей точке на карте. Конец.