

Исправленное издание

REVISED EDITION

STARS

WITHOUT NUMBER

Бесчисленные

Звёзды

Научно фантастическая ролевая игра

A SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING GAME

BY KEVIN CRAWFORD

От Кевина Кроуфорда

Содержание

<u><i>/В ожидании ночи/...стр3</i></u>
<u><i>/Создание персонажа/...стр5</i></u>
<u><i>/Псионика/...стр31</i></u>
<u><i>/Механики игры/...стр47</i></u>
<u><i>/Оборудование и транспорт/...стр63</i></u>
<u><i>/Звездолеты/...стр95</i></u>
<u><i>/История космоса/...стр123</i></u>
<u><i>/Создание секторов/...стр131</i></u>
<u><i>/Создание приключений/...стр176</i></u>
<u><i>/Ксенобестиарий/...стр196</i></u>
<u><i>/Фракции/...стр214</i></u>
<u><i>/Ресурсы игрового мастера/...234</i></u>

/В ожидании ночи/

Приветствую читатель в **Stars Without Numbers**, научно-фантастический ролевой игре. На странице данной книги вы найдёте всё необходимое для создания сильных историй о громких победах и сокрушительных поражениях среди безмолвных звёзд. Будучи современным героем, готовому к новой эпохе исследований и способному вернуть утраченные знания былой эпохи. Разбросанные сектора на территории старого Терранского Мандата в отрыве от коммуникации на протяжении столетий, и никто из живущих ныне даже не догадывается сколько здесь можно найти всевозможных чудес, что были рождены в пустоте. Каждый новый мир - это новое чудо для открытия, и храбрые души желающих починить порванную сеть связи могут ожидать богатые награды за их усилия.

Stars Without Numbers это не просто игра про исследования. Есть тут и приключения в более привычной обстановке. За столетия, прошедшие после краха Терранского Мандата, возникли новые государства и молодые империи, и они борются друг с другом так горячо, как позволяют их технологии и ресурсы. Правильный герой в нужное время может изменить судьбу миров, и герои, готовые сражаться за свои убеждения, могут быть самыми большими ресурсами, которыми обладает борющаяся звездная нация. Есть приключения, чтобы иметь дело с силами звездного сектора, где мужчины и женщины необходимы, чтобы сорвать зловещие планы врагов и одержать победу.

Однако не каждый герой способен на высокие цели. Многие не желают ничего, кроме свободы и кредитов, чтобы наслаждаться жизнью. Независимо от того, перевозят ли грузы в захолустные миры или продают свои лазеры тому, кто больше заплатит, эти наемные авантюристы идут туда, где больше заплатят, а риски оправданы. Некоторые имеют более высокие идеалы, чем зарплата их следующего покровителя, в то время как другие не имеют преданности ничему, кроме своих собственных интересов. В **Stars Without Number** есть место для обоих видов героев, а также инструменты, которые помогут мастеру игры обеспечить необходимые им приключения.

*Советы новичку: Если **Stars Without Number** - ваша первая настольная ролевая игра, вы редкая душа. Большинство читателей этой книги уже знакомы с этим хобби, но не бойтесь; настольные РПГ нетрудно понять. Просто думайте о них как о карандашно-бумажном эквиваленте компьютерной RPG, с «Игровым мастером» или «ГМ-ом» вместо компьютера, а 2-5 игрока, играющими с вами – игровыми персонажами.*

Вам понадобится бумага, карандаши и набор многогранных кубиков или приложение для игры в кости. Вы можете легко получить игровые кости онлайн. Когда книга говорит вам бросить «2к10+1», например, это означает бросить две десятигранные кости и сложить их вместе, а затем добавить один к результату. «к100» означает бросать две 10-сторонние кости и читать их как единицы и десятки.

Stars Without Number - это прежде всего набор инструментов для игроков и игровых мастеров, склонных к научно-фантастическим приключениям. В то время как обстановка построена так, чтобы обеспечить широкий простор для смелых поступков, игра в основном предназначена для того, чтобы быть измененной и преобразённой в соответствии с вашими конкретными интересами и желаниями. Будь то суровая игра отчаянных наемников-стрелков в межзвездной зоне боевых действий или лихая кампания звездных авантюристов в космическом секторе, игра предназначена для того, чтобы соответствовать потребностям и тону вашей желаемой игры.

Stars Without Number принадлежит к направлению старой школы в играх и черпает большую часть своего вдохновения игровыми механиками из классических игр семидесятых годов и работ таких авторов, как Гэри Гигакс, Том Молдвей, Зеб Кук, Марк Миллер и другие светила тех дней. В то время как многие люди теперь предпочитают различные механические рамки для своей игры, эти «олдскульные» правила понятны огромному количеству игроков. Подобные игры совместимы друг с другом и позволяют игрокам перенимать материалы, других героев и элементы повествования, ограничиваясь некоторыми рамками.

Эта игра также предназначена для того, чтобы быть «песочницей», построенной для облегчения создания активных, живых миров кампании, где игровой персонаж не являются единственными важными фигурами, и где герой не обязательно имеет какую-либо сюжетную обоснование против неудачи и смерти. В то время как он, безусловно, может быть воспроизведен в более обычной приключенческой траектории или сюжетной дуге, **Stars Without Number** снабжен широким спектром инструментов, методов и рекомендаций для облегчения игры в песочнице. Неожиданность и свежесть, присущие хорошей песочнице, могут стать освежающим изменением темпа для многих групп, и в этой книге вы найдете то, что вам нужно, чтобы играть в этом стиле.

Книга, которую вы держите в руках прямо сейчас, является переработанным изданием оригинальной версии игры 2010 года. При составлении редакции я тщательно следил за тем, чтобы она была совместима с существующим материалом для игры, поэтому вы должны иметь возможность использовать оригинальные дополнения издания с минимальной тревогой. Вместо того, чтобы менять костяк системы, я добавил дополнительный материал, чтобы помочь ГМ развлечь игроков, расширяя сферу действия игры. Если вы читаете бесплатную PDF-версию этой игры, то на этих страницах вы найдете все необходимое для полноценной кампании. Если у вас есть делюкс-версия, вы найдете почти сто страниц бонусного контента, который предоставит вам инструменты для транс-человеческих кампаний научной фантастики, героев космических опер, звездного волшебства, мехов, искусственного интеллекта и инструментов для построения научно-фантастических обществ.

Прежде всего, **Stars Without Numbers** - это ваша игра здесь и сейчас. Нет ни одного «правильного» способа играть в нее. Есть только ваш способ играть в нее, и вы должны чувствовать себя свободно, чтобы сделать ее игрой, в которую вы хотите играть.



/Создание персонажа/

Прежде чем начинать играть в **Stars Without Numbers**, вам необходимо «набросать» персонажа. Теоретически игра способна работать при наличии одного игрока и ГМ, однако для более качественного опыта необходимы от 2 до 5 игроков и Мастер. Одиноким искателем приключений может набить много шишек, когда небольшой отряд, хоть и с трудом, может выйти из любой ситуации задействуя свои навыки и умения.

Имея это в виду, вы и другие члены вашей игровой группы должны немного подумать о создании персонажей, которые хорошо работают вместе. Из мрачных одиночек получаются хорошие книжные герои, но они плохо выживают, когда рядом нет автора, который мог бы их выручить.

При создании персонажа некоторые игроки любят просто бросить кости и посмотреть, куда они приведут. Другие предпочитают знать немного больше об игровом мире и хотели бы заранее получить более подробную информацию о мирах и темах игры. Для тех, кто предпочитает более подробное обсуждение мира **Stars Without Number**, вы можете перейти к странице 120 и прочитать об этом там. Для остальных из вас...

Что необходимо знать игрокам

Вы – персонаж приключения 3200 года, обитатель рассеянных миров великой человеческой диаспоры. По какой-то причине он или она решили оставить свою старую жизнь позади и начать звездное существование, бросая вызов опасностям и ища новые границы в поисках славы, богатства или своих личных амбиций.

Многие миры оправились от отчаяния многовекового молчания и могут снова производить космические корабли и другие передовые технологии. Другие миры - это «потерянные миры», все еще отрезанные от межзвездной торговли и вынужденные довольствоваться ресурсами собственной планеты. Затерянные миры часто считаются варварами в технологически развитых мирах.

Бродячие грузовики, небольшие торговые суда и разведывательные корабли обслуживают большинство миров, даже самых отсталых. Если ваш персонаж происходит из примитивной или изолированной культуры, вполне вероятно, что он или она поймали попутку на борту такого корабля, чтобы отправиться в более космополитическую жизнь. Возможно, это был добровольный выбор, а возможно, и нет.

В реальной игре ваш персонаж должен быть мотивирован действовать и работать как часть группы. Игра не очень хорошо справляется с враждебными одиночками, апатичными бродягами или другими персонажами, которых нужно уговаривать взаимодействовать с миром и сотрудничать с остальной частью группы. Мир **Stars Without Numbers** опасен, и персонажи, которые съеживаются от опасности или настаивают на том, чтобы встретиться с ней в одиночку, найдут только скуку или быструю смерть.

Каждый персонаж должен иметь цель с самого начала. Это может быть что-то вроде: «стать богатым сверх моих самых заветных мечтаний о жадности» или «быть известным как величайший пилот в секторе». Это может быть так же сложно, как «спланировать падение межзвездной империи, которая завоевала мой мир». Что бы это ни было, оно должно дать вашему персонажу немедленную причину выйти и что-то сделать.

Эта воля к действию особенно важна в **Stars Without Number**, потому что эта игра предназначена для поддержки стиля «песочницы». В отличие от многих других игр, которые поощряют развитие определенной истории или воспроизведение определенной сюжетной линии, **Stars Without Number** представляет вашим персонажам целый межзвездный сектор и предлагает вам самим выбрать, как его испытать. Истории будут возникать на основе того, что делают ваши персонажи и как они реагируют на приключенческие ситуации, предоставляемые ГМ.

Как игрок, вы должны сотрудничать с вашим ГМ. Это не обязательно означает, что вы должны следовать всем указаниям, которые вам дают без возражений, но это означает, что вам нужно реагировать на ситуации и возможности, которые вам даны.

Вы также должны иметь в виду, что ваши авантюристы существуют в очень большом мире, который не масштабируется до способностей ваших персонажей. Если вы настаиваете на том, чтобы бросать своих персонажей в ситуации или проблемы, которые кажутся непреодолимыми, есть вероятность, что они смогут сломить вас. Разведка, изучение и тщательный сбор информации помогут вам распознать безвыходные ситуации, прежде чем вы будете продвигаться вперед в них. Точно так же, не стесняйтесь бежать, если ваша партия, похоже, сталкивается с неизбежной гибелью. Осознание того, когда следует покинуть поле боя, часто является самым ценным активом опытного авантюриста.

*Пробрось на персонажа: **Stars Without Numbers** принадлежат к несколько более старой традиции в настольных РПГ, где персонажи не столько «построены», сколько «проброшены». Игроки часто не знают, с кем именно они будут играть в кампании, и полагаются на случайные броски, чтобы определить способности и навыки героя. Часть удовольствия от игры заключается в том, чтобы ввести в игру этих новоиспеченных шифровальщиков и исследовать их личности и мотивы непосредственно через события приключений, которые они предпринимают.*

В большинстве современных игр, однако, игроки ожидают, что смогут создать именно такого игрового персонажа, которого они представляли до начала кампании. Они не хотят полагаться на случайные броски, чтобы дать им характер, который они будут отыгрывать.

Это вполне обоснованное предпочтение, и игроки, которые хотят иметь полный контроль над созданием своего героя, могут сделать это с помощью массива атрибутов и навыков, предложенных далее. Тем не менее, игроки, не испытывающие сильных чувств по этому поводу, могут найти освежающим позволить прошлому своего героя быть обнаруженным непредсказуемым броском костей.

Для вашего удобства ниже представлено краткое описание процесса создания персонажа. Опытные игроки могут пропустить этот раздел и перейти к непосредственному созданию своего нового персонажа, новичкам же рекомендуется использовать данную инструкцию, содержащую ссылки на детальную информацию по каждому шагу создания персонажа. Бланк листа персонажа можно найти в конце данной книги.

Обратите внимание, что в некоторых шагах указано, что вы должны «накидать» или выбрать навыки, как описано на стр. 7. При получении навыка он имеет значение его уровня равное «0», когда вы выбираете его во второй раз, его значение его уровня становится 1. В третий раз вы можете выбрать любой другой (но не психический) навык на выбор из тех, уровень которых не превышает 1. Уровень навыков нового персонажа не может превышать значение 1 в тот момент, когда персонаж создаётся.

1 Набросайте ваши **атрибуты** или возьмите их из стандартных значений для силы, ловкости, телосложения, интеллекта, мудрости и харизмы – атрибуты отражающие базовый потенциал вашего персонажа. **Киньте 3к6 шесть раз и назначьте суммы выпавших значений атрибутам в порядке их следования или используйте стандартные значения (14, 12, 11, 10, 9, 7) распределяя их по атрибутам по вашему желанию.** Если вы накидываете характеристики своего персонажа, то вы можете выбрать один любой из атрибутов и изменить его значение на 14.

2 **Обозначьте модификаторы** для каждого из атрибутов согласно их значениям. При **броске костей** вы добавляете к результату не всё значение атрибута, а **только его модификатор**. Модификаторы распределяются следующим образом, для значения 3 и меньше это -2, для 4-7 это -1, для 8-13, это 0, для 14-17 это +1, для 18 это +2.

3 **Выберете предысторию** вашего персонажа из списка на стр. 9, та, которая наиболее точно отражает предыдущую жизнь персонажа и накопленный им опыт. Вы получаете навык, указанный под названием предыстории, его значение равно 0, что соответствует набору базовых знаний для его использования.

4 Решите, будете ли вы набрасывать навыки или выбирать их. Если вы **выбираете навыки**, то вы можете **выбрать два дополнительных** навыка из таблицы «Обучение» предыстории вашего персонажа, за исключением пункта «любой навык», которую вы не можете выбрать. Так же выбирая навыки, вы не можете выбирать пункты из столбца «Рост» предыстории вашего персонажа. Если же вы не знаете, что выбрать или не уверены, то можете выбрать пункт «Быстрые навыки» предыстории вашего персонажа, их уровень будет равен 0, этот пункт так же уже включает базовый навык вашей предыстории.

5 Если вы решили **набросать свои навыки**, то вы можете совершить **три броска**, разделив их между столбцами «Рост» и «Обучение» по своему усмотрению. Иногда в таблице «Рост» у вас будут выпадать пункты «+2 Физическое» или «+2 Метальное». В первом случае вы можете добавить 2 очка к одному или по 1 очку к двум следующим атрибутам: Сила, Ловкость, Телосложение. Во втором случае вы можете добавить 2 очка к Интеллекту, Мудрости или Харизме, или разделить их между любыми из ментальных атрибутов.

6 **Выберете класс** вашего персонажа, который наиболее полно отражают его навыки и способности, позволяющие ему быть успешным искателем приключений. Если навыки вашего персонажа не подходят ни под один из классов: Воин, Эксперт, Психик -, то вы можете выбрать класс **Авантюриста**, который совместит в себе два из них.

7 **Выберете фокус** своего персонажа. Фокус представляет собой сторонние или специально тренированные специализации вашего персонажа. Вы можете выбрать первый уровень в любом из фокусов. Персонажи с классом Эксперт или частичным Экспертом в классе Авантюрист могут получать **один дополнительный** уровень в небоевом и непсихическом фокусе. Они там же могут вложить эти очки в один фокус и начать со 2-м уровнем данного фокуса, если пожелают. Персонажи с классом Воин или частичный Воин в классе Авантюрист могут выбрать первый уровень в любом из боевых фокусов.

8 При **желании и разрешении** вашего ГМ можно использовать для персонажей расы **Чужих**, **Виртуальный Интеллект (ВИ)** и **Истинный ИИ (ИИ)**. Вы можете превратить своего персонажа в одного из них потратив свой уровень фокуса на соответствующий фокус происхождения. **Чужие и ВИ** описаны в разделе «Ксенобестиарий» на **стр. 192**, в то время как **ИИ** являются частью полного раздела данной книги и находятся на **стр. 280**.

9 Теперь выберете **один непсихический навык** на ваш выбор, который бы отразил иные интересы вашего персонажа, его природные таланты, навыки, хобби или иные сторонние таланты. **Значение этого навыка не складывается и равно 0.**

10 Если вы **выбрали класс Психика** или Авантюриста с частичным Психиком, ваш персонаж является психиком и обладает силами, описанными в следующем разделе, начиная со стр. 28. Психики могут выбрать **два психических навыка** из перечисленных на стр. 8, в то время как **частичный** Психик может выбрать **только один**. Если Психик выбирает одно и то же умение дважды, то он начинает с этим умением на уровне 1 и может выбрать одну из техник данной дисциплины 1-го уровня. Психики и частичные Психики **получают способности** уровня 0, связанные с каждым из навыков, которыми они обладают. Так же они оба имеют **значение Усилия** равное 1 плюс максимальный из уровней психических навыков, плюс модификатор Мудрости или Телосложения на выбор.

Атрибуты

Первый шаг в создании персонажа - это определение шести атрибутов персонажа. Атрибуты описывают, насколько сильным, быстрым, умным, проницательным, выносливым или очаровательным может быть ваш герой. Атрибуты измеряются очками в диапазоне от 3 до 18, причем 3 отражают атрибут настолько слабый, что ИП едва ли пригоден для приключений, а 18 – Это максимально возможная способность для обычного человека.

Чтобы создать атрибуты персонажа, бросьте 3к6 шесть раз и распределите результаты по силе, ловкости, телосложению, интеллекту, мудрости и харизме. Затем вы можете изменить один атрибут по вашему выбору на 14, Если хотите убедиться, что ваш новый искатель приключений одарен хотя бы одним атрибутом.

Если вы предпочитаете не бросать кубики, вы можете вместо этого назначить следующие значения вашим атрибутам в любом порядке, который вы хотите: 14, 12, 11, 10, 9, и 7. Если вы назначаете свои атрибуты из списка готовых, вы не можете заменить один из них на 14.

После назначения атрибутов запишите модификатор для каждого из них. Этот модификатор применяется к соответствующим проверкам навыков или другим броскам кубика, связанными с атрибутом. Если ваше значение атрибутов изменяется во время игры, либо из-за какой-то калечащей травмы, либо из-за улучшений, предоставленных вашей предысторией или опытом, вы должны обязательно обновить любой измененный модификатор.

Атрибут	Ответственность за...
Сила	Проявление силы, рукопашный бой, Снаряжение для переноски, грубую силу
Ловкость	Скорость, уклонение, ловкость рук, скорость реакции, инициативу в бою
Телосложение	Выносливость, устойчивость к травмам, сопротивление токсинам, обхождение без еды и сна
Интеллект	Память, мышление, технические навыки, общая образованность
Мудрость	Замечать вещи, вынос суждений, чтение ситуации, интуиция
Харизма	Командование, обаяние, артистизм, подача себя
Значение атрибута	Модификатор
3	-2
4-7	-1
8-13	+0
14-17	+1
18	+2

Проброс на атрибуты для персонажа: Саймон продумывает персонажа для новой кампании. Первый шаг - это выяснить, какого героя он будет играть в предстоящей игре, а это означает определение атрибутов.

Если бы у Саймона была определенный концепт персонажа, который он хотел бы сыграть, выбор в пользу готовых значений мог бы быть хорошей идеей. Он предоставляет предсказуемый набор чисел, которые он может расположить в любом порядке, и, если его концепт не требует, чтобы его ИП был особенно одарен более чем одним атрибутом, 14, которые являются частью предлагаемых значений, гарантировали бы, что он был способен в любой естественной способности, наиболее важной для концепции.

С другой стороны, даже если он бросит кости, он может быть уверен, что его герой будет хорош в чем-то. Ведь он может поместить 14 в любой атрибут, который захочет, так что, если всё, что его заботит это, чтобы его ИП был быстрым, он может быть уверен, что случайный проброс все равно даст быстрого ИП.

Саймон, однако, на самом деле не имеет никакой конкретной концепции. Он знает лишь то, что хочет играть в этой кампании. Он решает, что пусть кости сами определяют, каким героем он будет играть. Позволяя кубикам принимать решение. Когда дело доходит до концепций персонажей, это может заставить его рассмотреть идеи, которые могут быть более свежими в игре, чем его обычная подача.

Саймон берет в руки три шестигранные кости и бросает их шесть раз, присваивая каждому числу в соответствии с его силой, ловкостью, телосложением, интеллектом, мудростью и харизмой. Его результаты таковы 10, 4, 13, 16, 8, и 7.

Поскольку 10 или 11 баллов - это средний человеческий показатель, Саймон может наблюдать, что получившийся ИП обладает крайне высоким интеллектом, уравновешенным ярко выраженной неуклюжестью и плохими социальными навыками. Поскольку он бросал кубики, он может заменить один из атрибутов на число 14. После некоторого размышления Саймон решает, что замена его плохого значения ловкости выглядит хорошей идеей.

Теперь Саймон записывает модификаторы атрибутов для каждой из своих результатов: Сила 10 это +0, ловкость 14 это +1, телосложение 13 это +0, интеллект 16 это +1, мудрость 8 это +0, и харизма 7 это -1.

При проверке навыка пробросом, бросках атаки или других вещах, на которые влияют атрибуты, Саймон будет использовать модификатор, а не полный счет атрибута. Сами значения могут немного измениться из-за предыстории его героя или будущего личного саморазвития, но в основном они будут служить сигналами для игры на ИП. С мудростью 8, например, у героя Саймона, возможно, не будет штрафа к броску, однако он, вероятно, примет случайное решение, о котором будет сожалеть.

Навыки

Выученные способности вашего героя - это навыки, и каждый звездный искатель приключений имеет свою долю оных. Герой обычно может попытаться сделать что угодно, будь то взобраться на выжженную солнцем скалу в чужом мире, поговорить с разъяренным военачальником потерянного мира или выстрелить из магической винтовки в атакующего ксеноморфа, однако наличие правильного навыка может иметь огромное значение на результат.

Навыки оцениваются в рейтинге от уровня-0 для компетентных практиков до уровня-4 для лучших в своем секторе. Начинающие герои начинают с уровня-0 или уровня-1 в своих навыках. Вы будете выбирать или пробрасывать навыки в следующем разделе, когда выберете предысторию для своего персонажа.

Уровень навыка	
Уровень-0	Базовая компетентность в этом навыке, такая, какой обладал бы обычный практик
Уровень-1	Опытный профессионал в своем мастерстве, явно лучше большинства
Уровень-2	Ветеран-эксперт, которого уважают даже те, у кого есть значительный опыт
Уровень-3	Мастер своего дела, вероятно, один из лучших на планете
Уровень-4	Превосходный эксперт, один из лучших во всем звездном секторе.

Проверки навыков

Предполагается, что ваш герой компетентен во всех обычных функциях своей роли и происхождения. Если он фермер по выращиванию сырья из глухого пустынного мира, он будет знать, как сохранить росу и как надеть прохладный костюм. Если она - ухоженная дочь корпоративного магната из мира, где доминирует мега-корпорация, она будет знать, как считать бухгалтерский баланс и говорить во время встречи с руководителями уровня С. Они никогда не потерпят неудачу в этих основных задачах, если только какая-то ситуация не сделает их намного сложнее, чем обычно.

Иногда, однако, герой сталкивается с ситуацией, выходящей за рамки его обычного опыта, или пытается выполнить нормальную задачу, находясь при этом в значительном напряжении или в невыгодном положении. В этих случаях вам нужно будет провести **проверку навыков**.

Чтобы провести проверку навыка, пробросьте 2кб и добавьте наиболее применимый модификатор атрибута и уровень навыка. Если сумма равна или больше, чем сложность проверки, вы добьетесь успеха. Если меньше, что-то пойдет не так, или вы потерпите неудачу в попытке, или произойдет что-то неожиданное.

Если у вас даже нет уровня-0 в соответствующем навыке, вы принимаете штраф -1 к броску. Некоторые особенно технические или трудные подвиги могут быть вообще недостижимы без некоторой основы в навыке.



Лист навыков

Следующие навыки являются стандартным выбором для большинства компаний. Игры, установленные в необычных местах космоса или при уникальных настройках, могут изменить этот список.

Навыки являются общими, и некоторые из них могут пересекаться в некоторых ситуациях. Герой, пытающийся очистить заклинившую разрушительную пушку до того, как инопланетяне прорвутся через дверь, могут попытаться применить «Ремонт» с целью отремонтировать оружие или применить «Стрельба» для указания того, как хорошо они разбираются в подобном вооружении. Предполагая, что ГМ согласится, вы можете бросить любой навык, который лучше для вас.

Администрирование: Управление организацией, обработка документов, анализ записей и поддержание ежедневного функционирования учреждения. Примените его для бюрократической экспертизы, организационного управления, юридических знаний, работы с государственными учреждениями и понимания того, как институты действительно работают.

Коммуникация: Найдите людей, которые могут быть полезны для ваших целей, и заставьте их сотрудничать с вами. Примените этот навык, чтобы установить полезные связи с другими, найти людей, которых вы знаете, узнать, где получить незаконные товары и услуги, и быть знакомым с иностранными культурами и языками. Вы можете использовать его вместо разговора для убеждения людей, которых вы найдете с помощью этого навыка.

Усилие: Применяйте тренированную скорость, силу или выносливость в некоторых физических упражнениях. Примените его, чтобы бегать, прыгать, поднимать, плавать, карабкаться, бросать и так далее. Вы можете использовать его как боевой навык, когда бросаете вещи, хотя это не квалифицируется как боевой навык для других целей.

Ремонт: Создавайте и ремонтируйте устройства как простые, так и сложные. Насколько сложный будет зависеть от происхождения вашего персонажа; кузнецу потерянного мира понадобится некоторое время для обучения, прежде чем он будет готов починить этот сломанный термоядерный реактор, хотя он может сделать это в конечном итоге. Примените этот навык, чтобы исправить, построить вещи и определить, что «Нечто» должно делать.

Лечение: Применяйте медицинскую и психологическую помощь для пострадавших или больных. Примените его, чтобы вылечить болезни, стабилизировать тяжелораненых, лечить психологические расстройства или диагностировать болезни.

Знание: Знайте факты об академических или научных областях. Примените его, чтобы понять планетарную экологию, вспомнить соответствующую историю, разгадать научные тайны и узнать основные факты о редких или эзотерических темах.

Лидерство: Убедите других также делать то, что вы пытаетесь сделать. Разговор может убедить их, что последовать за вами - это разумно, но лидерство может заставить их делать это даже тогда, когда они думают, что это плохая идея. Примените его, чтобы вести войска в бой, убеждать других следовать за вами или поддерживать боевой дух и дисциплину.

Внимательность: Находите аномалии или интересные факты о вашем окружении. Используйте его для поиска мест, обнаружения засад, обнаружения предметов и считывания эмоционального состояния других людей.

Артистизм: Проявлять некоторый артистизм. Примените его, чтобы танцевать, петь, говорить, действовать или иным образом поставить убедительное или эмоционально трогательное представление.

Пилотирование: Используйте этот навык, чтобы управлять транспортными средствами или ездить на животных. Примените его, чтобы летать на космических кораблях, управлять транспортными средствами, ездить на животных или заниматься базовым ремонтом транспортных средств. Этот навык не поможет вам с вещами, полностью выходящими за рамки вашей предыстории или опыта, хотя с некоторой практикой ИП может расширить свои знания.

Программирование: Эксплуатация или взлом вычислительного и коммуникационного оборудования. Примените его, чтобы программировать или взламывать компьютеры, управлять компьютерным оборудованием, управлять коммуникационными технологиями или расшифровывать данные.

Рукопашный бой: Используйте его как боевой навык, когда сражаетесь безоружными. Если ваш ИП намеревается сделать это подобно обычному делу, а не в момент отчаяния, вам следует сосредоточиться на борьбе без оружия, описанном ниже.

Стрельба: Используйте его в качестве боевого навыка при использовании оружия дальнего боя, будь то метательные камни, луки, лазерные пистолеты, боевые винтовки или корабельная артиллерия.

Скрытность: Двигайтесь, не привлекая внимания. Примените его для скрытности, маскировки, проникновения, проявления ловкости рук, карманного воровства и обхода мер безопасности.

Ближний бой: Используйте его как боевой навык, когда владеете оружием ближнего боя, будь то примитивным или технологичным.

Выживание: Добывайте основные продукты питания, воду и убежище во враждебной среде, избегая при этом естественных опасностей. Примените его, чтобы обращаться с животными, перемещаться по труднопроходимой местности, добывать городские ресурсы, делать основные инструменты и избегать диких зверей или банд.

Общение: Убедите других людей в фактах, в которые вы хотите, чтобы они поверили. То, что они делают с этим убеждением, может быть не вполне предсказуемо. Примените его, чтобы убедить, очаровать или обмануть других в разговоре.

Торговля: Найдите то, что вам нужно на рынке, и продайте то, что у вас есть. Примените его, чтобы продать или купить вещи, выяснить, где купить труднодоступные или незаконные товары, иметь дело с таможенными агентами или вести бизнес.

Работа: Это универсальный навык для профессий, не представленных другими навыками. Пробросьте его, чтобы работать в определенной профессии, искусстве или торговле.

Псионические навыки

В отличие от других навыков, псионические навыки ограничены персонажами с классом псионик или частичным псиоником для авантюристов. Вы не можете выбрать или использовать эти навыки в создании персонажа, если специально не решили выбрать псионический навык.

Биопсионика: Овладейте силами физического восстановления, увеличения тела и изменения формы.

Метапсионика: Овладейте силами, которые сводят на нет, усиливают и формируют использование других псионических способностей.

Предвидение: Овладейте способностью чувствовать будущие события и контролировать вероятность.

Телекинез: Овладейте дистанционным управлением кинетической энергией для перемещения объектов и изготовления силовых конструкций.

Телепатия: Овладейте чтением и влиянием других разумных умов.

Телепортация: Овладейте искусством физической транслокации себя и своих союзников.

Выбор предыстории

Маловероятно, что ваш персонаж вырос из бесконечных глубин космоса, поэтому вполне вероятно, что у него или у нее была какая-то предыстория перед приключениями и какая-то подготовка в области, подходящей для жизни межзвездного путника. Конечно, призыв к приключениям несколько неразборчив, и некоторые люди из очень маловероятных слоев общества могут оказаться брошенными в потенциально смертельное волнение глубокого космоса. Чтобы определить прошлую подготовку вашего героя, вам нужно выбрать или пробросить на **предысторию**.

Предыстория - это просто краткое описание того, какой жизнью жил ваш герой до того, как он занялся приключениями. Возможно, это было не единственное, что он делал в своей жизни, но это то, что научило большинству имеющихся у него навыков.

Когда вы выбрали или пробросили свою предысторию, найдите время, чтобы подумать о прошлом вашего персонажа. Решите, как ваш персонаж пришел к этой профессии, и что заставило их отказаться от нее, чтобы следовать более авантюристичному образу жизни. Может быть, они делали это для возбуждения? Дружбы? Денег? Или они просто бежали от ситуации, с которой не могли справиться?

Вы также захотите выбрать родной мир для вашего ИП. Ваш ГМ может дать вам несколько предложений для миров в своей кампании, которые соответствовали бы вашей концепции персонажа, или вы можете просто создать свой собственный родной мир или родную космическую среду обитания с разрешения ГМ, так как вы можете быть из какого-то далекого сектора космоса.

Двадцать предысторий представлены на следующих страницах. Вы можете кинуть кубик, чтобы увидеть, откуда пришел ваш герой, или выбрать тот, который вам подходит. Если ни одна из предысторий не привлекает вас, вы можете просто описать предыдущую жизнь вашего героя ГМ и выбрать любые три навыка, которые соответствуют этому прошлому.

Предыстории, навыки и рост

Как только вы выберете предысторию, ваш герой приобретет несколько навыков, связанных с его прошлым.

Во-первых, вы получаете свободный навык, связанный с предысторией. Каждый член этой роли или профессии нуждается в этом навыке, чтобы функционировать компетентно, поэтому ваш герой тоже получает его.

Затем вы можете либо выбрать два других навыка из таблицы обучения для вашей предыстории, либо сделать три случайных броска, разделенных между таблицами роста и обучения. Если вы подбираете навыки, то можете выбрать именно те таланты, которые хотите для своего героя, в то время как хождение со случайными бросками позволяет вашему персонажу немного расширить диапазон компетенции и возможность улучшения атрибутов ценой совершенного контроля над их развитием. Если вы выбираете навыки, вы можете выбрать один и тот же навык дважды, если хотите, чтобы улучшить его начальное мастерство.

Если вы не уверены, что выбрать, просто возьмите три навыка, перечисленные в разделе «быстрые навыки» для вашего фона. Именно они наиболее важны для нашей профессии.

Развитие навыков и атрибутов

Когда вашему персонажу разрешено выбрать или пробросить навык, вы изучаете его на уровне-0 опыта в первый раз, получив его впервые. Если вы получаете его во второй раз, он становится уровнем-1. Если какое-то правило или выбор навыка позволяет или обязывает вас выбрать его в третий раз, вы можете вместо него выбрать любой не-псионический навык. Единственный способ повысить псионические навыки во время создания персонажа - это использовать специальные способности или фокусы, которые специально повышают их. Ни один начинающий персонаж не может начать с уровня навыка выше уровня-1.

Иногда вы можете выбрать «любой навык». Это означает, что вы можете выбрать любой не-экстрасенсорный навык для улучшения. Другие записи, которые гласят «любой бой», означают, что вы можете выбрать либо рукопашный бой, либо стрельбу, либо ближний бой, как вам заблагорассудится. Вы не можете взять псионические навыки с помощью «любого навыка».

Броски кубика на таблице роста, улучшающие ваши основные атрибуты, могут увеличить их максимум до 18. Бонус, который применяется к «любой характеристике», может быть применен к любому атрибуту. Если бросок говорит, чтобы добавить бонус к физическим атрибутам, вы можете добавить бонус к силе, ловкости или телосложению. Если бросок говорит добавить бонус к вашим умственным качествам, вы можете применить очки к интеллекту, мудрости или харизме. Если бонус равен +2, вы можете разделить очки между двумя различными атрибутами соответствующего типа, если хотите.

к20	Предыстория
1	Варвар , рожденный в первобытном мире
2	Клирик , просветленный мужчина или женщина
3	Эскорт , доставление удовольствия за деньги
4	Преступник , вор, мошенник, лжец или что похуже
5	Халявщик , не имеющий существенных навыков
6	Артист , хитрый и обольстительный
7	Коммерсант , будь то продавец или дальний торговец
8	Благородный , кровью или по социальным положением
9	Чиновник , представитель какого-то большого государства
10	Крестьянин , будь то примитивный или высокотехнологичный
11	Врач , целитель больных и раненых
12	Пилот , водитель всевозможного транспортного
13	Политик , стремящийся к лидерству и контролю
14	Эрудит , ученый или академик
15	Солдат , будь то наемник или призывник
16	Житель космоса , обитающий вне космических тел
17	Техник , ремесленник, инженер или строитель
18	Бандит , хулиган или вышибала
19	Бродяга , бродящий без дома
20	Рабочий , замкнутый трутень

Варвар

Стандарты варварства меняются, когда многие миры способны к межзвездным космическим полетам. Ваш герой происходит из дикого мира низких технологий и повышенного насилия. Их планета, возможно, пережила всепоглощающую войну, или была лишена критических материалов или энергетических ресурсов, или просто была колонизирована убежденными луддитами. Другие варвары могли быть взяты из бедного класса развитых миров или технологически выродившихся наследников какой-нибудь высокотехнологичной космической станции или планетарного жилого модуля.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Выживание-0	1	+1 любой хар-ке	1	Любой боевой
	2	+2 физ-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 физ-ой хар-ке	3	Усилие
Выживание-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Лидерство
Внимательность-0	5	Усилие	5	Внимательность
Любой боевой-0	6	Любой навык	6	Рукопашный бой
			7	Скрытность
			8	Выживание

Клирик

Вера почти универсальна среди человеческих цивилизаций, и ваш герой посвящен одной такой вере. Некоторые священнослужители являются обычными священниками или жрицами, в то время как другие могут быть монахами или монахинями, или более воинственными воинами-монахами. Современные верования, такие как христианство, ислам, иудаизм, индуизм, буддизм и другие верования, существуют в различных секторах, часто в измененной форме, в то время как некоторые миры развили совершенно новые божества или религии. Если вы хотите создать свою собственную религию, вы можете работать с ГМ, чтобы определить его характерные убеждения.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Общение-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 мент-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 физ-ой хар-ке	3	Знание
Общение-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Лидерство
Артистизм-0	5	Коммуникация	5	Внимательность
Знание-0	6	Любой навык	6	Артистизм
			7	Общение
			8	Общение

Проработка предыстории для ИП: У Саймона есть набор атрибутов его героя, но это только часть создания персонажа. Ему также нужно выяснить, откуда взялся этот герой и какую жизнь он вел до того, как принял мантию авантюриста.

Если бы у него были особые предпочтения в отношении предыстории, он мог бы просто выбрать один из списка на странице 9. Если ни один из них не подошел, он мог просто написать несколько предложений о предыстории, которую он хотел, и выбрать три навыка, которые подходят ему, предполагая, что ГМ согласился, что это имеет смысл, или пробросить на существующие предыстории таблицы, которые лучше всего соответствуют их обычному прошлому. Но Саймон все еще не уверен в характере своего героя, поэтому он решает определить свою предысторию случайным образом.

Он получает пятнадцать, так что его герой - ученый. Как ученый, он автоматически получает навык «Знание» на уровне 0 и должен решить, какой он ученый. Саймон обдумывает свои варианты и решает пойти с чем-то, что он знает; его ИП - это специалист в сфере литературы периода пост-технологий, по имени Бэзил Хейз.

Саймон решает, что Бэзилу следует продолжить свой случайный бросок, а не просто выбрать еще два навыка из предлагаемых для ученого. Поскольку он выбирает случайный бросок, он может сделать три броска, разделив их по своему желанию между таблицами обучения и роста.

Его первый бросок - таблица роста, и он получает «+2 ментальным». Он немедленно вводит его в интеллект, повышая значение до 18 и давая ему модификатор +2 вместо +1. Бэзил - гениальный человек.

Свой второй бросок он делает для таблицы обучения, и он получает «знание». У него уже есть знание на уровне-0, так что теперь он получает знание-1. Его третий бросок приводит к «общение», давая ему общение-0.

Краткий обзор истории Бэзила показывает его как блестящего молодого ученого с острым утонченным умом, отличным пониманием интеллектуальных тем и достаточной бойкостью, чтобы пройти защиту диссертации. Саймон решает, что случайные приступы социальной неумелости Бэзила разрушили его академическую карьеру и вынудили его выйти в мир, чтобы зарабатывать на жизнь в качестве межзвездного вольным путником.

Саймону также нужно выбрать родной мир для Бэзила. Хотя он мог бы попросить у ГМ список вероятных мест, он решает, что Бэзил родом из холодного и негостеприимного мира Карелии, планеты, которая в основном полагается на торговлю долгосрочными контрактами в сфере обслуживания с другими, более богатыми мирами в обмен на жизненно важные технологии. ГМ считает, что Карелия звучит как тот мир, который вписался бы в кампанию, и поэтому допускает это. Саймон может придумать любые другие детали мира, которые понадобятся по ходу кампании.

Эскорт

Карьера вашего героя была одним из предлагаемых удовольствий. Простая проституция - это один из вариантов данной предыстории, возможно, как обычная уличная проститутка, любопытная подработка или дорогой компаньон богатых, но среди многих миров существуют и другие формы удовлетворения. Утонченные артисты разговора и изящества требуют высоких гонораров в некоторых обществах, в то время как другие хорошо платят за простую компанию определенных мужчин и женщин с правильными родословными, особой внешностью или благоприятными личными качествами, уважаемыми их культурой.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Артистизм-0	1	+1 любой хар-ке	1	Любой боевой
	2	+2 мент-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 мент-ой хар-ке	3	Усилие
Артистизм-0	4	+2 физ-ой хар-ке	4	Внимательность
Внимательность-0	5	Коммуникация	5	Артистизм
Коммуникация-0	6	Любой навык	6	Выживание
			7	Общение
			8	Торговля

Преступник

Будь то вор, убийца, фальшивомонетчик, контрабандист, шпион или какой-то другой тип злоумышленника, ваш герой был преступником. Некоторые из таких негодяев виновны только в том, что пересекли какое-то деспотичное правительство или оскорбили планетарного Лорда, в то время как другие сделали вещи, которые ни одно цивилизованное общество не могло бы терпеть. Тем не менее, их способность иметь дело с самыми отчаянными и опасными контактами и ориентироваться в опасностях менее чем законного приключения может сделать их привлекательными партнерами для партии вольных путешественников, стремящихся к прибыли и славе больше, чем к строгой законности.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Скрытность-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 мент-ой хар-ке	2	Любой боевой
Быстрые навыки	3	+2 физ-ой хар-ке	3	Коммуникация
Скрытность-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Внимательность
Коммуникация-0	5	Коммуникация	5	Программирование
Общение-0	6	Любой навык	6	Скрытность
			7	Общение
			8	Торговля

Халявщик

Строго говоря, у вашего героя никогда не было профессии, но он провел годы своего становления в путешествиях, общении и ряде увлекательных хобби. Они могли быть отпрыском богатого промышленника, младшим отпрыском планетарного аристократа или прихлебателем кого-то с деньгами и влиянием, которых им не хватало. К тому времени, когда приключения вашего героя начинаются, они уже исчерпали деньги, которые когда-то подпитывали их образ жизни. Для получения дополнительного финансирования могут потребоваться крайние меры.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Коммуникация-0	1	+1 любой хар-ке	1	Любой боевой
	2	+1 любой хар-ке	2	Любой боевой
Быстрые навыки	3	+1 любой хар-ке	3	Коммуникация
Коммуникация-0	4	+1 любой хар-ке	4	Знание
Знание-0	5	Коммуникация	5	Артистизм
Общение-0	6	Любой навык	6	Пилотирование
			7	Общение
			8	Торговля

Артист

Певцы, танцоры, актеры, поэты, писатели... межзвездные просторы кишат художниками неисчислимых стилей, некоторые из которых физически возможны только при развитой технологической поддержке. Ваш герой был целеустремленным артистом, который, вероятно, был сосредоточен на определенной форме искусства. Однако покровители и разведчики талантов могут быть темпераментными, и иногда начинающему художнику нужно предпринять шаги, чтобы найти свою аудиторию. Или, по крайней мере, найти деньги своей аудитории.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Артистизм-0	1	+1 любой хар-ке	1	Любой боевой
	2	+2 мент-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 мент-ой хар-ке	3	Усилие
Артистизм-0	4	+2 физ-ой хар-ке	4	Внимательность
Общение-0	5	Коммуникация	5	Артистизм
Коммуникация-0	6	Любой навык	6	Артистизм
			7	Скрытность
			8	Общение

Коммерсант

Ваш герой был или остается торговцем. Некоторые торговцы - просто торговцы и лавочники на примитивных, низко-технологичных мирах, в то время как другие - смелые дальние торговцы, которые замахиваются на дальние миры, чтобы принести домой свои инопланетные сокровища. Характер торговли в разных мирах весьма отличается. На некоторых из них это бизнес трезво одетых мужчин и женщин, отсчитывающих сделки на виртуальных терминалах, в то время как на других это более... активное преследование, требующее разумного применения моноблоков и отрицаемого огнестрельного оружия против конкурентов. Иногда сделка проваливается или требуется привлечь капитал, и природные таланты купца обращаются к опасностям приключений.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Торговля-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 мент-ой хар-ке	2	Любой боевой
Быстрые навыки	3	+2 мент-ой хар-ке	3	Коммуникация
Торговля-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Ремонт
Общение-0	5	Коммуникация	5	Знание
Коммуникация-0	6	Любой навык	6	Внимательность
			7	Торговля
			8	Общение

Благородный

Многие планеты управляются классом аристократов, и ваш герой был членом одной из таких возвышенных групп. Такие планеты часто являются мирами изысканной вежливости, сплавленной с совершенно безжалостным насилием, и неуместное слово на утренней дамбе может привести к смерти от клинка в полдень. Ваш герой сделал что-то или стал жертвой чего-то, чтобы выбить их из их удобного места при дворе. Без своих привычных союзников, богатства или влияния они должны занять новое место в мире, каким бы отвратительным ни было это положение.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Лидерство-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 мент-ой хар-ке	2	Любой боевой
Быстрые навыки	3	+2 мент-ой хар-ке	3	Коммуникация
Лидерство-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Знание
Коммуникация-0	5	Коммуникация	5	Лидерство
Администрирование-0	6	Любой навык	6	Внимательность
			7	Пилотирование
			8	Общение

Чиновник

Большинство развитых миров живут за счет своей бюрократии, легионов безликих мужчин и женщин, которые выполняют бесчисленные роли в поддержании нормальной работы правительства. Ваш герой был одним из таких чиновников. Некоторые из них были сотрудниками правоохранительных органов, другие - клерками правительственных учреждений, налоговыми чиновниками или торговыми инспекторами. Как бы ни была необходима эта работа, она часто бывает невыносимо утомительной, и любой мужчина или женщина, в чьей крови есть искра авантюризма, вскоре обнаружат, что отчаянно нуждаются в более захватывающем использовании своих талантов.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Администрирование-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 мент-ой хар-ке	2	Любой навык
Быстрые навыки	3	+2 мент-ой хар-ке	3	Коммуникация
Администрирование-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Знание
Общение-0	5	Коммуникация	5	Лидерство
Коммуникация-0	6	Любой навык	6	Внимательность
			7	Общение
			8	Торговля

Крестьянин

Технологически развитый мир обычно может производить все необходимые продукты питания и основные ресурсы с помощью горстки рабочих, причем основную часть работы выполняют сельскохозяйственные роботы. В более примитивных мирах, или в тех, где природная среда требует пристального личного внимания к урожаю, появится класс крестьян. Эти мужчины и женщины часто становятся движимым имуществом, частью и участком земли, которую они занимают и которой торгуют среди своих лучших товарищей, подобно сельскохозяйственному оборудованию более богатых миров. Ваш герой не был удовлетворен этой жизнью и сделал что-то, чтобы вырваться из своего грязного и тяжелого прошлого.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Усилие-0	1	+1 любой хар-ке	1	Коммуникация
	2	+2 физ-ой хар-ке	2	Усилие
Быстрые навыки	3	+2 физ-ой хар-ке	3	Ремонт
Усилие-0	4	+2 физ-ой хар-ке	4	Внимательность
Скрытность-0	5	Усилие	5	Скрытность
Выживание-0	6	Любой навык	6	Выживание
			7	Торговля
			8	Работа



Врач

Тела израненных ломаются, даже на мирах, которые обладают всеми ресурсами передовой пост-технологической медицины. Ваш герой был врачом, обученным лечить болезни тела или болезни ума. Некоторые врачи - обычные медицинские работники, в то время как другие - корабельные хирурги, военные медики, миссионеры-целители расширяющие свои верования или сомнительные врачи трущоб, которые латают лазерные ожоги без неудобных вопросов. Однако там, где мужчины и женщины подвергаются опасности, охотно ищут врача.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Личение-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 физ-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 мент-ой хар-ке	3	Ремонт
Лючение-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Лечение
Знание-0	5	Коммуникация	5	Знание
Внимательность-0	6	Любой навык	6	Внимательность
			7	Общение
			8	Торговля

Пилот

Роль пилота в далеком будущем очень велика. Самые блестящие и талантливые пилотируют звездолеты через мета-пространственные штормы межзвездного пространства, в то время как менее опытные фигуры летают на бесчисленных внутрисистемных шаттлах и атмосферных кораблях, которые служат в большинстве передовых систем. В других мирах эта карьера могла бы быть связана с дальнобойщиком, гонцом на лошадях или отважным моряком в инопланетном море. Поскольку навык пилота охватывает все эти виды транспорта, любой персонаж, чья роль вращается вокруг транспортных средств или верховых животных, может оправдать свой выбор этой карьеры.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Пилотирование-0	1	+1 любой хар-ке	1	Коммуникация
	2	+2 физ-ой хар-ке	2	Усилие
Быстрые навыки	3	+2 физ-ой хар-ке	3	Ремонт
Пилотирование-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Внимательность
Ремонт-0	5	Коммуникация	5	Пилотирование
Стрельба или торговля-0	6	Любой навык	6	Пилотирование
			7	Стрельба
			8	Торговля

Политик

Характер политической карьеры варьируется от мира к миру. На некоторых он очень похож на тот, который мы узнали бы, с радостными голосами избирателей, громкими митингами и тихими задними комнатами с предполагаемыми соперниками в правительстве. С другой стороны, это могло бы включать гораздо больше церемониальных сражений, апелляций к советам старейшин и успеха в ритуальных испытаниях. Какими бы ни были детали, ваш герой был политиком в их родной культуре. Однако что-то пошло не так, и единственный способ исправить это - на некоторое время избавиться от своих избирателей и искать какие-то альтернативные способы продвижения.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Общение-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 мент-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 мент-ой хар-ке	3	Коммуникация
Общение-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Лидерство
Лидерство-0	5	Коммуникация	5	Внимательность
Коммуникация-0	6	Любой навык	6	Артистизм
			7	Общение
			8	Общение

Эрудит

Ученые, мудрецы и профессора - все подпадают под эту категорию. Ваш герой был одним из таких, мужчина или женщина с жизнью, посвященной познанию и пониманию. Это могло быть связано с техническими знаниями инженера по мета-пространственным структурам или священным запоминанием хроник какого-нибудь затерянного в мире ордена мудрецов, но жизнь вашего героя состояла в обучении. Однако иногда это знание не может быть найдено в знакомой обстановке, и по той или иной причине, желая того или нет, ваш герой должен отважиться выйти в более широкий мир.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Знание-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 мент-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 мент-ой хар-ке	3	Ремонт
Знание-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Знание
Коммуникация-0	5	Коммуникация	5	Внимательность
Администрирование-0	6	Любой навык	6	Артистизм
			7	Программирование
			8	Общение

Солдат

Какова бы ни был технологический уровень или структура их родного мира, работа солдата универсальна. Ваш герой был профессиональным бойцом, независимо от того, принимал ли он форму знамени варварского дворянина, безликого призывника в планетарной армии или элитного солдата на службе у частных военных мега-корпорации. То ли потому, что они были на проигрышной стороне, решив оставить службу, то ли потому, что им пришлось бежать от дела, за которое они не могли бороться, но теперь они оказались в мире, где их самое ценное умение — то то, что может причинить им много неприятностей.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Любой боевой-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 физ-ой хар-ке	2	Любой боевой
Быстрые навыки	3	+2 физ-ой хар-ке	3	Усилие
Любой боевой-0	4	+2 физ-ой хар-ке	4	Ремонт
Усилие-0	5	Усилие	5	Лидерство
Выживание-0	6	Любой навык	6	Внимательность
			7	Скрытность
			8	Выживание

Житель космоса

Почти каждый развитый мир сильно зависит от ресурсов, которые приносит ему космический рейс. Некоторые из этих работ могут быть автоматизированы, но каждая действительно важная задача нуждается в гибком человеческом операторе для наблюдения за работой. Ваш герой - один из таких космонавтов, либо рабочий, который трудится в небе, либо уроженец пустоты, мужчина или женщина, которые всю свою жизнь провели вне естественной гравитации. Нередко такие работники находят лучшие перспективы в местах, где они могут дышать без вакуумного костюма.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Ремонт-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 физ-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 физ-ой хар-ке	3	Усилие
Ремонт-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Ремонт
Пилотирование-0	5	Усилие	5	Знание
Программирование-0	6	Любой навык	6	Пилотирование
			7	Программирование
			8	Общение

Техник

Старые вещи ломаются, и новые вещи требуют создания. Будь то скромный кузнец затерянного мира или эрудированный астронавт-инженер, ваш герой сделал карьеру на строительстве и починке плодов технологии. Хотя почти каждое общество нуждается в таких услугах, не все они относятся к своим поставщикам так щедро, как хотелось бы специалисту. Иногда эти же самые таланты могут быть обращены к менее законным целям, и опыт квалифицированного техника всегда полезен для группы искателей приключений, которая планирует полагаться на что-то более сложное, чем заточенная палка.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Ремонт-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+2 физ-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 мент-ой хар-ке	3	Усилие
Ремонт-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Ремонт
Усилие-0	5	Коммуникация	5	Ремонт
Внимательность-0	6	Любой навык	6	Знание
			7	Внимательность
			8	Пилотирование

Бандит

Твой герой был громилой. Они могли иметь условную преданность какой-то так называемой «армии», или быть частью команды сильных рук какого-то криминального авторитета, или просто быть частным подрядчиком несчастья для тех, кто не смог заплатить. Они могли бы даже быть кулаком в праведном деле, защищая свой район от враждебных чужаков или служа неформальным мускулом для местного лидера, нуждающегося в защите. Какими бы ни были детали, они должны были двигаться дальше от своей старой жизни, и их новая жизнь, вероятно, будет включать в себя аналогичное применение направленной силы.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Любой боевой-0	1	+1 любой хар-ке	1	Любой боевой
	2	+2 мент-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 физ-ой хар-ке	3	Усилие
Любой боевой-0	4	+2 физ-ой хар-ке	4	Внимательность
Общение-0	5	Коммуникация	5	Скрытность
Коммуникация-0	6	Любой навык	6	Ближний бой или стрельба
			7	Выживание
			8	Общение

Бродяга

У халявщика есть деньги и друзья; у вашего героя просто есть дорога. Независимо от того, были ли они выбиты из приличного общества в молодом возрасте или недавно оказались изгнанными из привычной жизни, теперь они бродят по путям мира и пространствам между ними. Некоторые герои находят эту жизнь удовлетворительной, с ее постоянной новизной и регулярным волнением от простого выживания. Другие стремятся к более стабильному соглашению и готовы предоставить свои прагматические таланты группе, которая предлагает некоторую перспективу прибыли.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Выживание-0	1	+1 любой хар-ке	1	Любой боевой
	2	+2 физ-ой хар-ке	2	Коммуникация
Быстрые навыки	3	+2 физ-ой хар-ке	3	Внимательность
Выживание-0	4	+2 мент-ой хар-ке	4	Артистизм
Скрытность-0	5	Усилие	5	Пилотирование
Внимательность-0	6	Любой навык	6	Скрытность
			7	Выживание
			8	Работы

Рабочий

Бесчисленное множество людей в каждом промышленно развитом мире имеют рои рабочих, которые управляют машинами и выполняют работу, поддерживающую функционирование общества. Повара, фабричные рабочие, шахтеры, личные слуги, адвокаты, клерки и бесчисленные другие роли охватываются этой карьерой. Если ваш герой бросает или выбирает работу как навык, но имеет карьеру, которая лучше соответствует другому существующему навыку, они могут заменить его соответствующим образом. Таким образом, программист-наемный раб может взять программу вместо работы, в то время как юрист будет использовать администрирование вместо отражения своего судебного таланта.

Свободный навык	к6	Рост	к8	Обучение
Работа-0	1	+1 любой хар-ке	1	Администрирование
	2	+1 любой хар-ке	2	Любой навык
Быстрые навыки	3	+1 любой хар-ке	3	Коммуникация
Коммуникация-0	4	+1 любой хар-ке	4	Усилие
Усилие-0	5	Усилие	5	Ремонт
Работа-0	6	Любой навык	6	Пилотирование
			7	Программирование
			8	Работа

Классы персонажей

Так или иначе, ваш персонаж создан для приключений. Ваш герой может быть ветераном боевых действий, опытным в обращении с клинком или лазером, или псиоником, одаренным сверхъестественными способностями. Так же возможно, что они могли бы обладать замечательными талантами пилота или быть самым ловким мошенником в трущобах-ульях, в которых они выросли. Независимо от их конкретного происхождения, главный фокус вашего героя сходится на его классе.

Ваш класс представляет собой лучший набор инструментов вашего героя для решения его проблем. Это навыки и способности, к которым они, скорее всего, обратятся, чтобы решить проблему, но не единственные их инструменты. Псионик все еще может стрелять из пистолета, а воин может попытаться быстро заговорить цель.

Выбор класса помогает убедиться, что ваш герой хорош в чем-то, что может внести свой вклад в смелую партию межзвездных авантюристов. У экспертов всегда есть сноровка в применении не боевых навыков, воины всегда хороши в драке, а псионики всегда имеют уникальную силу или две, чтобы использовать их при необходимости. Ваш герой, возможно, до недавнего времени вел спокойную жизнь в качестве таможенного клерка звездного порта, но их природные таланты гарантируют, что они смогут сделать что-то, что остальные члены группы найдут полезным.

Точно так же вам не нужно выбирать класс, который «безусловно» соответствует вашему прошлому. Эта таможенная служащая звездного порта могла бы вести мирную жизнь, не беспокоясь ни о чем плохом, кроме драк на борту, но внутри нее кипит скрытая ярость, готовая взорваться при первой же возможности. Она воин, хотя может и не осознавать своих талантов, пока в первый раз не схватит брошенную лазерную винтовку и не обрушит шквал смертоносного огня на стаю инопланетных боевых зверей. Вы должны выбрать любой класс для вашего героя, который соответствует типу игры, которую вы хотите иметь с ними.

Есть четыре возможных класса, которые вы можете выбрать для своего героя: авантюрист, эксперт, псионик и воин. Эксперты - это ИП, которые полагаются на не боевые навыки, такие как скрытность, убеждение, технические знания, навыки пилотирования, обширное обучение или личные связи. Псионики - это те редкие мужчины и женщины, которые страдают синдромом Мета-пространственной экстраверсии, те, кто способен направлять эти мета-пространственные энергии для выполнения подвигів телекинеза, предвидения, телепатии и других псионических дисциплин. Воины - это закаленные бойцы, искусные в искусстве войны и жестоких конфликтов, а искатели приключений включают в себя тех, кто обладает сочетанием талантов и способностей, тех, кто очень хорошо вписывается в один из других классов.

Выберите класс, который лучше всего соответствует концепции вашего персонажа. Если эксперт, псионик или воин не соответствует вашему образу вашего героя, или если вы хотите настроить их способности, вы можете выбрать класс авантюриста.



Эксперт

Ваш герой исключительно хорошо владеет полезным навыком. Врачи, взломщики, кошки-лазутчики, пилоты звездолетов, мошенники, техники или любая другая задумка, которая фокусируется на опыте в не боевых навыках, должна выбрать класс эксперта. Специалисты являются лучшими в таких навыках и получают их больше, чем другие классы.

Точно так же, как на война можно положиться, чтобы сделать выстрел, когда же искры летят, эксперт обладает способностью преуспевать в моменты наибольшей важности. Один раз за сцену эксперт может повторить неудачную проверку навыков, принимая новый результат, если он лучше. Это преимущество может быть применено к любой проверке навыков, даже тех, на которых эксперт не особенно фокусируется. Их природный талант проникает во всё, чем они занимаются.

Однако в своей избранной области эксперт исключительно одарен. Помимо свободного уровня фокуса, который все ИП получают в начале игры, эксперт может выбрать дополнительный уровень не боевого фокуса, связанном с их предысторией. Они могут потратить оба этих уровня на один и тот же фокус, если захотят, таким образом, начиная игру с уровня 2 в этой конкретной ловкости.

Классовые способности

Каждый ИП-эксперт обладает определенными классовыми способностями.

- Вы получаете свободный уровень в не боевом фокусе, связанном с вашей предысторией. Большинство концепций будет брать *специалиста* в своем основном навыке, *дипломата*, *звездный путешественник*, *целитель* или какой-то другой фокус может подойти лучше. Вы не можете сосредоточиться на боевых действиях с этим преимуществом. В случае неопределенности ГМ решает, разрешен ли фокус или нет.
- Один раз за сцену вы можете перебросить неудачную проверку навыков, взяв новый бросок, если он лучше.
- Когда вы повышаете уровень опыта, вы получаете БОНУСНОЕ очко навыка, которое можно потратить на любой не боевой, не психический навык. Вы можете сохранить это очко, чтобы потратить его позже, если хотите.

Очки здоровья и Бонус атаки

Чтобы получить начальные максимальные очки здоровья, бросьте 1к6 и добавьте модификатор телосложения как минимум до 1 очка. Ваш бонус атаки равен половине уровня вашего персонажа, округленный вниз, так что на первом уровне он равен +0.

Псионик

Ваш герой получил подготовку по управлению своим естественным синдромом Мета-пространственной экстраверсии и может использовать психические силы, которые приходят от этого странного недуга. Контроль и развитие псионических способностей-чрезвычайно сложный процесс, но он позволяет совершать подвиги, совершенно невозможные для обычных мужчин и женщин.

Псионики чрезвычайно редки в общей массе населения. Средние значения варьируются в зависимости от миров, но большинство колеблется от одного из десяти тысяч до одного из ста тысяч, которые имеют синдром МЭС, который делает их податливыми к псионическим тренировкам. Некоторые из них живут всю свою жизнь, не осознавая своих возможностей. Другие в конечном итоге используют свои врожденные способности без обучения, почти неизбежно кончая серьезно поврежденным мозгом или обезумев от воздействия необузданной мета-пространственной энергией.

Вашему герою посчастливилось найти псионическую академию или другое учебное заведение, способное формировать и направлять эти способности. Возможно, они пришли к этому позже в жизни или были завербованы молодым обществом, которое тщательно следит за симптомами МЭС.

Некоторые общества обращаются со своими псиониками более снисходительно, чем другие. В некоторых мирах псионические способности принимаются, и их обладатели могут рассчитывать на прибыльную и уважаемую работу. На других страх перед этими сверхъестественными силами и воспоминания об ужасах Крика приводят к менее радушному обращению.

Классовые способности

Каждый ИП-псионик обладает определенными классовыми способностями.

- В отличие от воинов или экспертов, вы способны изучать психические дисциплины и связанные с ними техники, как описано на странице 28.
- Когда вы выберете этот класс, выберите любые два псионических навыка в качестве бонусных навыков. Вы можете выбрать один и тот же дважды, чтобы получить уровень 1 мастерства в нем и свободную технику уровня 1 из этой дисциплины.
- У вас есть счётчик усилий, которые могут быть использованы для подпитки псионических способностей. Ваше максимальное усилие равно 1 плюс ваш самый высокий псионический навык плюс лучший из ваших модификаторов мудрости или телосложения. Даже со штрафом максимальное усилие не может быть меньше 1.

Очки здоровья и Бонус атаки

Чтобы получить начальные максимальные очки здоровья, бросьте 1к6 и добавьте модификатор телосложения как минимум до 1 очка. Ваш бонус атаки равен половине уровня вашего персонажа, округленный вниз, так что на первом уровне он равен +0.

Воин

Будь то головорез из улья, варвар из потерянного мира, генгинированный боевой гоминид или прирожденный убийца, растрачивающий свой потенциал на офисной работе, ваш герой обладает настоящим талантом причинять вред. Бой в **Stars Without Numbers** чрезвычайно опасен, но у вашего героя есть таланты, чтобы выжить в ситуациях, которые убили бы менее воинственного авантюриста.

Как одаренный поставщик насилия, вы можете выбрать дополнительный боевой фокус, связанный с вашим особым видом разрушения. В то время как персонаж любого класса может взять эти специальные боевые таланты, вы получаете этот дополнительный выбор и лучший естественный бонус к атаке, чем герои других классов.

Однако самое главное, что воины обладают сверхъестественным даром делать выстрел, когда попадание крайне необходимо, или уклоняться от пули, когда на кону стоит их жизнь. Один раз за сцену воин может либо автоматически отрицать успешный боевой удар, который вы только что получили, не получая от него никакого урона, либо вы можете превратить один из своих собственных промазавших бросков атаки в успешный удар. Эта универсальность делает воинов исключительно опасными врагами в бою один на один и значительно более вероятными, чтобы выжить в кровавом хаосе общего ближнего боя.

Классовые способности

Каждый ИП-воин обладает определенными классовыми способностями.

- Вы получаете свободный уровень в боевом фокусе, связанном с вашим прошлым. ГМ решает, соответствует ли фокус требованиям, если это неоднозначный случай.
- Воинам везет в бою. Один раз за сцену, как мгновенная способность, вы можете либо отменить успешный бросок атаки против вас, либо превратить промазавший бросок атаки, который вы сделали, в успешный удар. Вы можете использовать эту способность после того, как кости брошены, но она не может быть использована против урона окружающей среде, эффектов без броска атаки или ударов по транспорту, который вы занимаете.
- Вы получаете два дополнительных максимальных очка здоровья на каждом уровне персонажа.

Очки здоровья и Бонус атаки

Чтобы получить начальные максимальные очки здоровья, бросьте 1кб+2 и добавьте модификатор телосложения как минимум до 1 очка. Ваш бонус атаки равен уровню вашего персонажа, так что на первом уровне он равен +1.

Авантюрист

Класс авантюристов - это находка для героев, которые не так точно вписываются в другие три категории. Возможно, ваша наемница провела свое детство в психической академии, или, возможно, ваш боевой медик знает больше об использовании лазерной винтовки, чем большинство врачей. Вы можете использовать класс авантюриста, чтобы настроить способности вашего героя, сосредоточившись на выборе более широкой гибкости.

Авантюристы делят свое внимание между различными сферами, получая более слабые версии преимуществ каждого класса. Например, авантюрист, который является псионическим воином-адептом, может обладать значительной силой телекинеза и жестоким опытом в бою голыми руками, но у него не будет доступа к более широкому псионическому потенциалу неограниченного псионика или смертельной боевой удаче закаленного воина.

Чтобы определить способности вашего авантюриста, выберите два из следующих трех частичных классов.

Частичный Эксперт

Вы получаете свободный выбор в небоевом фокусе, связанном с вашим происхождением. Для большинства концепций требуется специалист, хотя дипломат, звездный путешественник, целитель или какой-то другой фокус может подойти лучше. Получите дополнительное очко навыка каждый раз, когда вы получаете уровень персонажа, который может быть потрачен на любой не психический, не боевой навык.

Частичный Псионик

Вы - частичный псионик. Выберите одну псионическую дисциплину в качестве бонусного навыка на уровне-0. Вы можете улучшить этот навык с помощью фокусов или очков навыков, полученных при продвижении уровня, но вы не можете изучить или улучшить какой-либо другой экстрасенсорный навык. Ваше максимальное усилие равно 1 плюс уровень этого экстрасенсорного навыка плюс лучшие из ваших модификаторов мудрости или телосложения, вплоть до минимума 1.

Частичный Воин

Вы получаете свободный выбор в боевом фокусе, связанном с вашим происхождением. Получите +1 к вашему бонусу атаки на первом и пятом уровнях. Получить 2 дополнительных очка здоровья на каждом уровне. Таким образом, на первом уровне вы бы бросили 1кб+2 для ваших максимальных очков здоровья. Во-вторых, вы бы бросили 2кб+4 и так далее.

Очки здоровья и Бонус атаки

Чтобы получить начальные максимальные очки здоровья, бросьте 1кб и добавьте модификатор телосложения, чтобы получить минимум 1 очко здоровья. Авантюристы, которые взяли частичный вариант воина, добавляют 2 очка здоровья к своему максимуму.

Базовый бонус атаки для авантюристов равен половине уровня их персонажа, округленный вниз, так что +0 на первом уровне. Если ИП взял частичный вариант воина, их классовый бонус увеличивает его до +1 на первом уровне.

Выбор фокуса

Каждый представитель любого класса обладает определенными базовыми способностями, которые позволяют ему хорошо справляться со своей ролью. Воины всегда хорошо сражаются, эксперты всегда одарены своими навыками, а псионники всегда имеют несколько соответствующих псионических способностей. Помимо этих базовых способностей, персонажи также имеют фокус.

Фокус - это дополнительная способность, умение или талант, которыми обладает герой, которая дает ему определенные преимущества в игре. Каждый фокус имеет один или несколько уровней и чем выше уровень, тем больше эффект. Например, кто-то с уровнем 1 в фокусе Крепкий орешек получает два дополнительных максимальных очка здоровья на каждом уровне и автоматически стабилизируется после смертельной раны, в то время как кто-то с уровнем 2 может свести на нет первую травму, которую они получают каждый день, которая выведет их из строя или убьет. Преимущества фокусов работают одновременно, то есть, если вы берете уровень 2 в одном, вы получаете все преимущества и от уровня 1 этого же фокуса.

Любой персонаж может выбрать любой фокус, и он не должен «соответствовать» выбранному вами классу. Псионик может выбрать фокус невооруженного бойца для мастерства кулачного боя, в то время как воин может иметь достаточно опыта с травмами на поле боя, чтобы квалифицироваться как целитель. Единственная обязанность состоит в том, чтобы вы объяснили, как ваш герой приобрел подготовку или проявил свою естественную склонность к фокусу.

Многие фокусы дают бонусный уровень в навыке как часть своих преимуществ уровня-1. Эти бонусные уровни работают так же, как и любой другой выбор навыка; они либо дают вам навык на уровне 0, повышают существующий навык с уровня-0 до уровня-1, либо позволяют вам выбрать любой другой не-экстрасенсорный навык, если навык уже находится на уровне-1.

Если не указано иное, фокус может быть выбран только один раз. После того, как вы взяли уровень-1 из Крепкого орешка, вы не можете выбрать его снова, чтобы получить дополнительные два очка здоровья за уровень. Некоторые фокусы, ориентированные на навыки, позволяют вам выбрать их несколько раз, чтобы применить к различным навыкам.

Начинающие ИП могут выбрать один уровень фокуса. ИП с классом эксперта или авантюриста - частичного эксперта могут выбрать дополнительный уровень в любом небоевом фокусе, связанном с их прошлым, включая уровень 2 в их первоначальном выборе. Большинство выберет специалиста, целителя, дипломата или какой-то другой подобный фокус, но ГМ может позволить другие небоевые фокусы. ИП с классом воин или частичным воином-авантюристом могут сделать то же самое при выборе дополнительного боевого фокуса.

По мере того, как ваш герой будет набираться опыта, вы получите возможность выбирать новые фокусы или улучшать существующие, совершенствуя свои таланты или изучая новые методы решения задач. В некоторых случаях вы можете работать с ГМ, чтобы придумать собственный фокус, отражающий конкретный особый талант вашего ИП или навык, который имеет смысл, учитывая их недавние приключения. Фокусы являются важной частью характера героя, и они всегда должны отражать что-то, в чём они склонны для взаимодействия с миром.

Фокус происхождения

Добавляя в свою кампанию инопланетян или роботов, вы можете представлять их с помощью фокусов происхождения. Исходные фокусы берутся так же, как и любые другие фокусы, и могут быть получены с уровнем фокуса начинающего персонажа.

Если ГМ будет щедр, он может позволить ИП взять уровень в исходном фокусе, а также их обычный свободный фокус, чтобы позволить герою начать как инопланетянин с некоторой дополнительной способностью. ИП, который принимает этот вариант, не получает свой обычный бонусный фокус на уровне 2; он уже потратил его на то, чтобы быть необычным.

Фокусы происхождения для роботизированных ИИ находятся на странице 199. Доступные инопланетные расы будут варьироваться в зависимости от настроек кампании, но подробная информация о создании этих рас приведена на странице 209.

Выбор класса и фокуса: Бэзил Хейз нуждается в выборе класса. В то время как очевидный выбор был бы экспертом, чтобы соответствовать его происхождению, Саймон решает, что было бы более забавно сделать его солдатом; в частности, «снайпер “Василиск” Хейз», страшно-глазый призрак холодного карельского леса. Учитывая полное отсутствие рынка для его докторской степени и его собственное естественное плохое чувство справедливости, Бэзил подписал контракт с карельским наемным отрядом. Он только что закончил службу, но, по крайней мере, теперь его навыки значительно более востребованы.

В итоге Саймон пришёл к варианту с классом авантюриста для Бэзила и сделать его частичным воином/частичным экспертом, он решает сделать Бэзила полноценным воином. Его интеллектуальные таланты могут быть полезны, но главная польза Бэзила для группы - это его способность справляться с боевыми ситуациями.

Каждый ИП может выбрать один фокус любого рода, а воин может выбрать ещё один фокус, связанный с боем. Первый выбор Бэзила прост, так как очевидно, что он снайпер, поэтому он записывает это как фокус уровня 1. Вместо того, чтобы взять второй уровень в этом с его другим выбором, Саймон решает, чтобы Бэзил взял уровень фокуса стрелка. Бэзил получит шанс выбрать больше фокусов по мере накопления опыта.

Каждый из этих фокусов дает бонусный уровень в стрельбе, поэтому они складываются вместе, чтобы дать молодому снайперу навык стрельба-1. Теперь Бэзил так же ловко обращается с винтовкой, как и с земной Викторианской поэзией.

Наконец, Бэзил получает возможность выбрать любой не-псионический навык по своему выбору в качестве хобби или природного таланта. Он решает, что снайпер - плохой снайпер, не будучи трудным для обнаружения, поэтому выбирает Скрытность-0 в качестве своего навыка. Этот бесплатный выбор навыков часто полезен для заполнения необходимых талантов концепции, которые не предоставляются обучающей таблицей или бонусными навыками, предоставленными фокусами героя.

Список фокусов

Готовность

Вы остро осознаете свое окружение и практически не можете быть застопым врасплох. У вас есть инстинктивная скорость реакции, которая помогает вам действовать до того, как менее осторожные люди могут подумать о том, чтобы сделать что-либо.

Уровень 1: Получите «Внимательность» в качестве бонусного навыка. Вы не можете быть застигнуты врасплох, а также другие персонажи не могут использовать атаку с целью вас казнить. Когда вы бросаете на инициативу, бросьте дважды и используйте лучший результат.

Уровень 2: Вы всегда действуете первым в бою, если у других участников боя отсутствует «Готовность».

Оруженосец

Вы обладаете необычной компетенцией в метании оружия и рукопашных атаках им же. Преимущества этого фокуса не распространяются на безоружные атаки или метательное оружие. Для метательного оружия вы не можете использовать преимущества фокуса оружейника в то же время, как и стрелка.

Уровень 1: Получите «Ближний бой» в качестве бонусного навыка. Вы можете вытащить или вложить в сумку оружие ближнего боя или метательное оружие в качестве мгновенного действия. Вы можете добавить свой уровень навыка ближнего боя к урону от ближнего боя или броска оружия, или шоку от удара, предполагая, что он есть с самого начала.

Уровень 2: Ваше примитивное рукопашное и метательное оружие считается оружием ТУ-4 с целью преодоления продвинутых доспехов. Даже при промахе с оружием ближнего боя вы наносите не-модифицированный урон 1к4 цели плюс любой шоковый урон. Этот бонусный урон не применяется к брошенному оружию или атакам, использующим навык удара.

Ассасин

Вы практикуетесь в внезапном убийстве, и у вас есть определенные преимущества в выполнении атаки казни, как описано в правилах на странице 52.

Уровень 1: Получите «Скрытность» в качестве бонусного навыка. Вы можете скрыть объект размером не больше ножа или пистолета от чего-либо менее активного, чем поиск с раздеванием, включая обычные устройства обнаружения оружия ТУ-4. Вы можете достать или скрыть этот объект в качестве действия хода, и ваши точечные дальнобойные атаки, сделанные неожиданно для цели, не могут промахнуть.

Уровень 2: Вы можете выполнить действие-перемещения в один раунд с применением экзекуционной атаки, быстро сближаясь с целью атаки, до того, как атакуют вас. Вы можете разделить это действие-перемещения при выполнении экзекуционной атаки, принимая часть его до того, как вы убьете свою цель, а часть-после. Это движение происходит слишком быстро, чтобы насторожить жертву или помешать телохранителям, преградить вам путь, создавая реальную физическую стену мяса между вами и вашей добычей.

Авторитет

Вы обладаете сверхъестественной харизмой, которая заставляет других инстинктивно следовать вашим инструкциям и продвигать ваши дела. На уровне 1 это умение обаяния и личного магнетизма, в то время как уровень 2 может предполагать скрытое телепатическое влияние или транс-человеческие усиления взлома сознания. Там, где этот фокус относится к последователям, это означает НИП, которые добровольно выбрали быть в вашем служении. ИП никогда не считаются последователями.

Уровень 1: Получите «Лидерство» в качестве бонусного навыка. Один раз в день Вы можете сделать запрос к НИП, который не является открыто враждебным к вам, совершая проверку навыков Харизма/Лидерство на уровне сложности морального состояния НИП. Если вам это удастся, они выполнят просьбу, при условии, что она не будет вредоносной или крайне нехарактерной.

Уровень 2: Те, кто следует за вами, наполнены уверенностью. Любой НИП, непосредственно возглавляемый вами, получает бонус морального духа и бросков, равный вашему ведущему навыку и бонусу +1 на всех проверках навыков. Ваши последователи не будут действовать против ваших интересов, если только на них не будет оказано чрезвычайное давление.

Боец на короткой дистанции

У вас было слишком много практики в ближнем бою и отчаянной борьбе с пистолетом или клинком. Вы чрезвычайно искусны в том, чтобы избегать травм в ближнем бою, и на уровне 2 Вы можете уклоняться во время схватки в ближнем бою, не опасаясь быть раненным.

Уровень 1: Получите любой боевой навык в качестве бонуса. Вы можете использовать дальнобойное оружие пистолетного размера в ближнем бою, не страдая от штрафов за близость атакующих в ближнем бою. Вы игнорируете шоковые повреждения от атакующих вас в ближнем бою, даже если в это время вы не защищены.

Уровень 2: Шоковый урон от ваших атак в ближнем бою относится ко всем целям, как если бы они имели КБ 10. Побег из боя - боевое действие рассматривается как действие хода для вас и может быть выполнено свободно.

Общительный

Ты замечательно умеешь заводить друзей и устанавливать связи с окружающими людьми. Куда бы ты ни пошел, ты всегда знаешь кого-то полезного для своих целей.

Уровень 1: Получите «Коммуникация» в качестве бонусного навыка. Если вы провели хотя бы неделю в не совсем враждебном месте, вы создадите сеть контактов, готовых оказать вам услуги, которые могут быть лишь слегка незаконны. Вы можете попросить об одной услуге НИП в игровой день, и ГМ решает, как далеко они пойдут для вас.

Уровень 2: Один раз в игровой сессии, если это не совсем маловероятно, вы встречаете кого-то, кого вы знаете, кто готов оказать вам скромные услуги. Вы можете решить, когда и где вы хотите встретиться с этим человеком, но ГМ решает, кто это будет и что они могут сделать для вас.

Крепкий орешек

Тебя удивительно трудно убить. Вы можете пережить травмы или выдержать стресс, который выведет из строя менее решительного героя.

Уровень 1: Вы получаете дополнительные 2 максимальных очка здоровья за уровень. Этот бонус применяется задним числом, если вы берете этот фокус после первого уровня. Вы автоматически стабилизируетесь, если смертельно ранены чем-то меньшим, чем тяжелое оружие.

Уровень 2: В первый раз каждый день, когда ваше здоровье опускается до нуля очков из-за травм, вы вместо этого выживаете с одной единицей здоровья. Эта способность не может спасти вас от тяжелого оружия или подобных травм.

Дипломат

Вы знаете, как добиться своего в личных переговорах, манипулируя отношением окружающих. Несмотря на то, что льстивые слова универсальны, они будут работать только в том случае, если ваш собеседник действительно готов слушать вас.

Уровень 1: Получите «Общение» в качестве бонусного навыка. Вы говорите на всех языках, общих для сектора, и можете выучить новые языки до приемлемого уровня за неделю, овладев ими за месяц. Перебросьте 1 раз на любую проверку навыка, связанные с переговорами или дипломатией.

Уровень 2: Один раз за сеанс игры измените реакцию интеллектуального НИП на один шаг ближе к дружелюбному, если вы можете поговорить с ним хотя бы тридцать секунд.

Стрелок

У тебя есть дар в обращении с пушками. Хотя этот талант чаще всего применяется к огнестрельному или энергетическому оружию, он также применим к метательному оружию, лукам или другому дальнобойному оружию, которое можно использовать с навыком стрельбы. Для метательного оружия вы не можете использовать преимущества фокуса оружейника в то же время, в отличие от фокуса стрелок.

Уровень 1: Получите «Стрельба» в качестве бонусного навыка. Вы можете вытащить или спрятать в сумку сложенное дальнобойное оружие как действие хода. Вы можете добавить свой уровень навыка стрельбы к урону дальнобойного оружия.

Уровень 2: Один раз за раунд вы можете перезарядить дальнобойное оружие в качестве действия хода, если для перезарядки требуется не более одного раунда. Даже при промахе с атакой выстрела вы наносите не-модифицированный урон 1к4.

Хакер

У вас есть значительное свободное владение цифровыми методами защиты и стандартными методами шифрования. Вы знаете, как заставить компьютеризированные системы подчиняться вам до тех пор, пока их автоматические предохранители не выйдут из-под вашего контроля.

Уровень 1: Получите «Программирование» в качестве бонусного навыка. При попытке взломать базу данных или компьютеризированную систему, бросьте 3кб на проверку навыков и уберите самое низкое значение.

Уровень 2: Ваш навык взлома увеличивает продолжительность взлома на 1к4+навык x 10 минут. У вас есть инстинктивное понимание технологии; вам никогда не нужно изучать протоколы передачи данных для незнакомой системы, и вы всегда будете относиться к ней как к знакомой.

Целитель

Исцеление является вашей стихией, и вы особенно одарены в устранении быстрого кровотечения из раненых союзников и товарищей.

Уровень 1: Получите «Лечение» в качестве бонусного навыка. Вы можете попытаться стабилизировать одного смертельно раненого соседнего человека за раунд в качестве действия хода. При проверке навыка исцеления бросьте 3кб и уберите самое низкое значение.

Уровень 2: Стимуляторы или другие технологические лечебные устройства, применяемые вами, исцеляют в два раза больше очков здоровья, чем обычно. Используя только основные медицинские принадлежности, вы можете исцелить 1кб+Лечение очков здоровья каждому раненому или искалеченному человеку в вашей группе с десятиминутным распределением первой помощи между ними. Такое исцеление может быть применено к конкретной цели только один раз в день.

Вербовщик

У тебя есть особый дар подбирать потерянные души, которые охотно выполняют твои приказы. Вы можете побудить их обещаниями денег, власти, возбуждения, секса или какой-то другой награды, которую вы можете или не можете в конечном итоге предоставить. Прихвостень, получаемый с таким фокусом, будет служить лояльно, пока его явно не предадут или не подвергнут неприемлемой опасности. Приспешники не являются «важными» людьми в их обществе и обычно являются маргинальными типами, изгоями, отчаявшимися или другими лицами с небольшим количеством вариантов.

Вы можете использовать более традиционную оплату или стимулы для приобретения дополнительных приспешников, но эти дополнительные наемники не более лояльны или компетентны, в отличие от предоставляемой вами зарплаты

Уровень 1: Получите «Лидерство» в качестве бонусного навыка. Вы можете приобрести приспешников в течение 24 часов после прибытия в общество, предполагая, что кто-то подходит для этого. Эти приспешники будут сражаться только для того, чтобы спасти свою жизнь, но будут сопровождать вас в приключениях и сильно рисковать, чтобы помочь вам. Большинство приспешников будут рассматриваться как мирные люди из раздела Ксенобестиария. Вы можете иметь по одному приспешнику за раз на каждые три уровня персонажей, которые у вас есть, округленные вверх. Вы можете отпустить прихвостней без обид в любое удобное время и забрать их позже, если у вас нет прихвостня.

Уровень 2: Твои приспешники удивительно преданны и решительны, и будут сражаться за тебя против чего угодно, но только не против явно превосходящих сил противника. То ли из-за природной компетентности, то ли из-за их преданности вам, с ними обращаются как с воинственными людьми из раздела Ксенобестиария. Вы можете сделать верных приспешников из опытных и высоко-способных НИП, но это требует, чтобы вы действительно оказали им какую-то услугу или помощь, которая разумно заслужила бы такую яростную преданность.

Непрошибаемый

Будь то сверхъестественные рефлексы, поразительная удача, генно-инженерные волокна кожи или тонкая телекинетическая защита, у вас есть естественная защита, эквивалентная высококачественной боевой броне. Преимущества этого фокуса не складываются с броней, хотя применяются модификаторы ловкости или щита.

Уровень 1: У вас есть врожденный класс брони 15 плюс половина вашего уровня персонажа, округленная вверх.

Уровень 2: Ваши способности настолько эффективны, что они делают вас невосприимчивым к безоружным атакам или примитивному оружию, как если бы вы носили силовую броню.

Псионические тренированный

Вы прошли специальную подготовку в определенной психической дисциплине. Вы должны быть псиоником или выбрали вариант частичного псионического класса в качестве авантюриста, чтобы выбрать этот фокус. В последнем случае вы можете обучаться только той дисциплине, которую изначально выбрали в качестве частичного экстрасенса. Как и в большинстве фокусов, этот фокус может быть выбран только один раз.

Уровень 1: Получите любой псионический навык в качестве бонуса. Если это улучшит его до уровня 1, выберите свободную технику уровня 1 из этой дисциплины. Ваше максимальное усилие увеличивается на единицу.

Уровень 2: Когда вы продвигаете уровень, бонусный псионический навык, который вы выбрали для первого уровня фокуса, автоматически получает одно очко навыка, направленное на его улучшение или приобретение техники. Вы можете сохранить эти очки на потом, если потребуется больше, чтобы поднять навык или купить определенную технику. Эти очки начисляются задним числом, если вы принимаете этот уровень фокуса позже в игре.

Дикий вихрь

Вы - вихрь кровавого хаоса в ближнем бою, и можете выжить в окружении гораздо лучше, чем большинство бойцов.

Уровень 1: Получите навык «Ближний бой» в качестве бонусного навыка. Все враги, находящиеся рядом с вами в конце вашего хода, которых вы не атаковали, получают шоковый урон от вашего оружия, если их класс брони не слишком высок, чтобы не быть затронутыми.

Уровень 2: После того, как вы провели свой первый удар в ближнем бою за раунд, любые дальнейшие атаки в ближнем бою от других нападающих автоматически промахиваются по вам. Если нападающий, который бьет вас, имеет несколько атак, они могут попытаться все из них, но другие враги вокруг будут просто промахиваться.

Шокирующее нападение

Вы чрезвычайно опасны для окружающих вас врагов. Свирепость ваших рукопашных атак напрягает и отвлекает противников, даже когда ваши удары не проливают кровь.

Уровень 1: Получите «Рукопашный бой» или «Ближний бой» в качестве бонусного навыка. Шоковые повреждение вашего оружия относится ко всем целям, как если бы их КБ был равен 10, предполагая, что ваше оружие способно нанести вред цели в любом случае.

Уровень 2: В дополнение к вышесказанному, вы получаете бонус +2 к шоковому урону от всех видов оружия ближнего боя и безоружных атак. Обычные удары никогда не наносят меньшего урона, чем этот удар при промахе.

Снайпер

Вы - эксперт по наведению пули или луча на ничего не подозревающую цель. Это особенное преимущество применяются только при выполнении атаки с целью казнить, проводимая огнестрельным оружием или луком, как описано на стр. 52.

Уровень 1: Получите «Стрельба» в качестве бонусного навыка. При проверке навыка для экзекуционной атаки или выстрела бросьте 3к6, убирая наименьшее значение.

Уровень 2: Цель, пораженная вашей экзекуционной атакой, получает штраф -4 при физическом спас-броске, чтобы избежать немедленного смертельного ранения. Даже если бросок прошёл успешно, цель получает вдвое больше обычного урона, наносимого атаккой.

Специалист

Вы удивительно талантливы в определенном навыке. Будь то замечательный взломщик, всемирно известный спортсмен, блестящий инженер или какой-нибудь другой ученый, ваш опыт чрезвычайно надежен. Вы можете изучить этот фокус несколько раз для разных навыков.

Уровень 1: Получите в качестве бонуса небоевой, не-псионической навык. Бросьте 3к6 и уберите самое низкое значение для всех проверок этого навыка.

Уровень 2: Бросьте 4к6 и уберите два самых низких значения кубиков для всех проверок этого навыка.

Капитан космического корабля

У вас есть огромный природный талант к космическим боям, и вы можете заставить любой звездолет, которым вы командуете, быть более грозным противником. Вы должны взять на себя роль капитана во время боя, как описано на странице 117 правил боя на корабле, для извлечения выгоды из этого фокуса.

Уровень 1: Получите «Лидерство» в качестве бонусного навыка. Ваш корабль получает 2 дополнительных командных пункта в начале каждого хода.

Уровень 2: Корабль, которым вы командуете, получает бонусные очки попадания, равные 20% от своего максимального показателя в начале каждого боя. Урон берется из этих бонусных очков первым, а они исчезают в конце боя и не требуют ремонта для пополнения перед следующим. Кроме того, раз в месяц вы можете разрешить кризис как мгновенное действие, объяснив, как ваше руководство решает проблему.

Звездоплатель

Вы являетесь экспертом в разработке и выполнении межзвездных спайк-маневров. В то время как большинство опытных пилотов могут управляться вдоль хорошо нанесенных на карту маршрутов, у вас есть сноровка для создания новых путей и срезания курсов, слишком опасных для худших пилотов.

Уровень 1: Получите «Пилотирование» в качестве бонусного навыка. Вы автоматически достигаете успеха во всех действиях, связанных со спайк-двигателем, если их сложность не превышает 10.

Уровень 2: Удваивает показатель навыка «Пилотирование» при любых проверках на спайк-двигатель. Уровень спайк-двигателя, пилотируемого вами судна, увеличивается на 1, вплоть до 7. Это значит, что при двигателе-1, его уровень под вашим контролем равен двум. Полёты с применением спайк-двигателя под вашим управлением занимают половину времени.

Ремесленник

У вас есть природная способность изменять и улучшать оборудование, как указано в правилах на странице 90.

Уровень 1: Получите «Ремонт» в качестве бонусного навыка. Количество допустимых модификаций удваивается

Уровень 2: Ваш значение обслуживания удваивается, что позволяет вам поддерживать в два раза больше модификаций.

Модификации корабля и снаряжения стоят только половину их обычной цены в кредитах, хотя требования к количеству пре-тех артефактов остаются прежними.

Безоружный боец

Твои пустые руки опаснее ножей и пистолетов в руках менее одаренных. Ваши безоружные атаки считаются оружием ближнего боя, когда речь заходит о вступлении в бой с противников, владеющих винтовками и подобными же длинными руками, хотя для этого вам нужна по крайней мере одна свободная рука.

Уровень 1: Получите «Рукопашный бой» в качестве бонусного навыка. Ваши безоружные атаки становятся тем опаснее, чем выше ваш навык рукопашного боя. На уровне-0 они наносят урон 1кб. На уровне-1 они наносят урон 1к8. На уровне-2 они производят 1к10, на уровне-3 – 1к12, а на уровне-4 – 1к12+1. При показателе Рукопашный бой-1 или лучше ваши удары имеют шоковые повреждения, равное вашему навыку Рукопашный бой против КБ 15 или меньше. Хотя вы обычно добавляете свой уровень навыка удара к любому невооруженному урону, не добавляйте его дважды к подобному выпадку.

Уровень 2: Вы можете проломить что угодно. Ваши безоружные атаки считаются оружием ТУ-4 способные преодолеть передовые доспехи. Даже при промахе атакой кулаками вы наносите не-модифицированный урон 1кб.

Дар свыше

Будь то влияние экзотических технологий усовершенствования, уникальному транс-человеческому происхождению или замечательному человеческому таланту, у вас есть способность делать то, что просто невозможно для нормального человека.

Это особый фокус, который служит уловкой для какой-то новой особенности или фонового перка, который не имеет возможности находиться в существующих правилах. Транс-человек, который может нормально функционировать в смертельной среде, нагруженный нано-технологиями. Экспериментальный объект с головой, полной экзотических сенсоров, или блестящий ученый, который может летать благодаря своим личным технологиям. Все они могли бы использовать этот фокус, чтобы оправдать свои особые способности.

Это зависит от ГМ, решить, что разумно и справедливо быть обладателем подобного дара. Если способность особенно сильна, она может потребовать от пользователя напряжения организма, чтобы использовать ее, как описано на стр. 32.

Как правило, эта способность должна быть лучше, чем часть снаряжения, которую ИП может купить за кредиты. Игрок тратит очень ограниченный ресурс, когда они выбирают этот фокус, поэтому то, что они получают, должно быть достаточно хорошим, чтобы они не могли просто купить, имея обильный банковский счет.

Странник

Ваш герой ходит с места на место. Как часть жизни в дороге, они освоили ряд трюков для обеспечения своей мобильности и выживания в неизбежных трудностях бродячего существования.

Уровень 1: Получите «Выживание» в качестве бонусного навыка. Вы можете передать основные идеи на всех распространенных языках сектора. Вы всегда можете найти бесплатный транспорт до нужного места назначения для себя и небольшой группы ваших друзей при условии, что какой-либо трафик идет к этому месту. Поиск этого транспорта занимает не более часа, но он может не быть строго законным средством передвижения и может потребовать наличия рабочего пропуска.

Уровень 2: Вы можете подделать или украсть проездные документы и удостоверение личности для партии с 1кб часами работы. Эти документы и разрешения будут выдерживать обычную проверку, но требуют сложной проверки Интеллект/Администрирование против Мудрость/Внимательность, если они проверяются должностным лицом, в то время как ИП фактически разыскивается государством за какое-то преступление. Когда вы находите транспорт для вечеринки, транспорт всегда совершает поездку, по крайней мере, так быстро, как это сделал бы специально спеша.

Дикий псионический талант

Некоторые мужчины и женщины рождаются с очень ограниченной формой МЭС, психическим состоянием, которое позволяет использовать псионические силы. Хотя эти люди не являются истинными псиониками, эти «дикие таланты» могут создать один ограниченный псионический эффект. Тренировка не всегда необходима для развития этой способности, и их МЭС настолько слаб, что они не страдают от риска безумия или повреждения мозга, в отличие от более развитых псиоников, которые рискуют, если они используют свои силы без надлежащей подготовки.

Дикие таланты не рассматриваются как псионики для общих целей и не могут «выжечь» их силы. Когда это уместно, они рассматриваются как имеющие одну точку приложения усилий. Псиониками и частичными псиониками не могут взять этот фокус.

Уровень 1: Выберите псионическую дисциплину. Вы получаете способность, эквивалентную базовой силе уровня-0 этой дисциплины. При желании вы можете выбрать технику уровня 1 из этой дисциплины, но она должна быть обособлена, то есть не связанная с другими. Например, вы можете выбрать технику Телекинетического арсенала из телекинеза, потому что эта способность не требует использования какой-либо другой силы. Вы не можете выбрать способность Мастерской помощи из биопсии, потому что эта техника предназначена для увеличения другой силы, которой у вас нет.

Уровень 2: Теперь у вас есть максимальное усилие в два очка. Вы можете выбрать вторую способность в соответствии с приведенными выше рекомендациями. Вторая способность не должна быть самостоятельной техникой, если она увеличивает силу той, которую вы выбрали для уровня 1 этого фокуса. Таким образом, если ваш первый выбор был приобретением силы экстрасенсорной помощи 0-го уровня, то ваш второй выбор мог быть освоен как помощь. Однако вы все еще не можете получить основную силу псионической помощи уровня 1, поскольку вы все еще ограничены уровнем-0.

Финальные штрихи

Ты почти закончил. Ещё пара вещей, которые нужно записать, и у вас будет искатель приключений, готовый к игре.

Во-первых, выберите еще один не-псионический навык по своему выбору. Этот выбор представляет ваши хобби, ваши побочные интересы или какой-то источник природного таланта. Вы получаете его на уровне-0, если у вас его еще нет. В противном случае он складывается, чтобы увеличить навык до уровня-1. Вы не можете выбрать навык, который у вас уже есть на уровне-1.

Затем определите свои максимальные очки здоровья. Ваши очки здоровья – это показатель того, насколько вы близки к смерти или поражению; когда они заканчиваются, ваш персонаж мертв или не может продолжать сражаться. Вы можете восстановить потерянное здоровье с помощью отдыха и биопсионики, но они не могут превышать максимума. Ваши максимальные очки здоровья равны 1кб плюс ваш модификатор телосложения, вплоть до минимума в 1 очко здоровья. Воины и авантюристы с частичным классом воина могут добавить бонус +2 к итоговой сумме.

Теперь запишите свой базовый бонус атаки. Для большинства ИП он равен половине вашего уровня персонажа, округленного вниз, поэтому для большинства персонажей это +0. Если ваш герой - воин или авантюрист с частичным классом воина, ваш начальный базовый бонус атаки равен +1.

Запишите свои спас-броски на уклонение, физические и ментальные показатели. Ваш физический спасительный бросок равен 15 минус лучший из ваших модификаторов атрибутов силы или телосложения. Ваш ментальный спасительный бросок равен 15 минус лучший из ваших модификаторов атрибутов мудрости или харизмы. Ваш спасительный бросок уклонения равен 15 минус лучший из ваших модификаторов атрибутов ловкости или интеллекта. Если у вас есть штраф в обоих модификаторах, то нужно сделать спасительный бросок 16 или более.

Наконец, либо выберите пакет оборудования из списка на следующей странице, либо бросьте 2к6 x 100, чтобы узнать, сколько кредитов у вас есть, чтобы купить свое начальное снаряжение.



Игровые персонажи и языки общения: Стандартный язык позднего Терранского мандата представлял собой сильно гибридную версию английского. Предполагается, что все ИП говорят на нём, если у них нет очень веской причины этого не делать, и докажут, чтобы могут обойтись без него.

ИП также говорят на всех языках, соответствующих их происхождению и истории. Уроженец франкоговорящего мира, естественно, будет говорить по-французски, или как там его называют в 3200 году нашей эры.

ИП-лингвисты с навыком «знание» знают дополнительные языки; один на уровне-0, три на уровне-1, шесть на уровне-2, десять на уровне-3 и все известные сектору языки на уровне-4. ИП, которые путешествуют далеко или разбираются в работе с другими культурами, могут использовать «коммуникация» вместо «знание», чтобы определить свои бонусные языки.

Набор оборудования

Вместо того чтобы выбирать снаряжение из главы «оборудование», вы можете просто взять готовый пакет с этой страницы вместо того, чтобы брать стартовые кредиты.

После того, как вы выбрали свое снаряжение, не забудьте записать урон и бонус к ударам вашего оружия, а также класс брони, которая у вас есть.

Для оружия ваш бонус к удару - это ваш базовый бонус атаки плюс ваш применимый навык, а также модификатор атрибутов, используемый оружием. Для оружия дальнего боя это обычно ловкость, в то время как большинство видов оружия ближнего боя это - сила или ловкость. Дальнобойное энергетическое оружие добавляет к этому +1, так как ему не затрагивает отдача или ветер. Наносимый урон равен урону, нанесенному оружием, плюс модификатор атрибута.

Для брони ваш общий класс брони - это класс вашей брони плюс модификатор ловкости. Несколько доспехов не складываются вместе.

Варвар: Копьё (1кб+1 урона), Примитивный доспех из шкуры (КБ 13), Примитивный щит (+1 КБ), Нож (1к4 урона), Рюкзак (ТУ-0), Рацион на 7 дней, 20-ти метровая верёвка, 500 кредитов.

Клинок: Одно-лезвинный меч (1к8+1 урона), Тканевый бронежилет (КБ 15), Защитный комбинезон (КБ 13), термальный нож (1кб урона), Рюкзак (ТУ-0), Коммуникатор, Повязка Лазаря, 50 кредитов.

Разбойник: Лазерный пистолет (1кб урона), Одежда с бронированной прокладкой (КБ 13), Одно-лезвинный нож (1кб урона), Набор скалолаза, Очки ночного видения, 2 А-батареи, Рюкзак (ТУ-0), Коммуникатор, Мета-инструмент, 25 кредитов.

Хакер: Лазерный пистолет (1кб урона), Защитный комбинезон (КБ 13), Пост-тех-ый набор инструментов, 3 шт. запасных деталей, 2 А-батареи, Дата-слеб, Мета-инструмент, 2 линейных шунта, 100 кредитов.

Стрелок: Лазерный пистолет (1кб урона), Одежда с бронированной прокладкой (КБ 13), Одно-лезвинный нож (1кб урона), 8 А-батареи, Рюкзак (ТУ-0), Коммуникатор, 100 кредитов.

Солдат: Боевая винтовка (1к12 урона), Тканевый бронежилет (КБ 15), Нож (1к4 урона), 80 патронов, Рюкзак (ТУ-0), Коммуникатор, 100 кредитов.

Разведчик: Лазерная винтовка (1к10 урона), Укреплённый скафандр (КБ 13), Нож (1к4 урона), Разведывательный сканер, Набор выживания, Бинобль(ТУ-3), 8 А-батарей, Рюкзак (ТУ-0), Коммуникатор, 25 кредитов.

Медик: Лазерный пистолет (1кб урона), Защитный комбинезон (КБ 13), 4 Повязки Лазаря, 2 дозы реанимирующего вещества, Рюкзак(ТУ-0), Аптечка, Коммуникатор, Био-сканер, 25 кредитов

Городской: Защитный комбинезон (КБ 13), Коммуникатор, 700 кредитов.

Техник: Лазерный пистолет (1кб урона), Одежда с бронированной прокладкой (КБ 13), Одно-лезвинный нож (1дб урона), Пост-тех набор инструментов, 6 шт. запасных деталей, 4 А-батареи, Рюкзак(ТУ-0), Дата-слеб, Мета-инструмент, 200 кредитов.

Быстрое создание персонажа

Если у вас нет времени или желания делать все размеренно, вы можете использовать эти страницы, чтобы быстро набросать героя. Вы можете выбрать или пробросить на готовые варианты, представленные в таблицах, чтобы получить персонажа, который вам подходит.

Первый шаг - пробросить на класс, для чего присутствует таблица ниже. Это даст вам ваш класс, ваши атрибуты, укажет на то, что нужно пробросить, чтобы определить здоровье персонажа и ваш бонус атаки. Каждый класс и «стиль» намекает на тип ИП, которому подходят эти атрибуты.

к8	Класс и стиль	Сил	Лов	Тел	Инт	Муд	Хар	ОЗ	Атк.бон.
1	Эксперт(Умный)	10(+0)	12(+0)	11(+0)	14(+1)	7(-1)	9(+0)	1к6	+0
2	Эксперт(Сколький)	7(-1)	9(+0)	10(+0)	12(+0)	11(+0)	14(+1)	1к6	+0
3	Эксперт(Гибкий)	10(+0)	14(+1)	12(+0)	11(+0)	9(+0)	7(-1)	1к6	+0
4	Воин(Ближний бой)	14(+1)	9(+0)	12(+0)	7(-1)	10(+0)	11(+0)	1к6+2	+1
5	Воин(Дальний бой)	9(+0)	14(+1)	12(+0)	10(+0)	7(-1)	11(+0)	1к6+2	+1
6	Воин(Лидер)	7(-1)	10(+0)	9(+0)	11(+0)	12(+0)	14(+1)	1к6+2	+1
7	Псионик(Провидец)	9(+0)	11(+0)	12(+0)	10(+0)	14(+1)	7(-1)	1к6	+0
8	Псионик(Адепт)	12(+0)	10(+0)	14(+1)	9(+0)	11(+0)	7(-1)	1к6+1	+0

Затем пришло время выбрать или пробросить предысторию из соответствующей таблицы. Не волнуйтесь, если это не соответствует вашему классу; если ваш воин ближнего боя случайно получился ученым, просто найдите время, чтобы решить, почему у эрудированного ученого также есть талант проводить резкий левый хук. Вы можете поменять местами свои атрибуты, если хотите, чтобы они подходили более тесно, например, поменять местами свой интеллект и харизму в приведенном выше случае.

Выбор предыстории - это общие представления, описанные начиная со страницы 10. Ваш герой может быть абсолютным примером их типа, или вы можете немного перетасовать их детали, решив, что ваш чиновник-воин дальнего боя - бывший полицейский, вышедший из полиции после того, как слишком тщательно расследовал контрабандную сеть инопланетян.

После того, как вы пробросили или выбрали свою предысторию, запишите три навыка, приуроченные к ним. Если один из навыков говорит «любой боевой», выберите «Рукопашный бой», «Стрельба» или «Ближний бой» в зависимости от того, что лучше всего подходит для вашего героя.

На этом этапе вы также захотите определиться со своим родным миром. Если вы не знакомы с настройками кампании, опишите биографию вашего героя и спросите ГМ, с какой планеты он, скорее всего, родом. Затем ГМ может рассказать вам о любых важных культурных или социальных деталях, которые могли повлиять на историю вашего героя.

Если вы выбрали или пробросили на класс псиоников, дважды пробросьте на навыки из таблицы псионических умений, чтобы узнать, какие псионические дисциплины вы обучили до уровня-0. Если вы пробросили или выбирали один и тот же навык дважды, его уровень-1, и вы должны выбрать свободную технику уровня 1 из главы псионики начиная со страницы 28.

Потратьте минуту, чтобы решить, где вы были обучены безопасно использовать свои врожденные способности. Если вы не уверены, спросите ГМ, какое псионическое учреждение подходит больше всего.

к20	Предыстория	Навыки
1	Варвар	Выживание-0, Внимательность-0, Любой боевой-0
2	Клирик	Общение-0, Артистизм-0, Знание-0
3	Эскорт	Артистизм-0, Внимательность-0, Коммуникация-0
4	Преступник	Коммуникация-0, Скрытность-0, Общение-0
5	Халявщик	Коммуникация-0, Знание-0, Общение-0
6	Артист	Артистизм-0, Общение-0, Коммуникация-0
7	Коммерсант	Торговля-0, Общение-0, Коммуникация-0
8	Благородный	Лидерство-0, Коммуникация-0, Администрирование-0
9	Чиновник	Администрирование-0, Общение-0, Коммуникация-0
10	Крестьянин	Усилие-0, Скрытность-0, Выживание-0
11	Врач	Лечение-0, Знание-0, Внимательность-0
12	Пилот	Пилотирование-0, Ремонт-0, Стрельба или торговля-0
13	Политик	Общение-0, Лидерство-0, Коммуникация-0
14	Эрудит	Знание-0, Администрирование-0, Коммуникация-0
15	Солдат	Любой боевой-0, усилие-0, выживание-0
16	Житель космоса	Ремонт-0, Пилотирование-0, программирование-0
17	Техник	Ремонт-0, Внимательность-0, Усилие-0
18	Бандит	Любой боевой-0, Общение-0, Коммуникация-0
19	Бродяга	Внимательность-0, Скрытность-0, Выживание-0
20	Рабочий	Коммуникация-0, Усилие-0, Работа-0

к6	Псионические навыки
1	Биопсионика-0: Овладейте силами физического восстановления(Исцеления), увеличения тела и изменения формы(Метаморфозы).
2	Метапсионика-0: Овладейте силами, которые сводят на нет, усиливают и формируют использование других псионических способностей(искусство манипулирования психическими силами).
3	Предвидение-0: Овладейте способностью чувствовать будущие события и контролировать вероятность.(чувствовать будущее)
4	Телекинез-0: Овладейте дистанционным управлением кинетической энергией для перемещения объектов и изготовления силовых конструкций.(управления кинетической энергией)
5	Телепатия-0: Овладейте чтением и влиянием других разумных умов.
6	Телепортация-0: Овладейте искусством физической транслокации себя и своих союзников.(искусство мгновенного перемещения)

Теперь бросьте 1к6 или выберите из приведенной ниже таблицы, фокусы, наиболее подходящие для вашего героя, предполагая, что вы предпочитаете не выбирать самостоятельно. Все перечисленные ниже фокусы приобретаются на уровне 1 и описываются, начиная со страницы 20. Псионники могут выбрать только один фокус. Остальные классы получают один свободный выбор, плюс еще один боевой фокус для воинов и еще один небоевой фокус для экспертов.

Когда вы выбираете фокус, вы можете получить бонусный навык от него. Если у вас нет этого навыка, вы получаете его на уровне-0. Если он находится на уровне-0, он становится уровнем-1. И если у вас уже есть это на уровне-1, Выберите любой другой непсионический навык вместо этого, который еще не является уровнем-1.

Фокус, который вы выбираете или получите, много говорит вам о прошлом вашего героя. Скользкий эксперт, который является дипломатом со связями, мог бы закрепиться в преступном мире, в то время как целитель, специализирующийся на разговорах, мог бы быть психиатром или терапевтом. Найдите минутку, чтобы понять, как фокусы вашего героя отражают их прошлый опыт.

Класс	1	2	3	4	5	6
Эксперт- (Умный)	Специалист-(Ремонт), Крепкий орешек	Хакер, Ремесленник	Специалист-(Знание), Лекарь	Специалист-(Ремонт), Ремесленник	Лекарь, Непрошибаемый	Специалист-(ремонт), Хакер
Эксперт- (Сколький)	Дипломат, Общительный	Специалист-(Общение), Крепкий орешек	Дипломат, Готовность	Специалист-(Лидерство), Авторитет	Лекарь, Специалист-(Общение)	Специалист-(Внимательность), Специалист-(Общение)
Эксперт- (Гибкий)	Специалист-(Пилот), Звездоплатель	Лекарь, Крепкий орешек	Ремесленник, Стрелок	Специалист-(скрытность), Ассасин	Специалист-(Скрытность), Специалист-(Усилие)	Специалист-(Артистизм), Специалист-(Скрытность)
Воин- (Ближний бой)	Дикий вихрь, Шокирующие нападение	Ассасин, Специалист-(Скрытность)	Оружейник, Боец ближнего боя	Боец ближнего боя, Дикий вихрь	Непрошибаемый, Крепкий орешек	Безоружный боец, Боец ближнего боя
Воин- (Дальний бой)	Стрелок, Боец ближнего боя	Снайпер, Специалист-(Скрытность)	Ассасин, Специалист-(Скрытность)	Непрошибаемый, Крепкий орешек	Стрелок, ремесленник	Боец ближнего боя, готовность
Воин-(Лидер)	Стрелок, Авторитет	Непрошибаемый, Общительный	Оружейник, Специалист-(Лидерство)	Стрелок, Специалист-(Общение)	Ассасин, Крепкий орешек	Боец ближнего боя, Вербовщик
Псионик- (Провидец)	Готовность	Лекарь	Специалист-(Внимательность)	Псионические тренировки	Дикий вихрь	Хакер
Псионик- (Адепт)	Оружейник	Непрошибаемый	Крепкий орешек	Псионические тренировки	Лекарь	Безоружный боец

Теперь пришло время для нескольких последних штрихов.

Выберите или пробросьте бонусный навык. Вы можете использовать таблицу или просто выбрать любой непсионический навык, чтобы добавить его на уровне-0 к вашему герою. Вы можете выбрать навык, который у вас уже есть на уровне-0, чтобы сделать его уровнем 1.

Если вы играете за псионика, запишите свое максимальное количество усилий, которое равно 1 плюс ваш самый высокий псионический навык плюс лучший из ваших модификаторов мудрости или телосложения.

Запишите свои спасительные броски. Ваш физический спасительный бросок равен 15 минус ваши модификаторы силы или телосложения, в зависимости от того, что лучше. Ваш спасительный бросок уклонения равен 15 минус лучший из ваших модификаторов ловкости или интеллекта, а ваш ментальный спасительный бросок равен 15 минус лучший из ваших модификаторов мудрости или харизмы.

Выберите свое стартовое оборудование, либо пробросьте 2к6 x 100, чтобы найти общую сумму вашего начального капитала, либо выбирая пакет со страницы 25. Запишите свои начальные бонусные значения урона для любого оружия, которое у вас есть, а также общий класс брони для любой брони, которую вы носите.

Наконец, дайте имя этому начинающему герою и выберите свою первоначальную цель. Что они пытаются сделать прямо сейчас? Разбогатеть? Покинуть их скучный родной мир? Отомстить местному тирану? Что бы вы ни выбрали, это должно быть что-то, что мотивирует вашего героя с самого начала, и это также должно быть что-то, что дополняет интересы остальных игроков. Никто не поблагодарит вас, если вы создадите ИП, с которым никто из других членов партии не захочет общаться, или тот, от которого нельзя ожидать хорошей игры с остальной группой.

к20	Бонусной навык
1	Администрирование: Бюрократия и Управление
2	Коммуникации: Понимание людей и культур
3	Усилие: Карабкайся, прыгай, метай и прочее
4	Ремонт: Починка и конструирование вещей
5	Лечение: Лечение ран и проблем сознания
6	Знание: Научные и академические знания
7	Лидерство: Убеждение других что-то делать
8	Внимательность: Подмечение вещей и обнаружение чего-то необычного
9	Артистизм: Пение, танцы, выступление и т.п.
10	Пилотирование: Летай на судах, катайся на зверях и плыви на лодках
11	Программирование: Взламывай компьютеры и запускай системы
12	Рукопашный бой: Сражение безоружным
13	Стрельба: Схватки на расстоянии
14	Скрытность: Обходи системы безопасности и избегай внимания
15	Ближний бой: Сражение с оружием ближнего боя
16	Выживание: Избегание естественных опасностей и поиск пропитания
17	Общение: Убеждай других поверить в нужное
18	Торговля: Покупай, продавай и находи рынки сбыта
19	Работа: Таланты во всём остальном
20	Измените любой навык уровня 0 до навыка уровня 1



/Псионика/

Псионические способности впервые проявились столетия назад в результате первых межзвездных полетов. Более поздние парафизики предположили, что что-то в воздействии мета-пространственных энергий, возникающих при перемещении с помощью спайк-двигателей, изменив геномы человечества или искривив их энергетические тени таким образом, что изменило их будущее потомство. Хотя эта теория не была полностью доказана, было подтверждено, что псионические способности были гораздо более распространены на границе, у людей, которые были потомками звездных предков, чем на старой Земле. На большинстве пограничных миров примерно один из десяти тысяч детей рождается с псионическими способностями, в то время как на старой Земле этот показатель составляет лишь десятую часть.

Псионические способности изначально казались врожденным проклятием, известным как «синдром Мета-пространственной экстраверсии», или МЭС. Дети проявляли МЭС в период полового созревания или ранней зрелости, после того как определенные критические стадии развития мозга открывали канал между их сознанием и бурлящим водоворотом энергий, который кипел в мета-пространстве. Сознательным или бессознательным усилием воли они могли высвобождать эти силы в различных формах. Но в случае прохождения непосредственной мета-пространственной силы через незащищенную нервную ткань почти всегда приводило к повреждению мозга. Повторное использование этих способностей приводило к инвалидности, смерти или безумию. Большинство псиоников умерли в течение нескольких лет после проявления сил. Немногие были способны контролировать свои способности достаточно хорошо, при этом эффективно, чтобы это было безопасно и незаметно.

В ответ Терранский Мандат инициировал создание псионической державы, основав ее на терраформированном Марсе. Дети со всей территории Мандата были тщательно отобраны властями и доставлены в специализированный институт, надеясь изучить и вылечить это трагическое расстройство. Злые языки говорили об ужасных экспериментах и безжалостных опытах над «подопытными», но никаких доказательств о проведении таких зверств никогда не появлялось, и после десятилетий исследований псионическая держава действительно смогла создать протоколы, которые позволяли контролировать и безопасно использовать псионические силы.

Расцвет развития пси-технологий, последовавший за этим, чудеса прыжковых врат и вторая волна человеческой экспансии - стала поворотным моментом в истории. То же самое относится и к Крику, который разразился шесть веков назад и подарил каждому живому псионику в человеческом пространстве либо полное безумие, либо мгновенную смерть. Последовавший за этим коллапс межзвездного общества и многовековое Молчание между звездами были живым воспоминанием для многих плохо связанных пограничных миров.

С Криком и смертью или безумием каждого потенциального наставника-псионика, псионика стала ужасом, который сохранился на несколько поколений. Нетренированные псионики страдают от своих собственных способностей, обреченные на раннюю смерть, если им не повезет найти способ ослабить свои собственные силы. Мужчины и женщины некоторых миров теперь боятся псиоников не только из-за наследственной памяти о Крике и последовавшем хаосе, но и потому, что их единственный опыт общения с этими несчастными состоял при применении безграничной силы, безумии или смерти.

Однако за последние несколько столетий нескольким мирам удалось реанимировать древние псионические протоколы и разработать мета-псионических наставников, достаточно квалифицированных для подготовки новых псиоников. Для некоторых это был плод каких-либо открытий чудес пред-технологий, который ослабляли псионическую энергию достаточно, чтобы безопасно экспериментировать. Для других это был результат холодно-безжалостных экспериментов на одноразовых жертвах псионических тестов. Несколько миров даже сохранили некоторые обрывки псионического мастерства с давних времен. В результате жертвы Крика, которые его пережили, были готовы тренировать учеников. Каков бы ни был источник, эти учреждения проявляют остервенение в подготовке для тех немногих, кто страдает от МЭС.

Эти «псионические академии» широко разбросаны по секторам космоса, как правило, основываются на каком-нибудь податливом планетарном государстве или защищенной, глубоко спрятанной среде обитания. Некоторые академии предназначены исключительно для использования определенной нацией или планетой, в то время как другие будут принимать любого, кто может оплатить обучение или удовлетворить интересы своих покровителей. Большинство из них - влиятельные игроки на местной политической арене, предлагающие услуги, которые означают либо жизнь, либо гибель для страдающих от МЭС, и выпускающие учеников, которые чрезвычайно полезны местным правителям. Другие должны действовать тайно, избегая пугающего внимания населения, которое не принимает и не доверяет их силам.

Псионические персонажи и их тренировки

Предполагается, что все ИП псионики прошли какую-либо подготовку. Возможно, они получили образование в всемирно известной псионической академии на своей родной планете или тайно обучались у своего наставника-метапсионика, но только один из миллиона псиоников обладает слепой удачей и природной способностью развивать интуитивный контроль над своим МЭС. Конечно, возможно, что ваш ИП был одним из миллиона, но вы можете обсудить это с вашим ГМ.

Психическое обучение требует от одного до четырех лет для завершения, в зависимости от способностей ученика и объема поддержки обучения, которую они получают от других псиоников. В большинстве академий есть один или несколько «деканов», которые на самом деле обладают метапсионическими способностями ослаблять и предохранять умы новичков. Регулярное применение своих способностей к ученикам позволяет им безопасно практиковаться и тренировать свои силы, пока они не овладеют каналом энергий. Помимо этих деканов, дополнительные псионические наставники могут ускорить процесс обучения демонстрациями, технической критикой и «поощрениями» различного рода.

В мирах, где псионики вне закона или к ним внушают страх, большинство страдающих МЭС учатся либо скрывать свои способности,

либо принимать быструю смерть или изгнание из общества, которое боится их способностей. Большинство из них не в состоянии сделать это; их врожденные способности всплывают в какой-то неподходящий момент, и их истинная природа открывается их скорбящей семье и соседям. Те, кто научился сдерживать свои способности, могут всю жизнь оставаться незамеченными. Некоторые получают тайные учения от странствующих адептов, которые могут быстро показать им, как подавлять их силы. Лучшие и наиболее перспективные из них могли бы стать полноправными учениками этих адептов, показав им, как овладевают своими способностями и, в конечном счете, получающие шанс научить других.

На планетах, где псионические силы бояться меньше, всегда есть по крайней мере одна психическая академия в Солнечной системе, которая приглашает учеников. Некоторые берут непомерную плату за обучение, но большинство из них поддерживаются правительствами, частными организациями или успешными выпускниками. Однако студенты должны платить за свое обучение так или иначе; если не в кредитах, то в службе покровителю по завершении обучения. Многие псионики с явно неакадемическим прошлым приобрели свой опыт в период обязательной службы после окончания обучения. Большинство ИП псиоников оставляют такие обязанности к тому времени, когда они начнут приключения, хотя некоторые из них могут уйти значительно раньше ожидаемой даты выпуска.

Псионические навыки

Псионические способности делятся на дисциплины, каждая из которых включает соответствующие навыки. Кто-то с базовым опытом в навыке имеет уровень-0, в то время как истинный мастер искусства будет иметь уровень-4. Только псионики могут овладеть псионическими навыками, и они чаще всего преподаются в строго дисциплинированных псионических академиях. Попытка развить эти навыки без такого формального обучения почти всегда смертельна для псионика, хотя чрезвычайно немногие природные вундеркинды иногда интуитивно понимают их принципы. Еще меньше из этих одаренных способны выразить свое понимание в связной, обучающей форме.

Некоторые псионики «ничем не ограничены». Хотя у них обычно есть определенные способности к одной или двум дисциплинам, теоретически они могут изучить любую из них и могут поднять любой псионический навык, который они выберут. Любой персонаж, относящийся к классу псиоников, является неограниченным. Другие демонстрируют способности только в одной дисциплине. В то время как они могут в конечном счете овладеть всеми аспектами этой силы, они не могут поднять какой-либо другой псионический навык. Авантюристы с частичным классом псионика, такими являются «ограниченными».

Попытка использовать естественные псионические способности без должных предосторожностей почти неизбежно приведет к смерти или безумию, так как неконтролируемый каскад энергии МЭС вызовет различные формы необратимого повреждения мозга. Неподготовленным псионикам иногда удается очень редко использовать свои способности, но эти природные чудеса редко имеют какие-либо способности за пределами уровня-1 в дисциплине. Т.е., кто используют свои силы достаточно часто, чтобы получить более практический полевой опыт, могут ожидать, что в конечном итоге они умрут, станут калеками или сойдут с ума.

Псионические способности и техники

Каждый псионик, достигший уровня-0 в какой-либо дисциплине, получает доступ к ее корневой технике. Эта техника варьируется в зависимости от дисциплины, будь то физическая транслокация с телепортацией или восстановление тканей с помощью биопсионики. Сила способности варьируется в зависимости от уровня квалификации практикующего; псионическая помощь, оказываемая биопсиоником с уровнем-0, намного слабее, чем помощь, оказываемая кем-то с уровнем квалификации 4. Основные техники совершенствуются естественным образом по мере того, как псионик повышает свой уровень мастерства. Они не должны быть приобретены с помощью очков навыков или иным образом специально обучены.

По мере того, как псионик повышает свой уровень мастерства в дисциплине, он может также изучать другие техники, специальные приемы и способности, которые он усовершенствовал с помощью практики. Каждый раз, когда они повышают уровень мастерства, они могут выбрать новую технику из этой дисциплины. Большинство техник имеют минимальный уровень квалификации, связанный с ними, и ИП не может выбрать технику, которая требует более высокого уровня квалификации, чем они освоили. Они также не могут «сохранить» выбор техники для последующего использования. Они должны быть выбраны сразу же после улучшения навыка.

Техники, перечисленные здесь под дисциплинами, являются широко известными искусствами, которые являются частью основной учебной программы большинства компетентных псионических академий. Никакой специальной подготовки не требуется, чтобы выбрать их, когда ИП способен выбрать новую технику, так как принципы были преподаны в рамках их базового образования. Существуют и другие методы, которые носят более эзотерический характер и могут потребовать от тренера обучить ИП этим принципам, прежде чем они могут быть изучены.

Тем не менее, некоторые из стандартных методов могут быть выборочно ограничены академией, преподаваемой только определенное учение. В некоторых случаях это может быть связано с ограничениями спонсора на то, какими способностями они хотят, чтобы местные псионики обладали, в то время как другие академии могут считать их фундаментально аморальными способностями. Контроль над метапсионической техникой обучения особенно строг, так как любой ученик, имеющий ее задатки, включенные в его учебную программу, может в конечном счете иметь возможность обучать других псиоников в свою очередь. ИП, возможно, придется пойти на значительные усилия, чтобы залатать дыры в контролируемой правительством псионической учебной программе.

ИП, которые хотят изучить дополнительные методы, помимо тех, которые были приобретены путем улучшения их навыков, могут купить их отдельно с очками навыков, заплатив по одному очку за уровень техники. ИП, которые хотят переподготовить техники, могут делать это по усмотрению ГМ, обычно только тогда, когда они сталкиваются с какой-то новой эзотерической техникой, которую они хотели бы изучить вместо существующего искусства. Техники могут быть переучены только на другие, имеющие равный или более низкий необходимый уровень мастерства.

Псионик может создать совершенно новые техники, отражающие его личные желания и особые склонности. Любая такая новинка добавляется строго на усмотрение ГМ, и вряд ли будет сделана более одного или двух раз за всю жизнь даже самого опытного псионического пользователя.

Усилие и псионические характеристики

Псионические способности подпитываются усилением - мерой умственной сосредоточенности, энергии и нейронной отзывчивости псионика. Общая сумма максимальных усилий псионика равна единице плюс более высокий из их модификаторов мудрости или телосложения, плюс их самый высокий балл псионических навыков. Таким образом, псионик с модификатором мудрости -1, модификатором телосложения +2 и псионическими навыками Метапсионики-0 и Биопсионика-0 будет иметь максимальный показатель усилий 3. Если бы он затем улучшил свои навыки биопсионика до уровня-1, его усилия стали бы равны 4.

Усилия «посвящены» подпитке псионической силы. Некоторые обязательства относительно кратковременны и тратятся лишь до тех пор, пока действуют силы. Другие силы требуют, чтобы усилие было совершено для полной сцены, в то время как самые сильные могут потребовать, чтобы оно было совершено для остальной части дня. Как только период обязательств заканчивается, усилие возвращается к псионику. Все усилия возвращаются после хорошего ночного отдыха.

Всякий раз, когда способность требует от вас совершить усилие, вы совершаете тратите одно, хотя дополнительные эффекты или стимулы могут потребовать отдельных трат.

Выжигание

Псионика могут выйти за свои пределы, «выжигая» свой мозг, намеренно игнорируя протоколы безопасности, чтобы направить энергию МЭС за пределы их нормальной емкости. Для неподготовленных личностей МЭС все их силы квалифицирует как выжигание, так как им не хватает подготовки, необходимой для выработки безопасных резервов для траты усилий.

Выжигание - это мгновенное действие, которое может быть выполнено один раз за раунд. Она обеспечивает свободную единицу приложения усилий, которая длится до конца сцены, даже если эта единица ставит псионика выше его максимальных возможностей. Каждый раз, когда псионик прибегает к выжиганию, они должны совершить бросок по таблице выжигания, представленной ниже.

кб	Эффект выжигания
1-2	Потеряйте 1 единицу показателя вашей мудрости
3-4	Потеряйте 1 единицу показателя вашего телосложения
5	Потеряйте 1 единицу атрибута по своему выбору
6	Выжигание не нанесло повреждений

Псионика, достигшие показателя мудрости ниже 3 баллов, становятся отчаянно безумными и становятся «дикими псиониками»; те же, кто достиг показателя ниже 3 баллов по другим атрибутам, также становятся мертвыми или нежизнеспособными в качестве персонажей-игроков. Нет никакого доступного лекарства от повреждения мозга, вызванного выжиганием, и даже передовая технология предшествующей эпохи не к чему не приведет.

Дикие псионика исключительно опасны, поскольку их форма повреждения мозга неизменно приводит к насильственному, психотическому поведению и ужасающим галлюцинациям. Что еще хуже, они могут безнаказанно поджигаться после этого, поскольку энергии МЭС уже прожгли ясный путь через то, что осталось от их рассудка. Дикие псионика имеют фактически неограниченные усилия с теми силами, которыми они располагают. Нет никакого известного лекарства для такого диагноза.

Отношения к псионикам

Большинство миров настороженно относятся к псионическим способностям. При условии, что они прошли соответствующую подготовку, псионик может жить и работать в относительном покое. Как правило, они не обязаны носить какой-либо внешний значок или маркировку, и они имеют право держать свои собственные способности в секрете от кого-либо, кроме правительства, если они того пожелают. Они могут подлежать обязательной «национальной службе», в зависимости от государства, и их особые способности могут быть впечатлены правительством в случае крайней необходимости, но они могут жить относительно нормальной, хотя и очень хорошо оплачиваемой жизнью. Обычные мужчины и женщины имеют лишь смутное представление о псионических силах, но они понимают достаточно, чтобы знать основные типы дисциплин и виды эффектов, которые каждый из них может произвести.

В других мирах отношение к псионикам теплее. Те, кто одарен МЭС, возвышаются над обычным сбродом, их способности прославляются и направлены на благо их общин. Такие общества часто обладают псионическими способностями как предпосылкой для существенного авторитета и работают, используя дар предвидения или телепатическим сканированием в обычной жизни. К инопланетным псионикам обычно относятся с большим уважением в этих мирах, хотя иногда от них также ожидают предоставления услуг или руководства, для которых они могут быть не подготовлены. Граждане этих миров обычно имеют отличное представление о том, как работают псионические дисциплины, в дополнение к пониманию способов противодействия им.

А некоторые миры открыто враждебно относятся к псионикам и их способностям. Страдальцы МЭС могут рассматриваться как жалкие жертвы смертельного недуга, который они не могут контролировать, но обученные и способные псионика - это угроза, которая должна быть уничтожена. Их телепатическое зондирование, обманчивое предвидение и невероятно неуловимая телепортация делают их угрозой для нормальных людей, и общество не может мириться с их существованием. Некоторые миры запрещают псионику из страха перед очередным Криком, в то время как другие делают это из-за недопонимания, желая социальной стабильности или местных условий, которые делают псионические силы исключительно опасными. Некоторые из этих миров имеют частные псионические академии для подготовки псионических приспешников для правящего класса или агентов частных интриг.

Однако почти во всех мирах псионика могут рассчитывать на гораздо более суровое наказание, чем обычные преступники. Некоторые миры просто не имеют ресурсов, чтобы посадить в тюрьму невольного псионика со способностями телепортации или телепатии, читающего мысли, в то время как другие ожидают, что те, кто обладает великими дарами, будут обладать соответственно большой добродетелью. Не исключено, что псионикам грозит смертная казнь за преступления, которые принесут другим злоумышленникам простой тюремный срок.

Несколько миров имеют древние артефакты или технологии предыдущей эпохи, которые способны победить или подавить псионические силы. Такие ресурсы всегда крайне редки и обычно используются только для защиты глав государств и других высокопоставленных лиц, а также правительственных объектов планетарного значения.

Биопсионика

Силы биопсионики восстанавливают, усиливают, ослабляют или наносят повреждения живые существа. Если не указано иное, носитель биопсионики должен иметь возможность коснуться цели, хотя одежда и броня не препятствуют использованию этих способностей. Прикосновение к желаемой или ничего не подозревающей цели происходит автоматически, в то время как прикосновение к сопротивляющейся цели требует обычного удара кулаком с бонусом, равным навыку биопсионики практикующего. Такое воздействие не наносит обычного урона, как при ударе кулаком.

Неудивительно, что биопсионика относится к числу наиболее распространенных способностей. Даже скромно-опытный биопсионик может творить чудеса исцеления для общества, которому посчастливилось получить их услуги.

Напряжение организма

Многие лечебные силы биопсионики добавляют напряжение организма цели. Напряжение организма - это количества системного стресса, навязчивой модификации и общебиологического дискомфорта, от которых может страдать организм. Псионическое исцеление, кибернетические имплантаты и мощные лекарства - все это увеличивает нагрузку на организм цели.

Если использование силы или лекарства на цели заставит их организм напрячься больше, чем их показатель телосложения, эффект не будет функционировать; их тело просто не сможет адаптироваться к изменениям и не сможет извлечь из них пользу.

Напряжение организма автоматически уменьшается на один пункт после каждой ночи отдыха, при условии, что организм хорошо питается и не страдает от болезней или лишений.

Корневая техника – Псионическая помощь

Прикосновение адепта стабилизирует тяжелораненые организмы. Более изощренные практики могут лечить повреждения тканей, хотя лечение болезней, нейтрализация ядов и исправление врожденных деформаций требуют дополнительных методов. Каждое использование псионической помощи добавляет один пункт напряжения организма к цели, или два пункта, если они были смертельно ранены в момент оказания им помощи.

Активация псионической помощи требует от биопсионика приложить усилия в течение дня. Однажды использовав его, они могут продолжать использовать его для остальной части этой сцены, не предпринимая никаких усилий снова.

Уровень-0: Прикосновение псионика может автоматически стабилизировать смертельно раненую цель в качестве основного действия. Эта сила должна быть использована на цели в течение шести раундов после которых цель уже нельзя спасти, подобно случаям если цель была обезглавлена или убита тяжелым оружием. Это решение ГМ о том, достаточно ли цель «не повреждена», чтобы эта сила работала.

Уровень-1: Как уровень-0, так и исцеление 1кб+1 утраченных очков здоровья. Если они используются на смертельно раненной цели, они оживают с полученными единицами здоровья и могут нормально действовать на следующем раунде.

Уровень-2: Как уровень-1, но исцеление повышается до 2кб+2 очка здоровья.

Уровень-3: Как уровень-2, но исцеление повышается до 2кб+6 очка здоровья.

Уровень-4: Как уровень-3, но исцеление повышается до 3кб+8 очка здоровья.

Список техник биопсионики

Уровень 1:

- **Мастерская помощь:** Биопсионик развил сложное овладение их корневой техникой, и им больше не нужно прилагать усилия, чтобы активировать ее, что даёт им возможность использовать её, когда пожелают. Использование дополнительных техник, которые усиливают психическую помощь, все еще может потребовать определенных усилий.
- **Протоколы органической очистки:** Психическая помощь биопсии теперь излечивает любые яды или болезни, которыми может страдать субъект, хотя это требует дополнительных усилий в течение дня в качестве дополнительной платы. Организмы-биологического оружия, исключительно вирулентные заболевания или токсины ТУ-5 могут сопротивляться этому лечению, требуя проверки навыков Муд/Биопсионика с трудностью не менее 10. Неудача означает, что адепт не может вылечить болезнь цели. Эта техника не может вылечить врожденные заболевания.
- **Удалённое восстановление:** Психическая помощь и другие биопсионные техники, которые обычно требуют прикосновения, теперь могут применяться на расстоянии до 100 метров, при условии, что биопсионик может видеть цель невооруженным глазом. Враждебные цели, которые обычно требуют броска на удар, будут поражены автоматически. Каждый раз, когда используется эта техника, необходимо прилагать усилия для сцены.

Уровень 2:

- **Несокрушимая стойка:** Биопсионик освоил методы экстренного укрепления тканей и стабилизации организма. В качестве мгновенного действия они могут приложить усилия для сцены, чтобы сохранить себя или цель, к которой они могут прикоснуться, активными даже при нулевых очках здоровья. Эта техника должна использоваться один раз в каждом раунде на цели, или они разрушаются в конце раунда. Если цель страдает от наносимого далее урона, биопсионик должен немедленно приложить усилия для сцены или цель немедленно падает со смертельной раной. Тяжелое оружие, пораженное предметом этой силы или подобным физическим расчленением, всегда убьет цель, независимо от этой техники.
- **Восстановление жизненно-важных органов:** Психическая помощь биопсионика теперь может лечить врожденные дефекты и восстанавливать отсутствующие конечности и органы. Она может использоваться даже для стабилизации целей, которые были выведены из строя тяжелым оружием, обезглавлены или иным образом резко расчленены, при условии, что используется в течение одного раунда за каждый уровень навыка биопсионики. Самое лучшее, что можно сделать для таких сильно искалеченных целей - это стабилизация, после чего они должны отдохнуть в течение 24 часов, прежде чем любые дальнейшие очки здоровья могут быть восстановлены биопсионикой, стимуляторами или естественным отдыхом.

- **Поле регенерации:** Психическая помощь биопсионики теперь может также воздействовать на всех союзников в радиусе десяти метров от цели. Союзники могут отказаться от исцеления, если они не нуждаются в нем или не хотят брать дополнительную нагрузку на организм. Каждое использование этой техники требует, чтобы биопсионик прилагал усилия на день в дополнение к стоимости психической помощи.

Уровень 3:

- **Ускоренная помощь:** Психическая помощь биопсионии теперь может использоваться за один раунд вместе с другими действиями. Совершая дополнительные усилия в течение дня с каждым использованием, его можно даже использовать как мгновенную силу, хотя он все еще может быть использован только один раз за раунд. Любые доплаты за увеличение помощи применяются как обычно, например, с полем регенерации.
- **Метаморфоза:** Биопсионик теперь может преобразить свою собственную или чужую физическую форму не сопротивляющейся цели в качестве основного действия, превращая коснувшуюся цель в любую гуманоидную форму в пределах 50% от их собственной массы. Когти и другое вооружение тела могут быть изготовлены эквивалентно легкому или среднему оружию ближнего боя и врожденной броне, эквивалентной КБ 13. Жабры и другие изменения окружающей среды-выживания также жизнеспособны по усмотрению ГМ, но полет - это всё ещё не в вашей власти.
Человек может быть воплощен вплоть до уровня ДНК, при условии наличия образца крови или волос. Использование этого добавляет одно очко напряжения организма к цели, которая не восстанавливается до тех пор, пока изменение действует. Применение Метаморфозы требует, чтобы биопсионик прилагал усилия до тех пор, пока изменение должно сохраняться. При применении к другому живому существу цели, поддержка автоматически прекращается, если экстрасенс находится на расстоянии более ста километров.
- **Перегрузка организма:** Это использование биопсионики наносит потенциально смертельный урон затронутой цели в качестве основного действия и требует, чтобы биопсионик совершил усилие для сцены. Цель получает урон 1кб на уровень навыка биопсионики адепта и должна сделать физический спасительный бросок. В случае неудачи ущерб увеличивается втрое, и цель теперь поражена очевидным смертельным раком, который убьет её через 1кб месяцев. Рак можно вылечить в больнице ТУ-4 или в корабельном лазарете, если заняться им в течение месяца. Если биопсионик прилагает усилия на день, а не на сцену, они могут контролировать мощность достаточно, чтобы не нанести точечного повреждения и создать очень тонкие опухоли, оставляя рак не обнаружимым без медицинского обследования ТУ-4. Такие жертвы, вероятно, даже не будут знать, что на них напал этот недуг. Независимо от успеха или неудачи, эта сила не может быть использована на одной и той же цели более одного раза за сцену.

Уровень 4:

- **Картина полноценной оптимизации:** Биопсионик получает возможность резко увеличить свои собственные или чужие физические показатели в качестве действия хода. Этот импульс длится до конца сцены, добавляет два очка напряжения организма к цели и дает им бонус +2 ко всем проверкам силы или ловкости, броскам атаки и 20 дополнительных очков здоровья. Любой урон сначала снимается с них временных очки здоровья, а в конце сцены теряются как бонусы, так и любые очки здоровья, превышающие максимум для цели. Каждый вызов этой техники требует от биопсионика приложения усилия на день, и эта сила не может быть использована на данной цели более одного раза за сцену.
- **Квинтэссенция воссоздания:** Биопсионика становится чрезвычайно трудно убить, загружая свой разум в глубины энергии МЭС, совпадающий с их реальными пространственными координатами, он получает возможность восстать из мёртвых. В случае смерти псионик будет регенерировать из самого большого оставшегося фрагмента своего тела в течение 24 часов. Этот процесс максимизирует нагрузку на его организм в течение одной недели. Если превысить в течение этой недели, он умрёт мгновенно и навсегда. Псионик сохраняет смутное осознание своего окружения, пока он «мертв», и может отложить свое возрождение на неделю, чтобы избежать внимания, но погребение может привести к очень короткой второй жизни. Каждое использование этой силы вызывает потери одной единицы атрибута по выбору биопсионика.

Биопсионика и больницы: Биопсионика - это чрезвычайно эффективная дисциплина для лечения физических травм и болезней, но ее использование ограничено имеющимися у биопсионика максимальных очков усилия. Больницы в мирах, имеющих доступ к психическим академиям, часто имеют несколько биопсиоников в штате, владеющих необходимыми техниками и способные быстро исцелить огромное количество травм в короткие сроки.

Однако если предположить, что на каждые 100 000 граждан приходится один квалифицированный и доступный биопсионик, то общая способность излечивать болезни будет весьма ограниченной и, вероятно, зарезервированной для влиятельных и богатых людей. Исчезающе малое количество псиоников, которые являются мастерами метапсионики, способными к безупречному овладению протоколами органического очищения, могут легко получить до двух тысяч кредитов в день только за временную работу в благодарной больнице.

Обычные ИП биопсионики, которые хотят получить дополнительную работу по лечению болезней, обычно могут найти временную работу в местном медицинском учреждении за 50 кредитов в день за каждое очко усилий, которую они имеют. Обратите внимание, что некоторые пациенты могут быть очень расстроены, если больница не удастся назначить им ИП, с ограниченным усилием.

Метапсионика

Метапсионика - самая редкая и самая таинственная из психических дисциплин, ведь лишь немногие псионики обладают необходимым темпераментом или интересом к развитию этих сложных способностей. Метапсионика управляет самой энергией, формируя её потоки, которые текут через мозг тех, кто отмечен МЭС.

Взятая обособленно, метапсионика позволяет адептам увеличить объем доступных им необработанных усилий и стать более гибкими в использовании доступных способностей. Опытные метапсионики могут даже научить других потенциальных псиоников контролировать и направлять их новые способности, а услуги обученного наставника требуют значительных сумм в большинстве систем.

Кроме того, в большинстве звездных секторов компетентный метапсионик является единственным практическим способом защититься от не обнаруживаемого псионического нападения. Без бдительного умника глава государства, межзвездная знаменитость или планетарный олигарх могут обнаружить, что их разум без особых усилий прочесывается каким-нибудь незамеченным псионическим нарушителем.

Как следствие, многие метапсионики становятся гораздо более псионически-компетентными и лучше подготовленными в бою, чем другие псионики. Высокие оклады, которые они могут получить как защитники сознания, привлекают некоторых, хотя другие находят своих клиентов слишком раздражающими, чтобы терпеть слишком долго.

Корневая техника – Псионическое совершенствование

Метапсионик получает улучшенное владение своими собственными силами и врожденную чувствительность к использованию псионических способностей при их наличии.

Уровень-0: Адепт может визуально и на звук обнаружить использование психических сил. Если и источник, и цель видны метапсионику, они могут сказать, кто использует силу, даже если это обычно незаметно. Они получают бонус +2 при любом спасительном броске против псионической силы.

Уровень-1: Максимальное количество усилий метапсионика увеличивается на 1

Уровень-2: Адепт может определить, является ли человек псиоником или обладает скрытыми псионическими способностями с помощью одного раунда визуального осмотра. Их бонус к спасительному броску против псионических сил увеличивается до +3.

Уровень-3: Максимальное количество усилий метапсионика увеличивается на 1

Уровень-4: Метапсионик может выполнять несколько более безопасную версию выжигания. Вместо того, чтобы выполнить обычные требования по правилам выжигания, они просто получают 10 урона после использования крайнего средства. Повреждение происходит после того, как подпитываемая сила активируется, позволяя псионику с низким показателем здоровья вызвать силу, прежде чем упасть без сознания. Это повреждение не может быть излечено ничем, кроме естественного постельного режима, хотя псионик может быть стабилизирован, если эта техника опустит ее до нуля.

Список техник метапсионики

Уровень 1:

- **Мантия силы:** Метапсионик может скрывать их собственные способности от метапсионических чувств. Они должны прилагать усилия до тех пор, пока хотят скрыть свои силы. Хотя они и скрыты, только метапсионик с равными или более высокими навыками в этой сфере может обнаружить их способности как описано в уровне-0 или уровне-2. В таких случаях между метапсиоником и исследователем делается встречный бросок Муд/Метапсионика. Если побеждает исследователь, то сокрытие развеивается, а если побеждает метапсионик, то псионическая предрасположенность объекта исследований остается без внимания.
- **Отслеживание сознания:** Метапсионик может проследить использование псионических сил, которые они заметили в своем присутствии. Совершая усилие для сцены как мгновенного действия, они могут видеть и слышать через чувства пользователя психической силы, получая интуитивное осознание его местоположения и рассматривая их как видимую цель для целей своих собственных способностей. Таким образом, если они видят, что на кого-то воздействует сила телепатии без видимого источника, они могут использовать эту способность, чтобы кратко принять скрытые чувства телепата. При использовании на цели, которая телепортируется, они могут воспринимать вид места назначения. Использование на метаморфе, чья форма была изменена, выявило бы биопсию, ответственную за изменение, и так далее. Эти общие чувства делятся только один круг и не мешают другим действиям адепта.
- **Синтетическая адаптация:** Это особенно эзотерическая техника, которая требует от адепта, для овладения оной, по крайней мере, навыком Программирование-0 или Ремонт-0. С его помощью этой техники, метапсионика научилась взаимодействовать с квантовым интеллектом ИИ или истинного ИИ, чтобы применить телепатию или биопсионику к их неодушевленному телу. Только интеллектуальные машины могут быть затронуты, поскольку технике требуется наличие разума, чтобы катализировать эффект. Эта синергия берет большую часть своей силы от адепта. Любое напряжение организма, которое могут причинить силы, должно быть оплачено адептом, а не целью.

Уровень 2:

- **Нейронная ловушка:** Метапсионик позволяет враждебному адепту проникнуть в их ментальное святилище, чтобы впоследствии получить преимущество. Будучи нацеленным на враждебную псионическую силу, которая позволяет уклониться от неё спас-броском, метапсионик может совершить усилие как мгновенное действие и добровольно провалить его, принимая эффект. Следующая психическая сила, которую пользователь нацеливает на этого нападающего, не позволяет жертве сделать спасительный бросок. Эта техника длится до тех пор, пока метапсионик не совершит свою

психическую атаку или не восстановит свое усилие. Враждебный псионик может быть подвержен воздействию только одной нейронной ловушки от данного адепта за один раз.

- **Псионический стазис:** Как мгновенное действие, метапсионик может совершить усилие в течение дня, чтобы свести на нет псионическую силу иной цели. Псионик, подверженный такой атаке, должен совершить усилие на день как мгновенное действие, чтобы противостоять этой блокировке, иначе сила покинет его, и любое действие, используемое, чтобы вызвать их, пропадает впустую. Затем ИП может снова совершать усилия на день, с каждой уплатой и встречным расходом усилий, пока они у вас не закончатся или вы не решите остановиться. Псионический стазис может быть применен только один раз за раунд к любой конкретной силе. Цель псионического стазаиса автоматически знает о существовании мешающей метапсионики, хотя у сторонних наблюдателей нет никакого очевидного способа идентифицировать её.
- **Подвешенное проявление:** Метапсионик способен «подвесить» псионическую силу в своём мозгу, формируя энергетические паттерны и затем приостанавливая их в самоподдерживающейся петле, сводя на нет нужду траты усилий на неё, до тех пор, пока не придет время вызвать их высвобождение. Псионик должен вложить усилие на день, чтобы подвесить силу, наряду с усилием, обычно необходимым для ее запуска. Ни одно из этих усилий не может быть восстановлено, пока энергия не израсходована, после чего она восстанавливается с обычной скоростью. Активация сил - это мгновенное действие или действие хода, если оно позволяет цели сделать какой-то спасительный бросок. Только одна способность может быть приостановлена в любой момент времени.

Уровень 3:

- **Собрание умов:** В качестве действия хода метапсионик может совершить усилие и сформировать псионическое собрание с одним или несколькими желающими адептами в пределах трех метров, добавляя до ещё одного псионика за каждый уровень навыка метапсионики. Этот созыв сохраняется до тех пор, пока усилие остается совершенным, независимо от последующего расстояния между псиониками. В свою очередь, любой член собрания может использовать любую силу или технику, известную любому другому члену, используя уровни квалификации другого члена по мере необходимости и оплачивая любые затраты усилий из своего собственного кармана. Этот созыв разделяет только псионическую силу, а не мысли или чувства. В конце каждого раунда, в котором один или несколько участников использовали силы или способности другого участника в своем действии, метапсионик должен совершить усилие для сцены или созыв падёт и не может быть восстановлен для остальной сцены.
- **Мета-разрушительный разлад:** В качестве главного действия метапсионик прилагает усилия на сцену, чтобы создавала локализованную турбулентность МЭС вокруг видимой цели в радиусе 200 метров. Каждый раз, когда цель совершает усилие или НИП прилагает психическую силу, они получают урон 1к8 на уровень метапсионического навыка адепта. Каждый раз, когда цель получает урон, они могут попытаться сделать ментальный спасительный бросок, чтобы сбросить эффект. Это длится не дольше, чем остальная сцена в лучшем случае. Только одно применение этой техники может повлиять на цель сразу.
- **Раскрытие псионических талантов:** Опытный метапсионик может модулировать и усмирять мета-пространственную энергию, бурлящую в сознании неподготовленного псионика. Этот «буфер безопасности» позволяет новичку экспериментировать со своими способностями и постепенно развивать контроль, необходимый для направления своих сил, не вызывая необратимого повреждения мозга. Без этой техники практически невозможно превратить нормального человека с неиспользованным потенциалом в тренированного адепта.
Адепт с навыком Метапсионики-3 может обучать до десяти учеников одновременно. Иные же с Метапсионикой-4 может тренировать до сотни. Требуется всего неделя, чтобы обучить потенциального псионика таким образом, чтобы избежать случайного срабатывания его сил и последующего ущерба, но на самом деле обучение их эффективному использованию своих сил занимает от одного года до четырех лет в зависимости от их природных способностей и наличия других псиоников, готовых помочь в процессе обучения.
- **Подавляющий выплеск:** Способности метапсионика могут быть использованы до такой степени мета-пространственной энергии, которая нанесла бы существенный урон менее искусному разуму. Особенно слабые или неподготовленные умы могут быть полностью раздавлены прилагаемой волей адепта.
Адепт должен приложить усилие на день, когда использует силу, которая обычно дает своей цели спасительный бросок. Затем цель получает штраф, равный метапсионическому навыку адепта при любом спасительном броске, обычно предполагаемый техникой. Если общее количество здоровья или уровень персонажа меньше половины уровня адепта, округленного вверх, они автоматически проваливают свой спасительный бросок.

Уровень 4:

- **Истинное мастерство:** Когда эта техника изучена, адепт может выбрать одну технику из любой дисциплины, которую он знает. Эта техника больше не требует каких-либо усилий, хотя другие методы, которые увеличивают ее, все еще могут потребовать затрат. Овладев псионическим стазисом, например, можно затрачивать практически неограниченное количество усилий. Если техника имеет длительность, основанную на совершенном усилии, то она длится до тех пор, пока метапсионик не решит покончить с ней или не будет убит. Эта техника может быть освоена только один раз, хотя совершенная техника может быть изменена с месяцем медитации и практики.
- **Непроницаемая воля:** Когда эта техника изучена, метапсионик должен выбрать дисциплину. После этого он становится полностью невосприимчивыми к нежелательным силам этой дисциплины; Сама дисциплина и техники, входящие в неё, просто не оказывают действия целям, владеющим этой техникой, если только адепт не одобрит воздействие. Совершая усилие в течение дня как мгновенное действие, они могут распространить этот иммунитет на сцену на всех союзников в радиусе 50 метров. Эта техника может быть изучена более одного раза, и любая общая защита применима ко всем дисциплинам, отрицаемым адептом.

Предвидение

Дисциплина предвидения связана с восприятием каскада будущих событий и чтением хроно-хаоса мета-пространственной энергии, пульсирующей в мозгу псионика. Чтения будущего, обеспечиваемое предвидением, как правило, фокусируются на псионике лично и на том, что он находит интересным или важным. Вопросы, не имеющие отношения к провидцу, вряд ли будут замечены, даже если они имеют решающее значение для тех, кто в них вовлечен. Более продвинутые техники предвидения могут даже влиять на будущее, регулируя вероятности путем изменения или сокращения некоторых мета-пространственных течений.

Будущее не высечено в камне. Оракулы могут быть сфальсифицированы настоящим действием или чистой случайностью. Когда показания неоднозначны или будущее кажется неопределенным, ГМ должен просто дать наиболее вероятное чтение, как рекомендует их собственное суждение.

Предвидение строго ориентировано на будущее. По разным сложным причинам прошлое гораздо труднее наблюдать с помощью псионических способностей, и познание прошлой эпохи обычно считается невозможным.

Провидцы, как правило, воспринимаются населением с большим беспокойством. Их не так боятся, как телепатов, но сверхъестественная сила предвидения, которой они обладают, может сделать их трудной компанией. Они могут заработать очень значительные суммы денег от тех, кто отчаянно хочет узнать о каком-то будущем результате, но специфика их видения затрудняет им восприятие крупномасштабных будущих событий.

Предсказатель может увидеть город в огне или биржевые фонды, демонстрирующие крах, но даже самые могущественные не могут сказать, является ли пожар просто ограниченной локальной катастрофой или катастрофой, поглощающей планету, и они не могут сказать, является ли крах временным спадом на рынке или предвестником глобальной депрессии. Многие предсказатели испытывают трудности с этой двусмысленностью, и некоторые из них фиксируются на личных интерпретациях своих видений, которые могут быть или не быть такими, как они видели.

Искажение будущего

Каждый предсказатель видит будущее. Некоторые исходы могут быть настолько вероятны, что почти неизбежны, но ничто не предопределено по-настоящему абсолютно. Энергичная деятельность или простой неожиданный шанс могут исказить будущие результаты.

Этот эффект является одной из причин, почему множество провидцев не были широко использованы планетарными правительствами. Чем яснее и детальнее становится будущий результат, тем проще найти ключевые события, которые могут быть изменены, чтобы сорвать его. Чем интенсивнее предвидение фокусируется на будущем событии, тем более текучим оно становится по мере того, как новые показания принимают во внимание встречные движения, сделанные по ходу. По-прежнему ходят слухи о древнем оборудовании предыдущей эпохи, которое может «исправить» будущие результаты, но большинству правительств не хватает ресурсов даже для рассмотрения такого экстравагантного пути.

Корневая техника – Оракул

Предсказатель обретает все более глубокое интуитивное понимание своего собственного будущего. Каждый вызов техники Оракула требует основного действия и того, чтобы пользователь приложил усилия на день. После активации адепт получает одно краткое видение, связанное с вопросом о будущем, который он задаёт. Это видение всегда происходит с их личной точки зрения и никогда не раскрывает больше минуты прозрения, хотя психика обрабатывает его почти мгновенно, как часть использования силы.

ГМ должен ответить на этот вопрос так, как если бы ИП собирался совершить акт или участвовать в расследовании, имеющем отношение к этому вопросу. Таким образом, если адепт хочет знать, что будет делать нажатие кнопки, а ГМ знает, что она связана с бомбой, псионик может получить видение внезапной смерти. Однако, если бомба находилась на временной задержке, которая простиралась за пределы временного горизонта оракула, экстрасенс могла просто увидеть видение себя терпеливо ждущей, ничего не делая.

Видения должны относиться к действиям и событиям, а не к абстрактным фактам. Например, оракул не мог сказать экстрасенсу, кто является криминальным авторитетом трущобного района, но он мог дать видение, пойманного в следующем кровавом бунте, и главаря банды, который руководит мириадами головорезов. Он не мог назвать имя охранника, но мог показать провидцу надвигающийся момент, когда следующий патруль охраны войдет в зону, в которую планирует проникнуть псионик. Техника передает только самую важную или значительную информацию, даже если в течение временного горизонта может произойти несколько интересных событий.

Оракул можно использовать только один раз по заданному вопросу или теме, пока ситуация существенно не изменится или не пройдет неделя. Максимальный временной горизонт Оракула увеличивается по мере совершенствования навыка предвидения.

Уровень-0: Взгляд в будущее на одну минуту вперёд

Уровень-1: Взгляд в будущее на один день вперёд

Уровень-2: Взгляд в будущее на одну неделю вперёд

Уровень-3: Взгляд в будущее на три месяца вперёд

Уровень-4: Взгляд в будущее на один год вперёд

Список техник предвидения

Уровень 1:

- **Интуитивная Реакция:** Как мгновенное действие, провидец может совершить усилие для сцены непосредственно перед тем, как они прокинут на инициативу. Их показатель инициативы рассматривается как один из лучших, чем у кого-либо другого, вовлеченного в сцену. Если у другого участника есть эта сила или какая-то другая способность, которая обеспечивает автоматический успех инициативы, вы с ним бросайте инициативу, как обычно, чтобы определить, кто из них ходит первым, а затем действуют остальные участники. Эта способность не может быть использована, если предсказатель был застигнут врасплох.
- **Чувство необходимости:** В какой-то момент в недавнем прошлом у псионика возникло смутное, но сильное предчувствие, что ему понадобится определенный предмет. Вызывая эту силу как мгновенное действие и совершая усилие в течение дня, экстрасенс может задним числом заявить, что он принес с собой любой предмет, который он мог бы разумно приобрести и донести до этой точки. Этот объект должен быть правдоподобным, учитывая недавние события; если экстрасенс только что был раскрыт, очень немногие объекты могли быть разумно сохранены, в то время как псионик, который только что применил оружия, не мог все еще иметь заряженный лазерный пистолет.
- **Отражение реальности:** Сила оракула псионика автоматически срабатывает как мгновенное действие за мгновение до какой-то неожиданной опасности или засады, давая предсказателю краткое видение надвигающейся опасности. Это предупреждение приходит как раз вовремя, чтобы избежать ловушки или свести на нет неожиданность боя для предсказателя и его спутников. Если экстрасенс не прилагает немедленных усилий в течение дня, это чувство глушится, и эта техника не может быть использована в течение всего дня.

Уровень 2:

- **Альтернативный Результат:** Предсказатель может почувствовать надвигающуюся неудачу и попытаться спасти ситуацию. В качестве мгновенного действия провидец может нацелиться на видимого союзника или самого себя и приложить усилия на день, чтобы позволить цели перебросить неудачный бросок атаки, спасительный бросок или проверку навыка, взяв лучший из двух бросков. Однако эта сила нарушает тонкие линии вероятности и не может быть использована на любой заданной цели более одного раза в день.
- **Щит судьбы:** Предсказатель наблюдает за приближающейся травмой и пытается найти альтернативное будущее, в котором атака промахивается. Как мгновенное действие, предсказатель может совершить усилие на день, чтобы заставить атакующего повторить успешный бросок удара. Эта техника работает только на атаках против личности псионика, а не против атак, направленных на транспортное средство, которое он занимает, или вред, который не связан с броском атаки. Однако, если повторная атака все еще поражает, нанесенный урон становится максимальным. Эта техника может быть использована только один раз за входящую атаку.

Уровень 3:

- **Мучительное Видение:** Предвидение адепта достаточно развито, чтобы ясно предвидеть несколько секунд в будущем. В качестве мгновенного действия псионик может сделать усилие на день и объявить, что то, что он только что сделал или увидел, является видением ближайшего будущего. Время откатывается назад к началу отсчета инициативы в боевом ходе или на шесть секунд раньше, если он вышел из боя. Ничего из того, что произошло во время этого раунда, на самом деле еще не произошло. Эта способность чрезвычайно истощает, и ее можно использовать только один раз в день.
- **Проклятая удача:** Отрицательные вероятности плотно сплетены вокруг видимой одушевленной цели, включая роботов и животных, но не включая транспортные средства. Запуск этой техники требует основного действия и совершения усилия для сцены. Цель должна бросать любые броски атаки, броски урона, проверки навыков и спасительные броски дважды и каждый раз получать худший результат. Любые попытки попасть в цель или нанести ей повреждение, брошенные против нее, могут быть брошены дважды, и лучший результат будет получен. Интеллектуальные цели могут сделать мысленный спасительный бросок в конце каждого раунда, чтобы сбросить эффект; это спасение не наказывается силой.
- **Вынужденное отступление:** Тщательно манипулируя вероятностью, адепт может влиять на случайные физические события, происходящие в непосредственной близости от него. Запуск этой техники требует основного действия и совершения усилия для сцены. Любой простой, случайный механический результат может быть полностью контролирован для сцены, такой как итог рулетки или порядок колоды перетасованных карт. Любое другое физическое событие в этой области, которое кажется не совсем правдоподобным, может быть сделано с помощью этой техники, при условии, что оно не затрагивает более нескольких объектов и не требует участия человека. ГМ решает, какие случайные события являются или не являются адекватно возможными. Что-либо большее, чем одно необычное совпадение или случайность в каждой сцене, вероятно, невозможно произвести.

Уровень 4:

- **Не моё время:** Предсказатель инстинктивно вырывает линии вероятности из будущего, в котором они вот-вот умрут. Эта техника срабатывает автоматически, когда предсказатель вот-вот умрет, при условии, что он может приложить усилия в течение дня. При срабатывании случайные события каким-то образом вступают в сговор, чтобы оставить предсказателя в живых, даже если требуются возмутительные совпадения и нелепая удача. При условии, что предсказательница намеренно не подвергнет себя опасности, их жизнь будет обеспечена, по крайней мере, в течение следующих нескольких минут, хотя нет никакой гарантии, что псионик выживет невредимым в уме или теле. Эта техника может срабатывать не чаще одного раза в неделю.
- **Пророчество:** Сила предвидения распространяется на то, чтобы диктовать будущие события, которые непосредственно связаны с ними. В качестве основного действия предвидящий ИП может сделать одно предсказание, связанное с их личным будущим или будущим состоянием в течение следующего года. При условии, что они примут разумные меры для осуществления этого предсказания, что никакого прямого сопротивления со стороны противника не будет, и что предсказание не кажется очень маловероятным ГМ, оно сбудется. Адепт должен приложить усилие, когда эта сила используется, и усилие остается совершенным до тех пор, пока пророчество не сбудется или не будет оставлено. Эта способность не может быть использована более одного раза в месяц, и только одно пророчество может быть активным одновременно.

Телекинез

Телекинетические способности являются чем-то вроде смешанного благословения для тех псиоников, которые ими обладают. Хотя они относятся к числу наименее страшных и вызывающих недоверие психических сил, они также производят эффекты, которые далеко не так широко востребованы, как биопсионическое исцеление или метапсионная защита сознания. Телекинетик должен быть хитер и изобретателен, чтобы получить максимальную отдачу от своих способностей.

Телекинетические способности сильны, но несколько неточны. Сила, которую они генерируют, обычно невидима, хотя экстрасенс может позволить видимое свечение, если захочет, и источник телекинетических манипуляций не очевиден для обычных чувств. Предметы, удерживаемые или носимые подвижным существом, обычно не могут быть обработаны телекинезом, как и неохотные интеллектуальные цели не могут быть непосредственно подвержены их. Однако на машины, включая неразумных роботов, можно воздействовать так же, как и на любой другой неодушевленный объект. Псионик не может использовать эту дисциплину, чтобы поднять свою собственную личность без специальных техник.

Некоторые методы относятся к «физическому нападению» или «физическому повреждению». Это означает прямое кинетическое воздействие: пули, удары, толчки, падения, сжатия и тому подобное. Энергетические атаки не учитываются.

Корневая техника – Телекинетическая манипуляция

Адепт может приложить усилия для сцены в качестве основного действия, чтобы направить телекинетическую силу на объект или человека в пределах невооруженного визуального диапазона или при тактильном контакте. Эта сила недостаточно отзывчива, чтобы быть эффективным оружием без дальнейшего совершенствования техники, и не может нанести урон живым или подвижным целям. Если он используется для сокрушения или нанесения вреда неподвижным неживым объектам, он наносит урон 1кб на уровень навыка псионика за раунд фокусировки. Объекты перемещаются со скоростью 20 метров за раунд при телекинетическом перемещении.

Телекинетическую силу можно поддерживать в течение нескольких раундов, не затрачивая дополнительных действий, таких как удержание металлической платформы на месте под группой союзников, но псионик не может снова активировать эту технику на втором объекте, пока они не выпустят первый.

Уровень-0: Псионик может приложить силу как бы одной рукой, ограничиваясь своими силами.

Уровень-1: Псионик может манипулировать предметами как бы обеими руками и может поднять до двухсот килограммов этой способностью.

Уровень-2: Псионик может поднять или манипулировать до четырехсот килограммов и пробить дыру размером с человека в конструкциях из легкого дерева или менее прочных в качестве основного действия.

Уровень-3: Псионик может манипулировать весом до восьмисот килограммов и одновременно воздействовать на столько отдельных объектов, сколько у него уровень телекинеза.

Уровень-4: Псионик может манипулировать до метрической тонны и может разбить отверстия человеческого размера в построенных ТУ-4 внешних стенах, легких каменных стенах или подобных барьерах в качестве основного действия.

Список техники телекинеза

Уровень 1:

- **Кинетические нарушения:** Адепт может совершать усилие в качестве действия хода, чтобы свободно перемещаться по вертикальным или нависающим поверхностям, как если бы они были плоской землей, пересекая любую твердую поверхность, достаточно прочную, чтобы выдержать пять килограммов веса. Они также могут перемещаться по жидкостям с полной скоростью движения. Эта способность к движению сохраняется до тех пор, пока прилагается усилие.
- **Оболочка давления:** Как мгновенное действие, адепт может проявить защитную силу кожи вокруг своего персони, эквивалентную космическому скафандру, поддерживая давление и температуру даже в жестких условиях вакуума. Они могут игнорировать температуру в диапазоне плюс/минус 100 градусов Цельсия и автоматически создавать давление в тонких атмосферах для воздухопроницаемости, а также фильтровать твердые частицы или летучие токсины. Прилагая усилия для сцены, они могут защитить до шести товарищей. Это длится до тех пор, пока пользователь не вернет усилия.
- **Телекинетический арсенал:** Адепт может совершить усилие в качестве действия хода, чтобы создать как оружие, а также и броню из телекинетической силы. Это оружие рассматривается как технический уровень 4 и действует как винтовка или любое продвинутое оружие ближнего боя. Броски атаки могут использовать либо ловкости, мудрости, либо модификаторы телосложения, а также могут использовать навык телекинеза в качестве боевого навыка.

Доспехи могут быть созданы как часть этой силы, предоставляя экстрасенсу базовый класс брони, равный 15 плюс их уровень навыка телекинеза. Эта броня не складывается с обычной броней, но ловкость или щиты модифицируют ее, как обычно.

Доспехи продолжают существовать до тех пор, пока псионик решает оставить свои усилия совершенными, и они могут быть невидимыми или видимыми по усмотрению псионика.

Уровень 2:

- **Ударный буфер:** Адепт может совершить усилие в течение дня как мгновенное действие, чтобы свести на нет единственный случай физического повреждения. Эта способность слишком обременительна, чтобы использовать ее более одного раза в день, но как мгновенное действие, она может быть активирована даже после нанесения урона.
- **Поле Скольжения:** В качестве основного действия экстрасенс прилагает усилия для сцены и уменьшает трение в видимой точке. Поражается до десяти метров в диаметре, что затрудняет врагам перемещение с их текущей позиции. Все выбранные цели должны сделать спасительный бросок уклонения или упасть ничком, став неспособными встать или двигаться более чем на метр за каждое предпринятое действие. При использовании против наземного транспортного средства водитель должен выполнить проверку навыков Лов/Пилотирование на уровне сложности 8 плюс навык телекинеза адепта или выйти из-под контроля, двигаясь прямо вперед для раунда и врезаясь в любые препятствия. Цели, которые спаслись, невосприимчивы к этой технике для сцены.

- **Экспертный телекинез:** Адепт достаточно освоился с манипуляцией телекинетической силой, чтобы теперь он мог использовать Телекинетическую манипуляцию без каких-либо усилий.
- **Термокинез:** Телекинетическая сила включает в себя кинетическую энергию, но достаточно сложный захват движения может быть использован для возбуждения молекул неодушевленного объекта и заставить его расплавиться или вспыхнуть пламенем. Подобный фокус может и охладить или заморозить такие же вещества.
Применение Термокинеза к цели требует, чтобы адепт прилагал усилия для сцены в качестве основного действия. Термокинез не может воздействовать на объекты большего размера, чем адепт мог бы поднять своими телекинетическими манипуляциями.
Как и другие телекинетические способности, эта способность не действует на объекты, удерживаемые или используемые разумными существами. Неразумные роботы или другие объекты с очками здоровья получают урон 1к12 за уровень навыка телекинеза каждый раз, когда эта техника применяется к ним.

Уровень 3:

- **Материальная Силовая Конструкция:** Один раз за ход, в качестве действие хода, псионик может приложить усилие для сцены, чтобы создать телекинетическую силовую конструкцию в видимой точке, при условии, что она может поместиться в пределах трехметрового Куба. Силовая конструкция может быть сформирована любым способом по желанию псионика и при желании может оставаться неподвижной в своем месте без внешних опор. Он так же прочен, как конструкция ТУ-4, и может быть видима или невидима по выбору адепта. Конструкция держится до конца сцены, пока псионик не развеет ее, или пока она не будет разбита с 20 очками урона против КБ 15.
- **Телекинетический заряд:** В качестве основного действия экстрасенс может приложить усилия для сцены, чтобы нацелить огромную, неконтролируемую вспышку силы на единственную цель в пределах видимости. Однако этот взрыв требует некоторого времени для детонации и сработает только в конце следующего раунда. Цели в зоне досягаемости этой техники ощущают угнетающее электрическое покалывание в воздухе и склонны инстинктивно двигаться; таким образом, эта техника обычно бесполезна против любой цели, которая не является полностью неподвижной, поскольку любое движение выбранной мишени нарушит детонацию заряда. Однако, как только заряд взорвется, его достаточно, чтобы уничтожить любую неподвижную гражданскую машину, создать пятиметровую дыру в чем-либо, кроме укрепленных военных объектов, или нанести урон 5к12 по чему-либо еще, как если бы он был поражен тяжелым оружием.
- **Реактивный Телекинез:** В качестве мгновенного действия псионик может предпринять усилие для сцены всякий раз, когда нападающий промахивается мимо них с физической атакой. Затем атака отражается против нападающего, который должен дважды повторить атаку против своей собственной персоны. Если любой из бросков попадает, нападающий получает урон от своей собственной атаки. Если оба броска попали, то урон будет максимизирован.

Уровень 4:

- **Сила кукловода:** В качестве основного действия телекинетик может приложить усилие на день, чтобы подчинить подвижность видимой цели, будь то робот, автомобиль или человек, при условии, что она не больше наземного автомобиля. Разумная жертва может сделать ментальный спасительный бросок, чтобы противостоять психическому натиску; при неудаче они теряют контроль над своими физическими действиями. Если цель не управляется телекинетиком, она остается неподвижной или продолжает двигаться в своем текущем направлении. Если телекинетик тратит основное действие, чтобы контролировать их, их можно заставить выполнить любое физическое действие, которое не является непосредственно самоубийственным, используя уровни навыков псионика и бонус броска за любые атаки или проверки навыков, которые они могут сделать. Кукольный спектакль длится до конца сцены, или до тех пор, пока цель не покинет поле зрения псионика, или пока разумная цель не поверит, что ее действие или бездействие вот-вот убьет ее. Псионический контроль достаточно хорош, чтобы достичь даже очень тонких физических движений, но он недостаточно хорош, чтобы контролировать речь цели, хотя он может заставить эту цель молчать.
- **Телекинетический полёт:** В качестве мгновенного действия телекинетик может предпринять усилие, чтобы начать полет, и может распространить этот эффект на полдюжины не сопротивляющихся союзников в радиусе 30 метров. Во время полета псионик может двигаться с удвоенной скоростью своего нормального движения в любом направлении, в котором он может погрузиться на землю с предельной скоростью без вреда, и даже падение с орбиты, если есть специальный костюм или используется техника Оболочка давления. Союзники должны закончить свои ходы в пределах 30 метров от псионика, чтобы сохранить этот полет, и контролировать свое собственное движение. Как мгновение, эта сила может быть вызвана вовремя, чтобы свести на нет урон от падения. Полет длится до тех пор, пока усилие остается совершенным.

Утилизация Роботов: В то время как телекинетические способности обычно не могут быть использованы для нанесения вреда разумной цели без специальной техники, неразумные роботы не имеют такой защиты. ИИ или истинный ИИ могут создать достаточно мета-пространственной статике с их познанием, чтобы предотвратить вред от телекинеза, но обычные охранные боты, сервис-дройды или боевые роботы чрезвычайно восприимчивы к телекинетическому разрушению.

В большинстве случаев это так же просто, как телекинетически поднять и затем опустить бота. Псионик может уничтожить столько таких ботов в раунде, сколькими объектами он может телекинетически манипулировать; один для большинства, или три или четыре на более высоких уровнях мастерства. Это также предполагает, что псионик может поднять вес бота.

Некоторые военные боты могут быть достаточно устойчивы, чтобы справиться с этим избиением, нанося урон 1к10 на уровень навыка телекинеза, которым обладает псионик. У большинства нет таких шансов выжить.

Телепатия

Нет никакой псионической силы, более угрожающей и тревожащей человечество, чем телепатия. Перспектива иметь возможность раскрывать внутренние мысли и тайны, пользуясь незаметными средствами, глубоко тревожат большинство мужчин и женщин, а телепаты часто дают широкий размах своим силам, просто опасаясь того, что частные мысли они не смогут отсеять.

Некоторые миры, которые в противном случае принимают псионические силы, заходят настолько далеко, что запрещают известным телепатам преподавание дисциплины на своей территории. Однако даже те немногие, кто это делает, редко могут противостоять призыву сохранить некоторые «одобренные правительством» программы обучения телепатии для кандидатов, отобранных для их политического доверия. Польза от незаметного психического шпиона слишком велика для большинства штатов, чтобы от них отказываться.

Большинство миров не запрещает телепатов. На этих планетах большая редкость психических сил и ограниченный шанс того, что какое-либо одно лицо может быть незаконно отсканировано. Остальные сектора одолевает любой страх неконтролируемого телепатического вторжения. Телепатические свидетельства почти никогда не принимаются в суде, однако, не за пределами наиболее псионических обществ.

Почти все миры запрещают незаметное использование телепатических сил на другом человеке. Преступление очень сложно доказать, но обычно наказания очень жестоки. Открытое допущение незаконного сканирования, как правило, считается доказательством, поэтому телепатам ИП рекомендуется быть осторожными.

Телепатические защитные устройства и вещества существуют в очень ограниченных количествах. Даже во время расцвета Мандата, но таких ресурсов никогда не было достаточно. В настоящее время только главы государств и подобные элитные личности могут рассчитывать укрыться от псионического воздействия или имеют устройства, чтобы предупредить их о телепатическом вмешательстве. Даже тогда, многим мирам просто не хватало артефактов прошлой эпохи для защиты для их наиболее важных людей.

Использование и обнаружение телепатии.

Телепатия действует на очень базовом уровне ментального контакта, и ей не мешает отсутствие общих языков. В то время как основные формы телепатии функционируют только на разумных созданиях, пришельцах или гуманоидах с человекоподобным познанием. ИИ, Истинные ИИ, и другие небιологические интеллекты обычно не являются целями телепатии.

Телепатия - тонкая способность, и цели обычно не будут об этом знать. Только те, кто обладает мета-псионической экспертизой или телепатия-0 и больше могут определить, когда они стали мишенью Телепатии. Другие могут подозревать это влияние, особенно если они осознают существование псиоников и только если сделали что-то совершенно необъяснимое для их собственных рассуждений. Определенные чрезвычайно редкие устройства ТУ-5 могут также предупредить цель о присутствии телепатического вмешательства.

Корневая Техника - Телепатический контакт

Телепат может получить более глубокое понимание мыслей сентиментальной цели. Цель должна быть видимой или иным образом воспринимаемой невооруженными чувствами телепата. Для открытия контакта требуется телепатические усилия на день как главное действие, и контакт длится для сцены максимум времени, если не увеличен другими методами.

Глубина контакта зависит от навыка телепатии. За один контакт может использовать один или все эффекты, разрешенные телепату уровнем квалификации пользователя. Основные формы контактов не допускают спасительный бросок, хотя более продвинутые изыскания позволяют сделать ментальный спасительный бросок, чтобы сопротивляться им. После успешного спасения, никакая форма этого метода не позволяет использовать сохранение для остальной части сцены.

Уровень-0: Определение эмоционального состояния цели. Интенсивные эмоции обеспечивают одно слово или изображение, связанное с чувствами.

Уровень-1: Мелкий союз с языковыми центрами цели позволяет телепату понимать любую форму общения. Если телепат имеет необходимые части тела, чтобы говорить с целью на их языке, они могут общаться с ним по очереди.

Уровень-2: Осознанное телепатам познание цели на достаточно сложном уровне, чтобы читать их настоящие мысли, хотя он не может распознать воспоминания или неочевидные связи. Цель получает ментальный спасительный бросок, чтобы противостоять этому.

Уровень-3: Телепат может прочитать память цели, чтобы получить ответ одним или двумя предложениями. Любой отдельный вопрос, позволяет цели провести ментальный спасительный бросок, чтобы противостоять этой силе, и, если она является успешной, контакт автоматически заканчивается. Его можно восстановить, но только снова активировав эту технику.

Уровень-4: Телепат мгновенно получает полное осознание всего, что может запомнить цель о конкретной теме. Цель может попытаться сделать ментальный спасительный бросок, чтобы противостоять этой силе. При успешном броске контакт успешно завершен автоматически. Его можно воссоздать, но только путем активации этого метода снова.

Список техник телепатии:

Уровень 1:

- **Олицетворение разума:** Телепат практикуется при открытии Телепатического Контакта, и для этого нужно только приложить Усилия на сцену, вместо того чтобы делать Усилия на день. При обращении к союзнику, который практиковал процесс с Телепатам не менее недели, для открытия контакта обычно не требуется Усилий. В обоих случаях, если телепат выбирает Усилия на день, они могут открыть Контакт как мгновенное действие, а не основное действие.

- **Передача мысли:** Телепат может отправлять мысли и изображения через Телепатический Контакт, позволяя установление двусторонней связи с желаемым объектом в качестве мгновенного действия, когда это необходимо.

Уровень 2:

- **Дальняя мысль:** Как только телепат установил телепатический контакт с целью, после чего они могут активировать технику, когда эта цель находится в пределах 100 километров, даже если Телепат не знает, где они. В Телепатия-3 дальность увеличивается до 1000 километров, а при Телепатия-4 она распространяется на всю планету и до орбиты. Однако это удаленное соединение является непрочным, и Телепат не может использовать никакую технику через него, которая позволила бы цели спасительный бросок.
- **Подавление сознания:** Через интенсивную фокусировку телепат может заставить цель телепатического контакта просто не думать ни о чем, будь то присутствие телепата, возможность совершения насилия, отсутствие важной документации или какого-либо другого действия или присутствие других лиц. Этот метод требует совершить усилие для сцены в качестве главного Действия. Цель получает ментальный спасительный бросок, чтобы сопротивляться этой силе и стать невосприимчивой к ней для сцены. Если провалился, цель не может мыслить до конца сцены места происшествия, если только цель не воспринимает физическую опасность или травматическую угрозу. В этом случае, блок мгновенно растворяется и не может быть воссоздан во время сцены. Как только эффект закончится, цель останется без внимания, если она не осведомлена о происходящем каким-либо образом.

Уровень 3:

- **Рефлекторная реакция:** Как основное действие, телепат может использовать усилие на день, чтобы вызвать внезапный, иррациональный импульс в мозгу цели телепатического контакта. Цель может сделать ментальный спасительный бросок, чтобы сопротивляться, но после провала телепат может использовать любое доступное действие для выполнения импульса в меру своих возможностей. Этот импульс не может нанести вред себе или вред для близкого человека. Цель может не понимать, почему она сделала действие, приказанное телепатом, но будет принимать его как свой выбор.
- **Телепатическое нападение:** Телепат совершает усилие на день в качестве главного Действия для форсирования волны мета-пространственной энергии через мозг цели Телепатического Kontakта. Нападение наносит бкб повреждений или 9кб повреждений, если телепат обладает Телепатия-4. Цель может сделать ментальный спасительный бросок, чтобы уменьшить ущерб вдвое. Это нападение не может убить цель, но может оставить ее без сознания на час, если очки здоровья упали до нуля, жертва просто лежит без действий. Целью нельзя выбирать одного и того же на следующий ход.

Уровень 4:

- **Редактирование памяти:** Телепат может вносить простые изменения в память цели, в настоящее время связанная телепатическим контактом. События, возрастом не более 24 часов можно стереть из памяти, можно создавать или изменять разговоры, новые события или другие аналогичные изменения могут быть добавлены в день. Телепат может внести эти изменения как главное действие путем принятия Усилия на этот день. Если телепат не имеет хорошего понимания воспоминания они меняются, если был установлен уровень-4 телепатический контакт. Цель получает ментальный спасительный бросок, чтобы противостоять редактированию, но после провала, они не заметят измененных воспоминаний пока не дано повода их вспомнить.
- **Единство мысли:** Телепат становится исключительно квалифицированным в плетении сети союзных умов. Когда они устанавливают Телепатический контакт с желающим союзником, телепат может связать еще шесть желающих участников в один контакт без дальнейшего применения Усилия. Эта связь с несколькими людьми является относительно неглубокой и позволяет только мгновенно обмениваться мыслями, изображениями и тактильными впечатлениями. Находясь под воздействием, каждый участник знает точное место и состояние всех остальных и использует лучший бросок Инициативы любого из них в случае начала боевых действий. За столом, до пяти минут идут обсуждения координации между игроками, могут быть выбраны очередность ходов без задержек для ИП. При каждой новой битве, Телепат выбирает определенного члена связи, чтобы дать ему дополнительный ход или действие, использование которого остается за целью. Это отражение преимущества совершенной координации деятельности группы. Телепатическая связь длится столько, сколько телепат не иницирует никакого нового Телепатического Kontakта, зона действия которого вся Солнечная система.

Телепатический контроль: Телепатия не является дисциплиной, хорошо подходящей для прямого умственного контроля над другими существами. Телепат может передать побуждения и мысли до цели, но они не воспринимаются как непосредственный контроль над жертвой. Лучшее, что они могут сделать, это зародыш идеи в голове цели и попытаться развить цель жертвы.

Постоянные легенды говорят о более прямых дисциплинах, практиковавшихся в период расцвета Мандата. Эти искусства якобы позволяли псионику брать непосредственный контроль над физической формой субъекта, манипулировать им с легкостью, заставив выполнять все, что угодно, при этом цель действует псионически, желая это. В отличие от телепатии, эти дисциплины не смогли коснуться когнитивных центров цели или читать их псионическую деятельность. Если такие дисциплины когда-либо существовали, обладатели, несомненно, очень сдержанно с ними обращались.

Телепортация

Пользователи телепортации не вызывают того постоянного беспокойства, которое телепаты вызывают у большинства нормальных людей, но их особые способности вызывают больше физической озабоченности. Опытный адепт может добраться или увидеть в любом месте, где они когда-либо были; сотрудники Службы безопасности не просто должны убедиться, что ни один телепорт не находится в запретной зоне, но что они никогда не были там раньше в любое время. Доступ в наиболее важные области тщательно фильтруется, чтобы гарантировать, что ни один посторонний псионик никогда не получит шанс увидеть место, где они могут внезапно появиться через несколько месяцев или лет.

Большинство правительств, имеющих доступ к обученным псионикам, будут иметь под рукой, по крайней мере, несколько опытных людей, сведущих в телепортации, чтобы обеспечить не отслеживаемые каналы связи и превосходных инфильтрационных агентов. Однако, несмотря на их многочисленные преимущества в вторжении и отступлении, телепорт нуждается в навыках, чтобы действительно попасть в запретную зону, прежде чем они смогут воспользоваться преимуществами быстрого бегства. Вполне возможно, что псионики с телепортацией будут работать в паре с более обычными взломщиками, которые предоставляют навыки защиты от взлома и таланты сбора информации, которые профессиональный адепт не всегда имеет время развивать.

Криминальное применение телепортации очевидно, как и ее полезность в слежке. Некоторые смелые зарабатывают отличные деньги как воры или шпионы для любого работодателя, который может позволить себе их непомерные гонорары. Цена за их услуги неизменно высока, причем не только из-за редкости опытных пользователей телепортации, но и из-за последствий ареста.

Как бы ни был заманчив преступный путь для многих искусных в телепортации, большинство из них отпугивает страх перед наказанием. Очень немногие миры имеют тюремные сооружения, которые каким-либо образом предназначены для борьбы с заключенными, обладающими подобными талантами. В развитых мирах это означает, что преступным пользователям телепортации часто имплантируют хирургические бомбы, готовые взорваться, если они покинут запретную зону или перестанут получать определенный сигнал от правительственного передатчика. На примитивных мирах это означает, что преступные адепты подвергаются суровой казни за любое преступление, более серьезное, чем проступок.

Некоторые устройства могут быть использованы для поражения телепортирующихся, создавая свернутый участок мета-пространства, в который невозможно войти или выйти с помощью телепортации. Эти древние артефакты технологий прошлой эпохи неизменно смехотворно дороги в том маловероятном случае, если планетарное правительство вообще позволит им остаться в частных руках, и только самые важные фигуры развитого мира будут иметь доступ к закрытым для телепортации «безопасным зонам». Многие миры вообще не имеют доступа к подобным устройствам, и даже принцам и властителям приходится остерегаться телепортирующихся псиоников. Мета-психический защитники сознания - обычный низко-технологичный ответ на псионические угрозы, если такого дорогого наемника можно нанять на планете.

Корневая техника – Персональный перенос

Пользователи телепортации могут переместиться в другое место, которое они либо посещали раньше, либо могут видеть невооруженным глазом. Местоположение фиксируется относительно ближайшей крупной гравитационной скважины. Например, невозможно телепортироваться в кабину далекого движущегося судна, который они когда-то занимали, но они могут телепортироваться в другую точку на поверхности планеты, даже если планета с тех пор переместилась далеко через звездную пустоту.

Основная техника позволяет адепту с навыком телепортации перемещать себя и любую массу, которую он способен нести с помощью своей собственной природной силы. Сопrotивляющиеся цели не могут быть перенесены, а не сопротивляющиеся могут быть затронуты. Телепортирующийся может оставить любую одежду, кандалы или другую материю позади, когда он телепортируется, но он не может оставить позади материю, которая была вставлена в его тело, такую как кибернетика или осколки. Материя не может быть частично оставлена позади.

Телепортация инстинктивно прерывается, если проводится в твердый объект или в среду неминуемого физического вреда. Любое совершенное усилие на таких прерванных прыжках тратится впустую, как и любое действие, затраченное на запуск Силы.

Максимальный диапазон личного перемещения зависит от уровня мастерства навыка телепортации. Телепортация с личным переносом считается главным действием и требует, чтобы экстрасенс приложил усилия для сцены.

Уровень-0: Псионик может телепортироваться на 10 метров

Уровень-1: Псионик может телепортироваться на 100 метров

Уровень-2: Псионик может телепортироваться на 10 километров

Уровень-3: Псионик может телепортироваться на 1000 километров

Уровень-4: Псионик может телепортироваться куда угодно в пределах одной планеты и её орбиты.

Список техник телепортации

Уровень 1:

- **Профессиональное перемещение:** Персональный перенос теперь считается действием перемещения, хотя оно все еще может быть выполнено только один раз за раунд. Приложения 10 метров или меньше больше не требуют усилий, чтобы быть совершенными, хотя любые дополнения к технике все еще должны быть оплачены нормально.
- **Пространственная Осведомленность:** Псионик может совершить усилие в качестве действия на повороте, чтобы получить интуитивное 360-градусное осознание своего физического окружения. Это чувство примерно эквивалентно зрению на расстоянии до 100 метров, хотя оно не может читать текст или различать цвета. Он заблокирован твердыми предметами, но ему не мешают темнота, туман, слепящий свет, голограммы или оптические иллюзии. Ощущение длится до тех пор, пока усилие остается посвященным технике.

Уровень 2:

- **Обремененное перемещение:** Псионик может взять с собой готовых к этому товарищей, когда использует персональное перемещение. За каждый уровень навыка телепортации можно перевозить до трех компаньонов размером с человека и их переносное снаряжение. Союзники должны быть в пределах 3 метров от телепортирующего, чтобы быть перенесенными. Обычную инертную материю нельзя унести с собой, если к ней не прикасается псионик или ее не несет союзник, на которого действует эта сила. При переноске инертной массы на уровень навыка можно перевозить до двухсот килограммов предметов. Использование этой техники увеличивает затраты усилий на личное приложение, требуя, чтобы на день была выделена дополнительная единица приложения усилий.
- **Наблюдательная дислокация:** Приложите усилия на день, чтобы почувствовать любое место, куда псионик может телепортироваться. Псионик воспринимает это место так, как будто оно существует, и длится оно не более пятнадцати минут.
- **Метка спектральной синхронизации:** Псионическое запечатлевает определенный объект или человека в своем псионическом сознании. При условии, что объект относительно не поврежден и находится в пределах досягаемости их личного переноса, псионик всегда знает его точное местоположение и может телепортироваться с помощью личного переноса в пределах трех метров от него, даже если он переместился из своего первоначального местоположения. Запечатление объекта требует часовой медитации с ним, и только один объект может быть запечатлен одновременно. При запечатлении на человеке, цель должна быть готова и сотрудничать, чтобы сделать отпечаток. Объекты должны иметь массу не менее одного килограмма, чтобы их можно было эффективно отслеживать.

Уровень 3:

- **Непринужденное перемещение:** Псионик не нужно прилагать усилий для использования личного перемещения. Однако, если эта техника дополняется другими методами, которые идут с их собственной дополнительной или повышенной стоимостью, эта дополнительная стоимость все равно должна быть оплачена.
- **Попрыгунчик:** Псионик может инстинктивно микро-телепортироваться от надвигающейся опасности. В качестве действия хода они могут предпринять усилие, чтобы начать смещать свое пространственное положение от атак, получая базовый класс брони 20 до тех пор, пока это усилие остается совершенным. Этот класс брони не модифицируется броней, щитами или модификаторами ловкости, и микро-прыжки не значительно перемещают псионика от их текущего местоположения. В то время как попрыгунчик активен, в качестве мгновенного действия адепт может совершить усилие в течение дня, чтобы свести на нет успешный удар атакующим оружием, даже после того, как урон был нанесен. Этот рефлексивный защитный прыжок может быть использован только один раз в день и оставляет псионика за пределами радиуса взрывов или других атак с эффектом зоны.
- **Переуплотнение разлома:** Псионик с телепортом могут быть невыносимо трудными для определения. Совершая дополнительное усилие в течение дня в качестве мгновенного действия, адепт может использовать личное перемещение в качестве действия хода, даже если он уже использовал его один раз в этом раунде. Само приложение стоит любых усилий, которые оно обычно прилагает, в дополнение к любым методам, которые его усиливают. Переуплотнение разлома может быть вызвано только один раз за раунд.
Если адепт использует свои силы для телепортации в определенное место, выполнения действия, а затем использует Переуплотнение разлома, чтобы телепортироваться обратно, наблюдатели в этом районе не успеют отреагировать на их действие или напасть на адепта, если только наблюдатели не провели свое действие явно, чтобы противостоять псионику. Враги, которые держат свое действие таким образом, растрачивают его полностью, если псионик не дает им шанса напасть или иным образом вмешаться. Такой молниеносный удар может удивить наблюдателей, но он не дает достаточно времени на подготовку, чтобы считаться атакой с целью казнить, как описано на стр. 52.

Уровень 4:

- **Глубокое вторжение:** Адепт может использовать личное перемещение для слепой телепортации в здание, сооружение, транспортное средство или космический корабль, видимый для них, включая космические корабли, достаточно близкие, чтобы участвовать в обычном бою корабля с кораблем. Они интуитивно ищут пространство, достаточно большое, чтобы вместить их и без непосредственной опасности для окружающей среды, но не могут контролировать их точное назначение. Использование этой техники в сочетании с личным перемещением очень истощает псионика и требует от него совершения дополнительного усилия в течение дня.
- **Принудительная телепортация:** Псионик может использовать личное перемещение в качестве основного действия для телепортации нежелательной цели при условии, что пользователь может установить с ней физический контакт. Контакт с ничем не подозревающей или недееспособной целью происходит автоматически, в то время как прикосновение к сопротивляющемуся врагу требует удара кулаком с бонусом, равным навыку телепортации псионика. Если псионик не использует технику принудительного перемещения, то телепортируется только цель; в противном случае пользователь может пойти вместе с ними. Псионик не может телепортировать цель в любое место, куда она не могла бы телепортироваться, включая места, представляющие непосредственную опасность окружающей среды, например, высоко в воздухе, в гробнице без окон или посреди моря. Сознательная, сопротивляющаяся цель может сделать ментальный спасительный бросок, чтобы принудительно прервать телепортацию, бросая со штрафом, равным навыку телепортации псионика. Использование этой техники увеличивает стоимость личного перемещения, требуя от псионика совершения дополнительной единицы усилия на день, независимо от того, попадает прикосновение или нет.



/Механики игры/

Даже самый способный межзвездный авантюрист иногда сталкивается с ситуацией, когда исход ни в коем случае не является определенным. Когда инопланетный убийца вонзает клинок в незащищенную спину, или кораблю грозит выйти из-под контроля в верхних слоях атмосферы газового гиганта, или, когда герой тяжело ранен и лежит, истекая кровью, на полу пещеры, как вы можете сказать, что произойдет дальше? В этой главе представлены некоторые основные механики, которые можно использовать для решения этих вопросов.

Базовые механики

Три основные системы, с которыми большинство героев будут взаимодействовать чаще всего - это проверка навыков, спасительные броски и действия в бою. Каждый игрок и ГМ должен прочитать эти разделы и понять основные механизмы, задействованные в них, потому что они будут часто мелькать в ваших звездных приключениях.

Проверка навыков покажет вам, преуспел ли ваш герой в каком-то конкретном подвиге с помощью опыта или природной компетентности. Всякий раз, когда вы не уверены, сможет ли ваш герой совершить подвиг, ваш ГМ может потребовать проверки навыков. Неудача броска означает, что ваш герой либо всё испортил его, либо преуспел в том, что было исключительно бесполезно, либо был прерван каким-то неожиданным внешним воздействием.

Спасительные броски говорят вам, избегает ли ваш герой какой-то непосредственной угрозы или нет. Если вам нужно знать, поражает ли вас яд инопланетного насекомого, или вы можете отпрыгнуть от гранаты, прежде чем она взорвется, или могут ли способности гнусного психоника читать ваши мысли, вырывая ваши секреты, вы делаете спасительный бросок. ГМ скажет вам, когда вы должны его сделать.

Действия в бою говорят вам, стрелял ли ваш герой, колот, взрывал, калечил, пробивал или иным образом дырявил своего врага, и сумел ли враг сделать то же самое с ними. Бой в **Stars Without Numbers** очень опасен, особенно для начинающих авантюристов и обычных НИП. Один головорез с пистолетом и твердой рукой может убить большинство новоиспеченных героев одной меткой пулей, а большинство обычных мужчин и женщин имеют еще меньше шансов против смертельного насилия. Герои-воины и другие люди, обладающие особым боевым талантом, более устойчивы к этим боевым опасностям, но даже они должны оценивать угрозу толпы разъяренных копеечников или перекрестия снайперской винтовки.

Раздел боевых действий является особенно важным для прочтения, если ваша собственная игровая история больше подходит для игр с очень крепкими главными героями или повествовательно защищенными персонажами игроков. Воин первого уровня в **Stars Without Numbers** смертельно опасен для обычного уличного головореза или безликого вражеского миньона, но три или четыре ублюдка, скорее всего, легко убьют этого начинающего героя. Более опытные ИП получают большой запас прочности, поскольку они получают больше очков здоровья, но нет ИП, который может смеяться над дюжиной боевых пехотинцев с магнитными винтовками и волей сдерживать их. Не думайте, что ваш персонаж выживет только потому, что он ИП.

Использование механик

Stars Without Number создан для поддержки игрового процесса в песочнице, и механики в этой главе являются частью этого. По умолчанию они должны быть справедливыми, понятными и достаточно гибкими, чтобы их можно было применять во многих ситуациях. Однако они не предназначены для того, чтобы особенно благоволить ИП или давать им возможность обойти результаты какого-то плохого решения или неудачного момента. Нет никакой «явной валюты», которую игрок может потратить, чтобы предотвратить катастрофу. Это не единственный способ, которым группа может играть в игру, но эти являются режимом «по умолчанию».

Дело не в том, что эти системы совершенны, а в том, что они являются беспристрастной третьей стороной вашей игровой сессии. Когда ГМ призывает к проверке навыков или бросает урон для цепного топора инопланетного военачальника, он честно не знает, что произойдет. Его суждение может применить бонусы или штрафы к кубикам, или он может выбрать настройку системы, чтобы соответствовать непосредственной ситуации, но в конечном счете кости разрешают. Это важно для игры в песочнице, потому что кости так же справедливы, как и беспощадны.

Эта справедливость добавляет сюрпризов и интереса к вечерней игре. Даже ГМ не совсем уверен, что произойдет, когда ИП будут продвигаться вперед, и этот сюрприз и новизна помогают поддерживать интерес ГМ к событиям, а не просто программный маэстро для заранее заданных ситуаций и результатов. Каждая игровая сессия - это шанс для чего-то неожиданного, чтобы вскипеть от случайного броска костей, независимо от того, происходит ли это, когда ИП катастрофически проваливают свою попытку обезвредить ядерную бомбу или, когда этот инопланетный военачальник просто случайно ловит десятикилограммовый заряд разрушительная своим нагрудником. Даже когда жестокие кости выпали героическому ИП, именно эта степень опасности помогает сделать выживание остальной части партии более значимым. Они жили потому, что делали правильный выбор и имели минимум удачи, а не потому, что были назначаемыми героями.

Однако не все группы захотят играть в эту игру таким образом, и это тоже вполне допустимо. Некоторые группы действительно хотят, чтобы судьба была на их стороне, и пусть смерть и катастрофы сначала пройдут через немного больше количество повествовательной брони. ГМ, запускающий подобную игру, часто может произвести этот эффект без необходимости явно изменять броски кубиков или вводить фишки судьбы, просто решая более мягкие исходы для неудач, минимизируя одержимых убийством врагов и явно организуя пути эвакуации для перегруженных ИП. Эта игра принадлежит вам и вашей группе, и вы должны провести ее так, как вы хотите, чтобы она проходила.

Сцены и их продолжительность

Многие псионические и другие способности имеют длительность, выраженную в сценах. Сцена - это просто сокращенное понятие для определенной последовательности действий или усилий со стороны ИП. Одиночное боевое столкновение - это сцена, как и проникновение в здание, восхождение на радиоактивный горный склон или напряженная встреча с кибернетическим представителем инопланетного повелителя. Большинство сцен не длятся дольше пятнадцати минут или одного непрерывного куска действия, но максимальная продолжительность зависит от усмотрения ГМ. Вполне возможно провести вечернюю пьесу, где большая часть времени не отслеживается, а только отмечаются сцены для важных переговоров, стрельбы или критических по времени подвигов мастерства.

Некоторые силы ограничены тем, что используются только настолько раз в сцену, или требуют затрат усилий, которые возвращаются только в конце сцены. За пределами ситуаций, где важно точное отслеживание времени, вы можете предположить, что эти силы могут быть использованы или что усилие, возвращается примерно раз в пятнадцать минут, предполагая, что у ИП есть время для отдыха.

Спасительные Броски

Бывают времена, когда на героя обрушивается несчастье или непредсказуемая опасность. Только удача или их собственная природная выносливость могут спасти их от катастрофы, и для этого они должны сделать спасительный бросок.

Спасительные броски бывают трех видов. **Физические** - связаны с проблемами физической выносливости, такими как яды, болезни, радиация или тяжелое истощение. **Уклонения** - включает в себя уклонение от взрывов, уклонение от падающих опасностей, отпрыгивая назад с осыпающейся поверхности или иное проявление способности к скорости и быстрой реакции. **Ментальные** же чаще всего связаны с псионическим влиянием, галлюцинациями, эзотерическими технологиями ментального контроля и другими опасностями, которые атакуют ум или восприятие героя. Ментальные броски также могут быть использованы, когда никакая другая категория спасательных бросков, по-видимому, не применяется, и только слепая удача и невыразимая интуиция могут спасти героя.

Показатель спасительного броска вашего персонажа начинаются с 15 и уменьшаются на одно очко каждый раз, когда вы повышаете уровень. Каждый спасительный бросок модифицируется лучшим модификатором двух различных атрибутов: физический - лучшей силой или телосложением, уклонение - лучшей ловкостью или интеллектом, и ментальный - лучшей харизмой или мудростью. Таким образом, ИП первого уровня с силой 5 и телосложением 14 будет иметь физическую бросок равный 14.

Чтобы сделать спас-бросок, бросьте 1к20 и попытайтесь сравнять или превзойти соответствующий счет спасительного броска. В случае успеха вы уклоняетесь от опасности или смягчаете ее, в то время как в случае неудачи она действует в полной мере. Обычный бросок 1 - это всегда неудача, а естественный бросок 20 - это всегда успех.

ГМ решает, когда спасительный бросок уместен. Некоторые опасности могут вообще не допустить его.

Яд и риск: Пробираясь сквозь голубые джунгли Цинлина, Иден замечает пышный цветок Лазурного хрусталя. Молодая авантюристка жаждет найти что-то, что сделает их вонючие недели в этом Лазурном аду стоящими для нее и ее брата Рэндалла, но она не дура и быстро протягивает свой 3,048-метровый шест, чтобы мягко встряхнуть цветок с безопасного расстояния.

Оба искателя приключений так сосредоточены на изучении цветка, что рискуют не заметить крадущегося сквозь подлесок многоногого существа. ГМ призывает к проверке навыков Муд/Внимательность от обоих ИП. Модификатор мудрости Иден +0 и отсутствие навыка внимательности оставляют ее с штрафом -1. Она бросает 2к6 и получает 6. Ее брат Рэндалл имеет модификатор мудрости +1 и навык внимательность-0, что дает ему чистый бонус +1 к его броску и результат 11.

ГМ решает, что пробираться сквозь подлесок - это своего рода вещь, в которой ядовитые инопланетные охотники были бы хороши, поэтому он применяет бонус к навыку +1 существа к его собственному броску скрытности. К несчастью для юных героев, он бросает 12, приближаясь к паре незамеченным.

ГМ пробрасывает случайным образом, чтобы увидеть, кто из пары ближе, и обнаруживает, что Рэндалл - неудачливый победитель. Чудовище размером с собаку прыгает на псионика и протыкает его своим ядовитым хоботком.

ГМ знает, что яда этого ужасного зверя достаточно, чтобы убить несчастную жертву в считанные минуты. Но получил ли Рэндалл смертельную дозу? Он просит игрока Рэндалла сделать физический спасительный бросок.

Физическая цель броска псионика - 14, поэтому его игрок тянется к к20 и бросает, получая натуральную 20 на кости. Естественная двадцатка - это всегда успех, даже если штрафные санкции в противном случае сделали бы бросок неудачным.

Рэндалл шатается под ударом, но большая часть яда зверя пачкает его броню, не причиняя вреда. Он дрожит, но может справиться с дозой, которую получил, без каких-либо побочных эффектов. И это хорошо, потому что через кусты торопливо пробирается яйце-головая подруга этого разбойника...

Проверки навыков

Большинство персонажей - опытные, компетентные мужчины и женщины, которые вполне способны выполнять обычные обязанности своей роли. Иногда, однако, они сталкиваются с ситуацией или вызовом, выходящими за рамки обычной сферы деятельности, и должны сделать **проверку навыков**.

Чтобы проверить навык, бросьте 2к6 и добавьте наиболее подходящий уровень навыка и модификатор атрибутов. Если сумма равна или превышает сложность проверки, проверка считается успешной. В случае неудачи ИП либо вообще не может совершить подвиг, либо они достигают его ценой некоторого дальнейшего усложнения ситуации. ГМ определяет конкретный результат неудачи.

Если персонаж даже не имеет уровня 0 в соответствующем навыке, он получает штраф -1 за бросок. В случае особенно технических или эзотерических навыков они могут даже не смогут проверить навыки вообще.

Некоторые проверки могут быть пригодны для нескольких навыков. Соревнование по метанию копья может использовать усилие для того, чтобы быть спортивным соревнованием, или стрельбу для использования дальнбойного оружия, или ближний бой для использования мускульного метательного оружия. В таких случаях ИП может использовать лучший свой навык. В других ситуациях навык может показаться периферийно значимым; попытка найти скрытую бомбу в ядре двигателя звездолета, прежде чем она взорвется, безусловно, может использовать внимательности или ремонта, но ГМ может также позволить использовать пилотирование, поскольку пилот-ветеран должен знать, как выглядит их двигатель. В таких периферийных случаях сложность проверки обычно увеличивается на 2.

Сложность проверки навыков

6	Относительно простая задача, но все еще больше, чем ИП обычно должен был бы справиться в своей предыстории. Все, что проще этого, не стоит проверки навыков.
8	Серьезное испытание для компетентного профессионала, в котором они чаще преуспеют, чем нет.
10	Что-то слишком сложное, чтобы ожидать от кого-то, кроме опытного эксперта, и даже они могут потерпеть неудачу.
12	Только истинный мастер мог рассчитывать на то, что он выполнит это с какой-либо степенью уверенности.
14+	Только у истинного мастера есть хоть какой-то шанс достичь этого, и даже они, вероятно, потерпят неудачу.

Особенно полезные или враждебные обстоятельства могут дать бонус или штраф к проверке навыка. Как правило, крайне плохие обстоятельства или инструменты будут применяться до штрафа -2 к проверке навыка, в то время как очень хорошая ситуация или идеальный набор инструментов могут дать до бонуса +2 к броску. Обычно никакая комбинация модификаторов не должна добавлять больше +2 или -2 к любой конкретной проверке навыка.

Когда запрашивать проверку

Проверка навыков должна быть вызвана только для задач, которые выходят за рамки предыстории ИП и общего опыта. ИП с предысторией пилота звездолета не должен проводить проверку навыков для посадки корабля или навигации к месту назначения в системе. По общему правилу, если неудача в конкретной задаче заставит ИП казаться особенно некомпетентным в своей роли по жизни, то им не нужно будет проводить проверку навыков для этого. Кроме того, если неудача или успех на результате действительно не имеют значения в игре, если это не приведет к какому-то интересному результату в любом случае, то проверка не должна быть сделана.

Однако даже связанные с концепцией персонажа подвиги могут потребовать проверки навыков, если ситуация особенно плоха или обстоятельства особенно враждебны. Пилоту, возможно, придется сделать проверку навыков пилотирования, чтобы посадить корабль, если они попытаются сделать это в посреди убийственной песчаной бури, или дворянину, возможно, придется сделать проверку навыков коммуникации, чтобы найти пристанище у аристократического родственника, если они в настоящее время разыскиваются стражами звездного тирана.

Помощь в проверке навыка

Иногда один ИП захочет протянуть руку помощи другому, когда они пытаются совершить трудный подвиг. Для этого игрок сначала описывает, какие действия он предпринимает, чтобы помочь своему товарищу. Если ГМ соглашается с тем, что их усилия имеют смысл и будут полезны, игрок затем бросает соответствующую проверку навыка против той же сложности, что и первоначальная проверка. Если это успех, то другой ИП получает бонус +1 к своему броску. Несколько ИП могут попытаться помочь, но действующий ИП не может заработать больше, чем общий бонус +1.

Навык помощи не обязательно должен быть тем же навыком, который проверяет ИП. Если игрок может придумать способ помочь тайной проверке с помощью разговоров, то так тому и быть.

Противопоставленные проверки навыков

Иногда ИП хочет сделать что-то, что другой персонаж хочет предотвратить. Прокрасться мимо бдительного охранника, выиграть турнир по стрельбе или победить инопланетянина в соревновании по борьбе щупальцами - все это может быть противопоставлено проверке навыков.

В таких случаях все участники пробрасывают свои соответствующие навыки и выигрывает самый высокий результат, причем ничья отдаёт победу ИП. Чтобы сделать бросок НИП, проверьте их указанный бонус навыка; они могут добавить его к любой проверке навыка, соответствующей их роли или профессии. Если у НИП нет причин быть особенно хорошим в вызове, они просто бросают 2к6 и ничего не добавляют.

В большинстве случаев соответствующие навыки очевидны. Персонаж, пытающийся проскользнуть мимо бдительного охранника, будет пробрасывать свой Лов/Скрытность против броска охранника, в то время как другой, пытающийся вырваться из щупальца инопланетянина, будет бросать Сил/Усилие. Когда возникают сомнения, ГМ решает, какой навык наиболее применим.

Сражения

Иногда единственным разумным ответом на ситуацию являются наточенные ножи и шквальный плазменный огонь. В такие несчастные часы вашим героям придется вступить в бой.

Бой в **Stars Without Numbers** - это смертельный опыт, особенно для начинающих межзвездных искателей приключений. Даже закаленные воины могут в спешке пасть под испепеляющим градом огня магнитного оружия или ножей из обрезков стали бандитской стаи улья. ИП должны быть очень уверены, что шансы в их пользу, прежде чем они потянутся за своими лазерными пистолетами, и даже тогда боги битвы могут быть жестокими.

Раунды и инициатива

Боевые и другие чувствительные к времени ситуации делятся на раунды. Каждый раунд длится примерно шесть секунд, в течение которых все участники могут действовать. Когда все выступали, раунд заканчивался и начинается новый.

Чтобы определить, кто действует первым в раунде, каждый участник пробрасывает на инициативу. Все бросают 1к8 и добавляет свой модификатор ловкости. У НИП обычно нет модификатора. Затем участники действуют по порядку, от высокого броска к низкому, отдавая предпочтения ИП. Когда у каждого была возможность действовать, последовательность начинается заново.

Инициативу нельзя перебросить.

При необходимости ГМ может вместо этого использовать групповую инициативу в своих кампаниях. ИП с лучшим бонусом ловкости бросает для партии, а ГМ бросает один кубик для других НИП. Члены той стороны, которая получила больший результат, могут действовать сначала в том порядке, в каком они пожелают, а затем действует следующая по величине сторона. Хотя им легче управлять, он также увеличивает ценность выигршной инициативы и может оставить героев в страшной опасности, если большая группа врагов выигрывает бросок.

Иногда человека застигают врасплох или ему устраивают засаду. Большинство засад включают в себя оспариваемый бросок Лов/Скрытность против Муд/Внимательности, причем защищающийся выигрывает при паритете. В других случаях неожиданность может быть практически неизбежной, например, переодетый убийца внезапно набрасывается с однолезвийным ножом в середине светского бала. Цели засады, которые проваливают оспариваемый бросок, будут застигнуты врасплох. Удивленная цель не получает инициативы до второго раунда боя и может выполнять только мгновенные действия, будучи удивленной. НИП с ролями, имеющими отношение к бдительности или скрытности, получают бонус к своим навыкам подобных проверок, в то время как другие просто бросают не модифицированный 2к6 для противоположной проверки.

Большинство ИП не могут быть застигнуты врасплох, если только их защита действительно не ослаблена в момент засады или нападения. Кто-то, идущий в опасные части города или пробирающийся через, казалось бы, заброшенную космическую станцию, вряд ли будет удивлен внезапным появлением опасности, если только атака не будет настолько внезапной и с такой неожиданной стороны, что даже их очевидная осторожность будет недостаточной.

Типы возможных действий

Когда в раунде наступает очередь героя, он может совершать действия. Действия делятся на четыре различных типа: главные действия, перемещение, действия хода или мгновенные действия.

- **Главное действие (Одно за ход):** Каждый герой может сделать одно главное действие в каждом раунде. Главные действия - это те действия, которые поглощают большую часть шестисекундного раунда, такие как атака на врага, запираание двери, оказание первой помощи поверженному союзнику, извлечение спрятанного предмета из рюкзака, манипулирование сложным устройством или какая-либо другая деятельность, которая занимает их внимание. Вместо своего основного действия персонаж может предпринять два действия перемещения.
- **Действие перемещения (Одно за ход):** Каждый ИП может совершить одно действие перемещения в каждом раунде, пробежав до 10 метров. Это движение предполагает, что герой уклоняется от врагов, обращая внимание на окружающую обстановку, перемещаясь по неудобной местности и вообще имея дело с опасностями поля боя. Восхождение на поверхность, плавание или прохождение чрезвычайно пересеченной местности вдвое снижает скорость этого движения. Персонажи не могут разделить свое действие движения, например, взять часть его перед использованием своего основного действия, а остальное - после.
Персонаж, который хочет освободиться от противника в ближнем бою, должен использовать свое главное действие для выполнения боевого уклонения, иначе он подвергается свободной автоматической атаке в ближнем бою от любого противника, участвующего с ним. Нет необходимости проводить главное действие, отвлекаясь от врагов, которые владеют только дальнобойным оружием. В то время как можно использовать винтовку, чтобы ударить кого-то прикладом или хлестнуть пистолетом Ближнего бойца, правда такое оружие не так эффективно угрожает, как настоящее оружие ближнего боя.
- **Действие хода (Сколько угодно в свой ход):** Действие хода - это какое-то быстрое, простое действие, которое можно разумно выполнить, пока герой делает что-то еще. Уронить предмет, упасть ничком, что-то сказать, вытащить готовый предмет или активировать простое устройство - все это может быть в действие хода. ИП может выполнять столько действий хода, сколько они хотят в раунде, в зависимости на усмотрение ГМ.
- **Мгновенное действие (Сколько угодно, когда угодно):** Мгновенное действие является особенным, поскольку оно может быть выполнено даже тогда, когда сейчас не очередь персонажа, или даже после того, как атаки или повреждения уже были нанесены. Некоторые псионические силы - это мгновенные действия, позволяющие герою использовать их после того, как он решит, если ему не нравится, как упали кости. Некоторые боевые действия также являются мгновенными, хотя они часто стоят главного действия персонажа для раунда. Во время раунда может быть выполнено любое количество мгновенных действий.

Нанесения урона врагу

Когда персонаж хочет нанести вред цели, ему нужно использовать свое основное действие, чтобы сделать бросок атаки. Бросок атаки представляет собой не просто один выстрел или замах, но нападающий тратит свой раунд, пытаясь добиться хорошего удара или чистого выстрела в цель.

Чтобы сделать бросок атаки, нападающий бросает 1к20 и добавляет свой бонус атаки, свой применимый уровень навыка и модификатор атрибута, наиболее соответствующий оружию. Если общая сумма равна или выше классу брони цели, атака успешна.

Бонус атаки ИП обычно равен половине их уровня персонажа, округленный вниз. Персонажи с классом воина или авантюрист с частичным вариантом класса воина имеют более высокие базовые бонусы атаки. У НИП есть свой собственный бонус атаки, перечисленный с их статистикой, которая включает в себя любые модификаторы, которые они могут иметь.

Навыки ИП, которые способны приносить боль - это их умения «Рукопашный бой», «Ближний бой» или «Стрельба» в большинстве случаев, в зависимости от того, какое оружие они используют. В редких случаях может быть задействован другой навык, например, «Пилотирование» для орудий легкого истребителя. Если ИП даже не имеет уровня-0 в типе оружия, которое они используют, они страдают от штрафа -2 на бросках попадания за его незнание.

Модификатор атрибутов ИП зависит от оружия. Для оружия дальнего боя это обычно ловкость, в то время как меньшее оружие ближнего боя может использовать силу или ловкость, а большие могут полагаться только на силу. Если оружие имеет более одного атрибута в списке, используйте лучший.

Успешная атака наносит урон, равный урону кубика оружия плюс соответствующий модификатор атрибута. Таким образом, герой с модификатором ловкости +1, стреляющий из лазерного пистолета, который наносит урон 1кб, наносит 1дб + 1 очко урона при попадании. Уровни навыка не добавляют урона, если только это не безоружная атака.

Некоторые виды оружия ближнего боя наносят шоковый урон и гарантированно наносят определенный вред цели. Ударное качество оружия показывает количество очков урона, которое оно наносит любой цели с классом брони, равным или меньшим заданного. Таким образом, примитивный нож с ударной оценкой «1 очко/КБ 15» всегда наносил бы по крайней мере 1 единицу урона всякий раз, когда его владелец атакует цель с КБ 15 или меньше, независимо от того, попал он или промахнулся.

Шоковый урон всегда добавляет модификатор атрибута владельца и любые другие бонусы, которые могут применяться от модификаций оружия, фокусов или других передовых технологий. Однако некоторые продвинутые доспехи всегда будут полностью защищать от примитивного оружия, а некоторые продвинутые виды оружия могут игнорировать примитивное снаряжение, рассматривая его как КБ 10.

Успешная атака не всегда означает прямой физический удар. Шквал ударов, которые выводят противника из равновесия, задевая его, пугают или истощают, что может истощить его очки здоровья, приближая его к поражению, не нанося реального физического вреда. Только последние несколько единиц здоровья отражают серьезные телесные повреждения. Это зависит от ГМ и игрока, чтобы решить, как описать эффекты успешного удара.

Модификаторы броска атаки

Иногда это может быть легче или труднее, чтобы применить атаку в зависимости от боевой ситуации. В таблице ниже представлены некоторые предлагаемые модификаторы броска удара для обычных боевых условий.

Обстоятельства	Модификатор
Стрельба по лежачему врагу издалека	-2
Стрельба или ближняя атака по лежащим рядом врагам	+2
Рукопашная атака в положении лежа	-4
Цель находится по крайней мере наполовину за укрытием	-2
Цель почти полностью в укрытии	-4
Стрельба с подготовленной огневой позиции	+2

Поиск укрытия часто имеет решающее значение в перестрелке. Как правило, стрельба из-за удобного угла или из-за мешков с песком квалифицировалась бы как половинчатое укрытие, в то время как стрельба через щели или из тщательно подготовленных бункеров обеспечивала бы полное прикрытие. Атакующие ближнего боя обычно могут игнорировать укрытие, поскольку они слишком близко подходят к своей цели, чтобы использовать их должным образом. Расположение за полным укрытием не складывается, но иногда доступное укрытие настолько небольшое, что герой должен полностью прислониться, чтобы извлечь из него выгоду.

Стрелок, который может установить подготовленную огневую позицию, может получить значительное преимущество. Такая позиция обычно требует не менее пяти минут подготовки и отдыха. Большинство таких позиций обеспечивают частичное прикрытие.

Привычные действия в бою

В то время как ИП может сделать все, что они могли бы разумно выполнить за шесть секунд в качестве своего основного действия для раунда, некоторые варианты более распространены, чем другие. Ниже приведен список некоторых тактик или действий, которые чаще всего происходят в бою.

- **Провести ближнюю атаку (Главное действие):** Боец атакует противника в пределах ближнего боя, пробрасывая на попадание и нанося урон при успешном попадании. Большинство атак ближнего боя наносят шоковый урон при промахе, если класс брони цели достаточно низок, и ни одно успешное попадание не наносит меньшего урона, чем удар оружия при промахе. Оружие нападающего должно быть готово к атаке для этого.
- **Провести дальнюю атаку (Главное действие):** Боец стреляет или метает готовое оружие дальнего боя в цель. Боец не может совершить дальнюю атаку с двуручным оружием, если есть враг, вооруженный оружием ближнего боя в пределах ближнего боя; для нападающего слишком легко сковать ружье размером с винтовку. Одноручное дальнебойное оружие и метательное оружие все еще можно использовать, хотя и при штрафе -4 на попадание.
- **Провести резкую атаку (Мгновенное действие):** Боец с готовым оружием может ускорить свою атаку, пожертвовав точностью ради скорости. У бойца все еще должно быть свое основное действие, предстоящее или доступное. Как мгновение, они могут пожертвовать им, чтобы сделать атаку ближнего боя или сделать атаку дальнего боя против врага в пределах досягаемости, будь то мгновенный выстрел из пистолета или быстрый удар по соседнему врагу вблизи. Эта атака берет штраф -4 к своему броску удара. Если несколько бойцов решают совершить внезапные атаки одновременно, они совершаются одновременно.
Резкие атаки обычно совершаются только отчаянными, недисциплинированными или элитными бойцами, и ГМ редко должен иметь НИП, использующих их. Нетренированные хулиганы могут вспыхнуть от возбуждения или паники, или стрелок, атакованный воющим копейщиком, может рискнуть выстрелить, прежде чем он подойдет слишком близко, но большинство бойцов не могут позволить себе такое тяжелое наказание за свой удар. По-настоящему умелые бойцы, однако, иногда могут избежать такого риска, особенно если они обладают классовой способностью воина превратить промах в удар.
- **Полная защита (Мгновенное действие):** Как мгновенное действие, боец сосредотачивается только на том, чтобы избежать ножей, стрельбы, метания кристаллических копий или других опасностей в непосредственной близости. Использование полной защиты стоит пользователю их основного действия для раунда, и не может быть использовано, если они уже использовали свое основное действие. Они становятся невосприимчивыми к шоковому урону в течение раунда от оружия ближнего боя, независимо от их класса брони, и получают бонус +2 к своему классу брони до следующего хода.
- **Удар прикладом (Действие перемещения):** Боец может переложить свою руку на готовую винтовку или пистолет, используя ее как грубое оружие ближнего боя, а не дальнебойное оружие. Оружие размером с винтовку, используемые таким образом, считаются средним примитивным оружием без шокового урона, а оружие размером с пистолеты считаются небольшим примитивным оружием без шокового урона. Проброс максимального урона при попадании с таким импровизированным оружием ломает их. Это действие также может быть предпринято, чтобы расчехлить оружие и подготовить его к стрельбе.
- **Пробежка (Действие перемещения):** Боец перемещается со своей обычной скоростью боевого движения, которая для большинства людей составляет 10 метров. Если они взбираются на поверхность, плавают или перемещаются по чрезвычайно грубой местности, эта скорость движения уменьшается вдвое, и им, возможно, придется проверить свои навыки Усилия для этого. Персонажи ползком перемещаются с вдвое меньшей скоростью.
- **Освободиться от нападавшего (Главное действие):** Боец освобождается от любых врагов ближнего боя вокруг них. Они на самом деле не уходят, но теперь они могут уйти от своих нападающих, не давая им свободной атаки ближнего боя. Обычно это означает, что боец использует свое действие, чтобы освободиться, потому что, если они просто стоят там, враги могут снова вступить в бой в следующем раунде.
- **Использовать навык (Главное действие):** Боец использует навык, который может быть правдоподобно применен в течение нескольких секунд. Проверка навыков Инт/Лечение или Лов/Лечение для стабилизации раненого товарища - это одно из таких потенциальных применений, как выполнение заранее запрограммированного взлома, затыкание волнующего союзника-НИП или что-то еще, что может быть сделано быстро.
- **Достать или убрать предмет (Главное действие):** Боец вытаскивает оружие, извлекает предмет из рюкзака, вынимает магазин из поясной сумки или иным образом передвигает предмет по своему телу. Они могут подготовить предмет таким образом или убрать его.
- **Перезарядить орудие (Главное действие):** Боец меняет готовый силовой элемент или магазин на свое оружие. Некоторые очень примитивные огнестрельные орудия могут потребовать более одного действия, чтобы зарядить их, в то время как лучник может наложить еще одну стрелу в качестве действия перемещения.
- **Уронить предмет (Мгновенное действие):** Боец роняет что-то, что держит в руках. Они могут сделать это мгновенно в любое время, чтобы освободить свои руки.

- **Поднять предмет (Действие перемещения):** Боец может поднять предмет с пола, если у него есть свободная рука, оставив его готовым в своей хватке.
- **Подняться (Действие перемещения):** Боец встает из положения лежа. Большинство персонажей, которые только что пробудились от бессознательного состояния, должны встать прежде, чем они сделают что-то еще.
- **Залечь (Действие хода):** Боец падает плашмя, заставляя дальних дальнобойщиков взять штраф -2, чтобы поразить их. Соседние враги находят вас более легкой мишенью, получая +2 для попадания.
- **Придержать действие (Действие перемещения):** Решив провести какое-либо действие, боец может отложить выполнение остальных своих действий до конца раунда, активировав их как мгновенное действие. Таким образом, герой, который выигрывает инициативу, может использовать свое действие перемещения, чтобы провести действие. Позже в раунде, когда враг бросается за угол, он может мгновенно решить использовать свое основное действие, чтобы сделать дальнюю атаку с его готовой лазерной винтовкой. Если вы действуете в ответ на что-то надвигающееся действие, то задержанное действие будет первым.

Примеры убийств: Яддл и Борт, два пьяных головореза из улья, ввязываются в импровизированную драку на ножах из-за карточной игры. Яддл выигрывает бросок инициативы, но Борт решает сделать резкую атаку, так как Яддл находится в удобном радиусе действия готового ножа Борта. Разъяренный Яддл также решает сделать такую атаку, так что эти двое решают свои атаки одновременно.

У Борта есть бонус хита +1. Будучи НИП, он не добавляет навыки или модификаторы атрибутов; он просто бросает 1к20, добавляет 1 к нему для своего бонуса атаки и применяет штраф -4 за резкую атаку, чтобы определить класс брони, который он поражает. Его модифицированный бросок равен 11, чего достаточно, чтобы поразить небронированного Яддла, у которого КБ равен 10. Борт бросает 1к4 за свой маленький, примитивный нож, нанося 3 очка урона. Опять же, как НИП, он не добавляет модификаторы атрибутов к урону.

Яддл имеет аналогичный бонус к попаданию, но его модифицированный бросок равен 7, меньше, чем у небронированного Борта, у которого КБ 10, поэтому он промахивается. Однако его примитивный нож наносит борту 1 очко шокового урона, потому что маленькое примитивное оружие наносит шоковый урон любой цели если их класс брони 15 или меньше.

Когда атаки разрешаются одновременно, оба теперь получают урон. Яддл получает 3 очка, и так как у него было всего 3 очка здоровья для начала, он падает и умирает, брызгая из нескольких грубых порезов. Борт получает 1 Урон от шока, и так как он всегда был хрупкой сточной крысой только с 1 единицей здоровья, он тоже падает, впадая в шок из-за раны в животе. К счастью, он должен зрителю деньги, поэтому его кредитор бросается вперед и пытается удержать внутренности Борта вместе с его пальто.

Стабилизация смертельно раненной цели требует проверки навыков Инт/Лечение или Лов/Лечение. Кредитор НИП, и ГМ решает, что у них нет особого таланта в оказании первой помощи, поэтому ГМ бросает 2к6 для них и получает счастливую 10. Этого как раз достаточно, чтобы стабилизировать состояние Борта даже без помощи надлежащих медицинских принадлежностей, и поэтому избитого победителя уносят в нелегальный уличный док для экстренного латания.

После месяца выздоровления самоуверенный Борт вооружился шипастой палкой, средним примитивным оружием, которое «более сногшибательно», чем его маленький нож. Он замечает на грязной улочке-улье молодую воина стрелка Элизу Дэррик ИП и жаждет заполучить ее прекрасный револьвер. Что может быть лучше, чтобы приобрести его, просто ударив молодую женщину?

Он бочком встает рядом с ней, прежде чем поднять палку. Элиза обладает немалым запасом здравого смысла и не будет застигнута врасплох при таком повороте событий, учитывая окружающую обстановку. Происходит бросок инициативы, в котором Борт побеждает. Он делает свой бросок 1к20+1, больше не спеша, применяя резкую атаку и получает 13

Элиза имеет бронированный костюм под одеждой, который предоставляет ей КБ 13, а также бонус +1 за ее ловкость, что складывается в КБ 14. Поскольку бросок Борта ниже, он промахивается. Поскольку среднее примитивное оружие только шокирует цели с КБ 13 или меньше, палка Борта даже не наносит ей шокового урона.

Затем Элиза достает готовый револьвер, который так желал Борт, и делает свой собственный бросок атаки 1к20, +1 для ее бонуса атаки, +1 еще для ее ловкости и +1 еще для ее навыка Стрельба-1. Она бросает в общей сложности 4, ужасное шоу. Поскольку она не очень любит, когда на нее прыгают такие, как Борт, она предпочитает использовать свою способность класса воина, чтобы превратить промахнувшийся выстрел в попадание один раз за сцену, запечатлев гибель Борта.

Имея всего 1 очко здоровья, даже не имеет значения, что Элиза может пробросить на урон. ГМ описывает выражение тупого удивления на лице Борта, когда пуля Элизы пробивает мокрую дыру в его груди.

Элиза ныряет в переулок, а Борт падает на грязный асфальт. Даже если ГМ решил, что у Борта есть шанс выжить после ранения, никто из окружающих его жителей не интересуется ничем, кроме содержимого его карманов. Шесть раундов спустя Борт с бульканьем выдыхает последний в своей жизни звук, давая пищу для дурных снов покрытому шрамами мальчишке, который выдергивает палку из ослабевшей хватки.

Боевые трудности и маневры

Игроки обычно стремятся выжать все возможное преимущество в бою, и это означает, что они часто будут пробовать необычные маневры или принимать особые сложности в бой. Следующие ситуации - это лишь некоторые из наиболее распространенных обстоятельств, с которыми столкнется ГМ.

Принудительное Движение Противника

Иногда ИП захочет засунуть врага в огненную яму, заставить врага зажечь искру в открытой активной зоне реактора, сбросить инопланетный ночной горшок на голову или свалиться с балкона вниз на злодея. Иногда эти Приемы будут просто работать, в то время как в других случаях может потребоваться проверка навыков.

Чтобы толкать, гнать или иным образом манипулировать противником, нападающий должен ударить его ударом кулаком, не нанося никакого урона, а затем преуспеть в проверке навыков Ближний бой или Усилие. Если они срабатывают, противник перемещается на три метра в направлении, которое желает ИП, или выбивается из строя. Перемещение врага с помощью оружия ближнего боя также может быть возможно по усмотрению ГМ, позволяя проверить навык Ближнего боя вместо рукопашного.

Когда экологический ущерб необходим для огненной ямы, упавшего предмета или неудобного шипа стены, 1к8 обычно является хорошим выбором, с потенциальным постоянным ущербом, если жертва не выйдет из опасной зоны. Крупные враги могут справиться с большим количеством таких несчастных случаев, в то время как обычные мужчины и женщины вполне могут быть выведены ими из боя.

Разоружение противника

Вырвать оружие у враждебного владельца - трудный подвиг при самых благоприятных обстоятельствах. Тем не менее, иногда ИП захочет лишиться своего противника чего-то острого или стреляющего.

Как правило, обезоружить противника можно только тогда, когда он участвует в ближнем бою. Стрельба из оружия по рукам противника - популярный вид разоружения, но он, как правило, менее практичен в реальном бою.

Чтобы выполнить разоружение, нападающий должен выбрать, чтобы провести свое основное действие, делая это, и сделать успешный бросок атаки. Если они попадают, то не наносят никакого урона; вместо этого и они, и их цели проверяют навык, модифицируя его силой или ловкостью, и оружия, которое они используют, а защитник получает бонус +3 при броске. Если атакующий выигрывает встречную проверку, противник разоружается. При ничьей оба обезоружены.

Разоруженное оружие улетает на расстоянии 1к4 метров в случайном направлении. Если нападающий опережает защитника по крайней мере на три очка на встречной проверке, они в конечном итоге контролируют оружие, если у них есть свободная рука.

Таким образом, если нападающий голыми руками попытается вырвать пистолет из рук вражеского инопланетянина, нападающему нужно будет нанести удар ударом кулака, а затем бросить либо Сил/Рукопашный бой, либо Лов/Рукопашный бой против проверки навыков инопланетянина + 3. Если он выиграл, их пушки отправляются, а если бы он выиграл на 3 или более очков, они бы в конечном итоге удержал бы своё оружие при себе.

Экзекуционная атака

Время от времени у нападающего появляется шанс идеально настроить выстрел против совершенно ничего не подозревающей цели. Такие внезапные атаки могут быть разрушительно эффективны и способны мгновенно убить практически любого.

Чтобы нанести смертельный удар таким образом, требуется целая минута подготовки, будь то снайпер, наводящий прицел на цель, или убийца, приближающийся к ничего не подозревавшему политику. Любое сосредоточенное внимание на нападающем испортит эту подготовку, как и любое действие, которое встревожит цель. Убийцы, намеревающиеся атаковать в ближнем бою, должны использовать достаточно смертоносное оружие, такое как нож, а не кулак или дубинку. ИП с особыми талантами в рукопашном бою или убийственном использовании тупого оружия могут быть освобождены от этого по усмотрению ГМ.

Как только подготовка завершена, снайпер может стрелять или убийца может атаковать цель. Класс брони цели не имеет значения, если предположить, что используемое оружие не слишком примитивное, чтобы пробить высокотехнологичную броню. Попадание снайперским выстрелом - это проверка навыков Лов/Стрельба, с трудностью 6 для выстрела в упор, 8 для одного на нормальной дальности действия оружия и 10 для выстрела на экстремальной дальности. Атака ближнего боя всегда поражает, но убийца должен быть рядом с целью, и не может двигаться, чтобы не прерваться на том же раунде. Он должен быть близко и являться незамеченными в начале раунда.

Если атака поражает, она наносит максимальный урон, и жертва должна немедленно сделать физический спасительный бросок с штрафом, равным боевому мастерству нападающего, иначе они будут смертельно ранены на месте. Некоторые жертвы могли бы просто стать недееспособными, если бы такой исход был преднамеренным и правдоподобным.

Нападение на совершенно беспомощного ближайшего противника, такого как тот, кто без сознания, спит, полностью связан или иным образом неспособен к самообороне, не требует броска удара и оставит их смертельно ранеными.

Персонажи игроков так же уязвимы для этих правил, как и НИП, и могут быть убиты или заколоты, если они ведут себя достаточно неосторожно.

Сражения с двумя оружиями

Некоторым игрокам нравится, когда их герои используют в бою сразу два оружия, будь то пара ножей, пара лазерных пистолетов или какая-то другая правдоподобная пара оружий.

Двойное владение требует, по крайней мере, навыка 1-го уровня в стрельбе или ударе ножом в зависимости от используемого оружия. Новички не могут эффективно использовать двойное оружие.

Герой, владеющий двойным оружием, получает штраф -1 при бросках удара из-за дополнительного усложнения, но получает бонус +2 при бросках урона при успешном ударе. Этот бонус не добавляет шока. Только одно оружие может быть использовано для атаки в любом данном раунде, хотя может быть использовано и то, и другое.

Безоружный боец не может применить это правило.

Бессознательно состояние, смерть и исцеление

Существо, доведенное до нуля очков здоровья, было повержено и больше не может сражаться. Если Смертельное оружие приводит к нулю очков поражения, они мертвы или умирают. Враги, сбитые с ног кулаками, тупыми предметами или другими менее смертоносными средствами, могут быть просто без сознания или недееспособны, если их противник не пытался убить их. Некоторые враги могут быть даже выведены из строя чисто умственным или эмоциональным напряжением. Враги, побежденные не смертельно, восстанавливают одно здоровье через десять минут, а затем функционируют нормально.

Смертельно раненное существо с нулевыми точками попадания умрет не более чем за шесть раундов. Они могут быть без сознания, звать свою мать, пытаться вернуть жизненно важные органы на место или молить о пощаде, но они не могут совершить никакого полезного действия, и их судьба решена, если не будет оказана немедленная помощь. Существа, приложенные тяжелым оружием, взрывчаткой или другими драматическими травмами, могут быть мгновенно убиты по усмотрению ГМ. Дополнительный урон, наносимый смертельно раненной цели, всегда убивает ее немедленно.

ИП, который хочет проявить Милосердие к врагу или помочь другу, может использовать свое основное действие, чтобы попытаться проверить навык Инт/Лечение или Лов/Лечение, используя модификатор на выбор. Если у них вообще нет специальных медицинских инструментов, сложность проверки составляет 10 плюс количество раундов, прошедших с момента падения цели. Если у них есть медицинская аптечка или другие надлежащие травматические инструменты, сложность составляет 8 плюс раунды с момента травмы, а если они тратят повязку Лазаря на цель, сложность составляет 6 плюс время. Неудачная проверка может быть повторена в следующем раунде, если цель еще не мертва, но повязка Лазаря расходуется даже на неудачу. Биопсионическая техника псионической помощи автоматически преуспевает в стабилизации цели, если у них есть какое-то время.

Тяжело раненная цель, которая была стабилизирована, восстанавливает одну единицу здоровья после десяти минут восстановления. Они способны двигаться и нормально функционировать, если твердо намерены это сделать, но любое дальнейшее повреждение убьет их, не оставив ни малейшего шанса на стабилизацию. Если их вылечить с помощью какого-нибудь высокотехнологичного фармацевтического стимулятора или продвинутой Биопсионической техники, они могут избавиться от этой хрупкости и вернуться к действию с любыми очками здоровья, которые обеспечили лекарство или сила. Без такого продвинутого исцеления тяжелораненым мишеням требуется по меньшей мере неделя постельного режима и медицинской помощи, прежде чем они смогут избавиться от своей хрупкости и начать восстанавливать свой уровень здоровья после каждого ночного отдыха.

Это предполагает, что медицинская помощь доступна на уровне ТУ-4. Если под рукой только технология ТУ-3, то время восстановления составляет месяц. Если предоставляется медицинская помощь ТУ-2 или ниже, время восстановления составляет месяц, и цель должна сделать физический спасительный бросок в конце его, с бонусом, равным навыку исцеления того, кто ухаживает за ними. В случае успеха они восстановятся в течение еще 1к4 недель. В случае неудачи примитивная технология гарантирует, что они умрут от своих ран в какой-то момент времени.

Существа, которые получили урон, но не были смертельно ранены, восстанавливают очки здоровья, равные их кубикам или уровню персонажа после каждой ночи хорошего отдыха.

Отчаянные меры: Элиза Дэррик в плохом положении. Во время исследования потерянной мандатной исследовательской станции союзнику удалось случайно активировать защитные системы установки. Рой разлагающихся охранных ботов почти сокрушил группу, и случайный выстрел из интегральной маг-винтовки только что вырубил Элизу.

Стрелок лежит на полу с нулем очков здоровья. Если бы она была НИП, выстрел, вероятно, просто убил бы ее сразу, но как ИП, у нее есть выносливость, чтобы продолжать бороться с любой раной, которую теоретически может пережить человек. Но даже в этом случае она умрет через шесть раундов, если никто не придет ей на помощь.

Большой Джон, союзник сбитого стрелка, проводит свое основное действие, таща ее за укрытие, пока остальная часть группы пытается сдержать металлический поток. К тому времени, когда он действительно получает шанс попытаться стабилизировать ее, полный раунд прошел с тех пор, как она была повалена.

К счастью, у Большого Джона на поясе есть повязка Лазаря. К несчастью, у него нет никаких медицинских навыков, хотя он довольно умен, с модификатором атрибута +1. Он бросает 2к6, -1 за отсутствие навыка исцеления, +1 за модификатор интеллекта, в итоге 6.

К сожалению, поскольку Элиза истекала кровью в течение одного полного раунда, сложность стабилизации ее составляет 7. Повязка не работает. У Большого Джона есть еще одна в его рюкзаке, но ему потребуется основное действие его следующего раунда, чтобы достать его, а затем еще один раунд, чтобы попытаться применить его, к тому времени Элиза будет истекать кровью в течение трех раундов, и сложность составит 9.

В следующем раунде крик с другого конца комнаты предупреждает Большого Джона, что союзник бросает ему что-то. По полу проносится модуль стимулятора, и Большой Джон использует движение, чтобы поднять его, оставляя его готовым в своей хватке. Это старинный косметический стимулятор, который они украли из магазина станции, и он может просто спасти жизнь Элизы.

Большой Джон прижимает капсулу устройства к шее Элизы, и таинственные наниты технологий прошлой эпохи делают свое дело, давая ей мятно-свежее дыхание на следующие шесть месяцев. В качестве побочного эффекта медицинский субстрат мандатного стимулятора также исцеляет ее на 1к6, повышая ее показатели до 5 очков. Элиза сейчас лежит ничком, но полностью пришла в себя. Благодаря продвинутому исцелению, она не нуждается в дальнейшем отдыхе, прежде чем вернуться к действию.

Хакерский взлом

В далеком будущем многие развитые цивилизации неизбежно будут использовать компьютеры для управления своими транспортными средствами, инфраструктурой и хранилищами данных. Столь же неизбежно, что какой-нибудь технически одаренный герой попытается использовать этот факт, чтобы получить то, чего он хочет. Хотя взлом имеет некоторые существенные ограничения в том, что он может сделать, он все еще может быть полезным инструментом для хорошего героя.

Цифровая среда

Большинство планет с ТУ-4 или лучше будут полагаться на компьютеры, чтобы управлять своей инфраструктурой и содержать свои данные. Они могут иметь или не иметь глобальную сеть, подобную интернету, в зависимости от их политической ситуации и культурных ценностей, но отдельные здания или хранилища данных обычно имеют внутреннюю сеть. Если нет открытого планетарного интернета, хакер должен физически присутствовать в сетевой зоне, чтобы взломать систему.

Для большинства взломов требуется физический интерфейс с системой, либо через подключение к линии передачи данных с помощью мета-инструмент, либо через подключение к соединенному терминалу. Подключение к линии передачи данных обычно занимает не менее минуты, если не используется специальный кабель-сифон, а подключение к терминалу является основным действием. Некоторые здания могут иметь локальную беспроводную сеть, которую можно использовать в качестве точки входа, а некоторые планетарные сети могут позволить атаковать произвольные компьютеры, но такие удобные ситуации необычны. Современное программное обеспечение безопасности обычно делает такие удаленные атаки непрактично трудными.

Это зависит от ГМ, чтобы решить, какие части объекта подвержены взлому, и определить полный спектр того, какие эффекты хакер может произвести. Высокотехнологичная дверь безопасности в каком-нибудь продвинутом учреждении вполне может быть взломана, но каждый холодильник, запертая дверь шкафа и ванная комната сотрудника не обязательно подчинены локальной сети.

Осуществление взлома

Предполагая, что хакер способен установить соединение, он может сделать проверку навыков Инт/Программирование, чтобы взломать систему. Если они потратили по крайней мере час на планирование этого конкретного взлома, проверка навыков требует только основного действия для выполнения их подготовленного кода. Если они совершают взлом без обиняков, это занимает десять минут. Если они спешат и не успевают ни подготовить взлом, ни потратить десять минут на дуэли с системами безопасности, они могут ускорить его до одного основного действия с дополнительным штрафом сложности.

Сложность броска зависит от того, какую информацию или влияние они хотят получить из системы, регулируется ли качеством системы безопасности и любой спешкой со стороны хакера. В случае успеха они получают то, что хотят. Если то, что им нужно, - это данные, информация загружается мгновенно. Если им нужен контроль над автоматизированной системой, такой как компьютер управления заводом или система безопасности, они сохраняют контроль в течение 1к4 раундов плюс свои навыки программирования, прежде чем система обнаружит вторжение и заблокирует их. Хакер может попытаться восстановить контроль, но дальнейшие попытки взлома становятся все более трудными.

Если они терпят неудачу, они должны немедленно сделать вторую проверку навыка на той же сложности. В случае успеха они избегают немедленного сигнала тревоги и следов своего взлома. В случае неудачи система была предупреждена об их попытке вторжения и сообщила своим человеческим надзирателям о местонахождении хакера. В зависимости от характера взломанной системы, ответ может варьироваться от раздраженного уборщика данных, закрывающего скомпрометированный терминал после того, как он закончит обедать, до команды быстрого реагирования специального оружия, прорывающейся через окна девяносто секунд спустя.

Взлом одной и той же системы за короткий промежуток времени становится все более трудным, поскольку предупреждения и меры безопасности системы становятся все более активными. Независимо от того, были ли предыдущие попытки успешными, за каждый взлом, предпринятый в системе после первого в течение 24 часов, добавляется дополнительный штраф сложности +1.

Линейные шунты

Некоторые хорошо охраняемые или высокозащищенные компьютерные системы требуют большего, чем простой взлом для получения данных или подрыва их функциональности. Эти системы имеют несколько излишек безопасности и основанные на консенсусных процессорах резервного копирования, которые делают практически невозможным выполнение взлома из одной точки. Чтобы преодолеть эти системы или выполнить исключительно долгоживущие взломы, хакер должен разместить один или несколько линейных шунтов в других местах.

Линейный шунт - это часть технологии черного рынка ТУ-4, предназначенная для подключения к линии передачи данных и подделки содержимого совместно с попыткой взлома.

Профессиональные, хорошо обслуживаемые компьютерные системы обычно требуют применения одного линейного шунта, прежде чем можно будет выполнить какой-либо взлом. Правительственным или Инфо-тех-ориентированным корпорациям обычно требуется два. Черные участки или чрезвычайно хорошо охраняемые системы нуждаются в трех.

Как только применяется достаточное количество линейных шунтов, любые последующие взломы делятся до тех пор, пока шунты не будут выведены из строя. Таким образом, если хакер разместил шунты, а затем разрушил систему, их контроль будет длиться до тех пор, пока шунты остаются на месте. Вероятность обнаружения шунта будет зависеть от того, насколько доступно это место, насколько активны стражи и насколько очевидна попытка взлома.

Линейные шунты обычно должны быть размещены в определенных местах в структуре или здании, чтобы коснуться правильных линий, в зависимости от цели хакера. Если у хакера нет карты сетевой архитектуры ресурса, он может найти её используя конкретный вопрос взлома. Этот базовый датчик данных не требует линейного шунта, даже если другие взломы системы потребуют их размещения.

Протоколы передачи данных

Предполагается, что компетентный ИП с навыками программирования знаком с общими форматами данных и вычислительными системами своего домашнего сектора. Они будут знать о мерах безопасности и технических характеристиках миров, которые находятся в общем контакте друг с другом. Иногда, однако, хакер сталкивается с совершенно чужой системой или системой, построенной по неизвестным инопланетным установкам. В этих случаях они должны будут иметь протоколы передачи данных для системы, прежде чем они смогут сделать эффективную попытку взлома.

Предполагая, что протоколы не являются ограниченной информацией, хакер может сбросить несколько кредитов на местные технические руководства и практиковаться в течение месяца минус одна неделя на уровень навыка программы, вплоть до однодневного минимума. В конце этого периода они освоят протоколы.

Если руководства не являются широко доступными, один из вариантов - найти местного хакера, готового поделиться своей информацией. Сложность этого зависит от ГМ; это может потребовать не более чем проверки навыков коммуникации, или это может потребовать полноценного приключения, чтобы найти кого-то, кто готов подставить свою шею иностранцам, которые явно собираются причинить неприятности с их новообретенными знаниями. Цены варьируются от 1000 кредитов для миров с ограниченными, но не тщательно охраняемыми данными, до 10 000 и выше для миров с более драконовским контролем данных.

Другой вариант - получить хорошо защищенный локальный компьютер и просто поэкспериментировать на нем. Конечно, местное оборудование с современными мерами безопасности широты и сложности, достаточными для обучения хакера, вероятно, будет либо очень дорогим на черном рынке, либо потребует «экспедиции сбора» стороны.

Общие хакерские действия	Сложность
Ответ на конкретный вопрос	8
Получить общую информацию	10
Полное копирование базы данных	12
Подавить систему	8
Подчинить систему	10
Саботировать систему	10

Обстоятельства Взлома	Модификатор
Человеческие наблюдатели встревожены	+1
Спешная работа для незапланированного взлома	+2
Каждый взлом после первого за 24 часа	+1
Особо чувствительная система	+1

Виды систем	Модификатор
Обычная персональная система	-1
Система малого бизнеса/защищённая персональная	+0
Малое правительство/крупная корпорация	+1
Крупное правительство/Мега-корпорация	+2

Пример хакерских действий

Это некоторые из обычных действий, предпринимаемых хакером. ГМ может экстраполировать другие, как того требует ситуация.

- **Ответ на конкретный вопрос (Сложность 8):** Получить конкретный факт или фрагмент информации из системы. Найти домашний адрес человека, найти путь к нужному месту назначения в здании, найти активные камеры слежения, вытащить криминальные записи на человека или какой-то другой прямой запрос.
- **Получить общую информацию (Сложность 10):** Извлеките из системы всю доступную информацию по определенной теме. Получить полную карту сайта, получить всю информацию о системах безопасности, вытащить полный кадровый файл субъекта из корпоративной базы данных, получить все файлы, связанные с секретным проектом, или какой-то другой исчерпывающий пакет данных по одной конкретной теме.
- **Полное копирование базы данных (Сложность 12):** Скопируйте всю базу данных на другой компьютер или устройство хранения данных. Единая база данных может быть записями персонала корпорации, записями конкретного полицейского участка, полной базой данных сложного технического проекта, записями операций звездолета и системным журналом или другим целым корпусом данных. База данных должна полностью присутствовать в локальной системе, и любая значительная база данных требует не менее часа для расшифровки и загрузки, что требует использования по крайней мере одного линейного шунта. Хакер должен иметь соответствующий блок хранения данных, стационарное соединение с другим компьютером или беспроводное соединение с удаленным сервером.
- **Подавить систему (Сложность 8):** Выключите определенную автоматизированную систему, подключенную к этой сети. Камеры перестают записывать, датчики перестают воспринимать, открытые двери не закрываются, а автоматические орудийные турели не стреляют. Хакер может воздействовать на несколько отдельных датчиков или систем, но только одного типа. Таким образом, они могли отключить электрифицированный забор на время взлома, но им пришлось бы сделать второй взлом, чтобы отключить камеры. Когда взлом закончится, система возобновит работу без регистрации прерывания.
- **Подчинить систему (Сложность 10):** Почти так же, как подавление системы, за исключением того, что хакер может контролировать ее работу в пределах нормальных параметров устройства. Они могут загрузить поддельные входные данные в сенсорную систему, противопожарную автоматизированную защиту или открыть герметичные двери хранилища. Хакер может контролировать систему каждый раунд, используя для этого основное действие; если оно не контролируется, система просто повторяет или поддерживает свое последнее состояние.
- **Саботировать систему (Сложность 10):** Хакер полностью поджаривает конкретную систему, либо заставляя ее физически самоуничтожиться, либо заклинивая ее вредоносным кодом. В отличие от большинства взломов, выполняемых без шунтов связи, это повреждение является постоянным, пока владельцы не отремонтируют сломанное оборудование, процесс, который обычно требует нескольких часов. Саботаж всегда вызывает немедленное оповещение любого человека-надзирателя.

Продвижение Персонажа

Когда персонажи накапливают достаточное количество очков опыта, повышая свой уровень. Новые ИП начинают с первого уровня, и самые опытные, способные герои в секторе могут достичь десятого уровня. Продвижение за пределы десятого уровня обычно чрезвычайно сложно, хотя и возможно по усмотрению ГМ.

Получение очков опыта

Чтобы продвинуться в своих возможностях, ИП должны зарабатывать очки опыта. Как только они накопят достаточно опыта, они смогут перейти на следующий уровень персонажа, представляющий собой оттачивание их навыков и героической стойкости, которая приходит от переживания опасностей и тяжелых испытаний.

Есть много разных вещей, которые могут приносить герою очки опыта, и виды деятельности и цели, которые вознаграждают их, будут варьироваться в зависимости от типа кампании, в которую вы играете. ГМ должен дать понять всей группе, какие вещи приносят ИП опыт в их игре.

Для некоторых игр успех может заключаться в разграблении чужих сокровищ или вырывании богатства из рук отчаявшихся покровителей. Другие игры могут вознаградить ИП за достижение личных целей, независимо от того, замешены ли в них деньги. Некоторые могут даже наградить очками опыта только за трату кредитов, требуя, чтобы каждый ИП опрометчиво тратил свое богатство, прежде чем получить уровень. Это зависит от ГМ, чтобы выбрать метод, который соответствует вкусам группы.

В таблице ниже показано, сколько очков опыта необходимо заработать, прежде чем компьютер сможет продвинуться до этого уровня. Как только необходимое количество опыта заработано, герой получает свой новый уровень и все преимущества.

Обратите внимание, что эта таблица позволяет относительно быстро продвигаться по ранним уровням карьеры авантюриста, прежде чем резко замедлиться на более высоких уровнях. Группа, которая предпочитает другой темп, может изменить график в соответствии со своими собственными вкусами.

В общем, вы можете предположить, что одна «успешная» игровая сессия обычно должна приносить вам около 3 единиц опыта.

Уровень персонажа	Количество необходимого опыта
1	0
2	3
3	6
4	12
5	18
6	27
7	39
8	54
9	72
10	93
11+	+24 очка за ещё один уровень

Преимущества получения уровня

Как только ИП получает достаточное количество очков опыта, чтобы достичь следующего уровня, они сразу же получают преимущества продвижения. Никакой специальной подготовки или практики не требуется, поскольку предполагается, что их способности были отточены их прошлыми приключениями.

Бросок на дополнительные очки здоровья

Во-первых, их становится все труднее одолеть в бою. Чтобы определить свои новые максимальные очки здоровья, они бросают ряд шестигранных кубиков, равных их новому уровню, добавляя к каждому из них свой модификатор телосложения. Отрицательный модификатор не может понизить результат кубика ниже 1. Если сумма больше, чем их текущие очки здоровья, они берут эту новую сумму. В противном случае их текущие максимальные очки здоровья увеличиваются на единицу.

Таким образом, если персонаж со показателем телосложения 14 и четырьмя очками здоровья достигнет второго уровня, он будет бросать 2к6+2. Если бы вышло пять или больше, они бы оставили их себе. Если бы им удалось пробросить змеиные глаза или получить только четыре, они все равно увеличили бы свои максимальные очки здоровья до пяти.

Воины и авантюристы с частичным вариантом класса воина получают еще два очка здоровья каждый раз, когда они продвигаются на уровень. Таким образом, воин третьего уровня будет бросать 3к6+6 для их общего количества здоровья плюс три раза их модификатор телосложения.

Увеличение бонуса атаки

Базовый бонус атаки ИП становится равным половине их нового уровня персонажа, округленного вниз. Вместо этого воины могут использовать свой полный уровень персонажа для получения бонуса. Авантюристы с частичным классом воина могут добавить совокупный бонус +1 к своему бонусу атаки на первом и пятом уровнях, таким образом, имея общий бонус атаки +1 на первом уровне и +4 на пятом уровне.

Улучшение спасительных бросков

ИП становится более способным уклоняться от случайных бед и опасностей. Их очки спасительных бросков уменьшаются на единицу, что облегчает успех в спасительных бросках. Поскольку персонаж первого уровня имеет показатель спасительного броска 15, достижение второго уровня снизит его до 14, модифицированных атрибутами.

Получение и трата очков навыков

Они становятся более способными со своими навыками. ИП получает три очка навыка, которые он может потратить на улучшение своих навыков или сберечь, чтобы потратить их позже. Эксперты и авантюристы с частичным вариантом экспертного класса получают дополнительное бонусное очко, чтобы потратить его на небоевое, не псионическое умение.

Если ИП является псиоником или частичным псиоником, они должны потратить по крайней мере одно очко прокачки на улучшение псионических навыков или приобретение новых техник. Они могут сохранить эти очки, чтобы потратить их позже, если захотят, но они не могут потратить их на более приземленные таланты. Частичные псионики могут улучшать или изучать новые техники, после того, как выберут соответствующий фокус. Неограниченные псионики могут совершенствоваться или изучать любую дисциплину. ИП с классом псиоников не неограниченны, в то время как частичные псионики-авантюристы ограничены в своих талантах.

Предполагается, что навыки, приобретенные или улучшенные сразу же после получения уровня, были усовершенствованы за прошедший уровень и не требуют времени на обучение или разучивание. Если вы сохраните свои очки навыков, чтобы потратить их позже, вам нужно будет найти какого-нибудь учителя или другое объяснение для их развития. Это не займет больше недели, чтобы усовершенствовать вашу новую способность, но вы обычно не можете тратить свои очки в середине сцены, чтобы развить ранее не упомянутый опыт работы с огнестрелом.

Стоимость улучшения навыка указана ниже. Каждый уровень навыка должен быть приобретен по порядку; чтобы получить уровень-1 в навыке, вам нужно заплатить одно очко за уровень-0, а затем два очка за уровень-1. ИП должен владеть минимальным уровнем, чтобы повысить навык до определенного уровня. Менее закаленные герои просто не имеют фокуса и реального жизненного опыта, чтобы достичь такого уровня мастерства.

ИП не может развивать навыки выше уровня-4.

Новый уровень навыка	Стоимость в очках	Мин. уровень героя
0	1	1
1	2	1
2	3	3
3	4	6
4	5	9

Психические усилия и техники

Когда псионик достигает нового уровня в псионическом навыке, он может немедленно выбрать технику из этой дисциплины такого же или меньшего уровня. Они не могут сохранить этот выбор; они должны выбрать его, как только они получают новый уровень мастерства.

Псионики также могут потратить свои очки навыков на овладение дополнительными техниками. Стоимость такого обучения равна минимальному уровню навыка техники. Таким образом, освоение биопсионической техники *Метаморфоза* обойдется в три очка навыка, потому что *метаморфоза* требует навыка биопсионика-3 для обучения.

Максимальное усилие псионика равно 1 плюс его высочайшее псионическое мастерство, плюс лучшие из его мудрости или модификаторов телосложения.

Приобретение улучшенных атрибутов

Ветеран-авантюрист может тренировать или оттачивать свои природные способности достаточно хорошо, чтобы улучшить один из шести базовых атрибутов. Хотя даже самого решительного развития недостаточно, чтобы превратить полную неумелость в одаренную компетентность, трудолюбивый авантюрист может значительно отточить свои существующие сильные стороны.

В первый раз, когда ИП улучшает атрибут, это стоит 1 очко навыка и добавляет +1 к атрибуту по своему выбору. Второе улучшение их атрибутов стоит 2 очка навыка, третье-3 и так далее. Каждое улучшение добавляет +1 к атрибуту, потенциально улучшая его модификатор.

ИП должны быть определенного уровня, прежде чем покупать третий, четвертый или пятый атрибут повышения. ИП может приобрести не более пяти усилителей атрибутов.

Прокачка атрибута	Стоимость в очках	Мин. уровень героя
Первая	1	1
Вторая	2	1
Третья	3	3
Четвёртая	4	6
Последняя	5	9

Выбор нового фокуса

Наконец, ИП может иметь право выбрать дополнительный уровень в фокусе. На уровнях 2, 5, 7 и 10 ИП может добавить уровень к существующему фокусу или выбрать первый уровень в новом Фокусе.

Если это первый уровень, который они взяли в фокусе, им может быть предоставлен навык в качестве бесплатного бонуса, в зависимости от преимуществ фокуса. Во время создания персонажа этот бонусный выбор навыка обрабатывается так же, как и любой другой выбор навыка. Однако, если фокус взят как часть продвижения, он вместо этого засчитывается как три очка навыка, потраченные на повышение навыка. Этого достаточно, чтобы поднять несуществующий навык до уровня 1 или повысить навык уровня 1 до уровня 2. Они могут сделать это, даже если они недостаточно высокого уровня, чтобы нормально претендовать на такой высокий уровень мастерства.

Если очков мастерства недостаточно, чтобы поднять навык на новый уровень, они остаются в качестве кредита для будущих достижений. Если применить навык, который уже находится на уровне 4, ИП может потратить три очка навыка на любой другой навык по своему выбору.

Естественные угрозы

- **Падение:** ИП, которые падают с возвышенных поверхностей, получают урон 1кб на каждые три полных метра, упавших в условиях стандартной гравитации.
- **Отравление:** Те, кто поражен каким-то коварным ядом, обычно могут сделать физический спасительный бросок, чтобы противостоять худшему из последствий. Природные яды обычно требуют 1кб раундов, чтобы применить их эффект, в то время как специальные или инженерные токсины вступают в действие мгновенно. Действие яда может включать потерю сознания, повреждение очков здоровья, галлюцинации или смерть.

Однако даже в последнем случае быстрое применение соответствующих биопсионических методов или успешная проверка Инт/Лечение могут свести на нет действие яда. Сложность этой проверки зависит от эффективности яда и предполагает, что ИП-медик имеет доступ к аптечке ТУ-4. Большинство естественных ядов имеют сложность 8, в то время как синтетические токсины имеют сложность 10 или более. Только одна попытка может быть предпринята, чтобы нейтрализовать яд. Использование специфического противовирусного препарата всегда успешно, если такой ресурс имеется.

Одурманенные или поврежденные ИП мгновенно восстанавливаются при успешном лечении. Те, кто был сражен ядом, оживают с одним здоровьем, как будто оправляются от смертельной раны, предполагая, что противоядие применяется в течение шести раундов после того, как жертва угасает.
- **Болезни:** Ужасные межзвездные эпидемии являются профессиональной опасностью авантюристов, хотя воздействие патогена обычно позволяет физическому спасительному броску противостоять его воздействию. В случае неудачи ИП заражается и будет страдать от прогрессирующего ухудшения симптомов, пока болезнь не закончится или ИП не умрет.

Большинство болезней будут просто применять штрафы к проверкам навыков или броскам атаки, или уменьшать максимальные очки здоровья ИП, или иным образом ослаблять персонажа. Некоторые из них могут потребовать один или несколько дополнительных спасительных бросков, которые должны быть сделаны через определенные промежутки времени, чтобы избежать возможной смерти, или быть определенной гибелью для тех, кому не повезло быть пораженным ею.

Как и в случае с ядами, биопсионические методы или медицинская помощь Инт/Лечение могут вылечить болезнь. Предполагая, что медицинские принадлежности ТУ-4, обыкновенные заболевания обычно представляют собой трудность 8, в то время как более вирулентные штаммы - трудность 10 или более. Можно сделать одну попытку вылечить болезнь в неделю, и успех обычно быстро избавляет от любых симптомов.
- **Радиация:** Радиация - медленный убийца в малых дозах и быстрый конец в больших. Мишени, подвергшиеся воздействию опасных количеств радиации, должны совершать физический спасительный бросок с интервалами, зависящими от силы излучения. Слабо опасные зоны могут заставить кидать один раз в день или один раз в час, вплоть до смертельных зон радиации, которые заставляют делать несколько спас-ов за раунд. Космические скафандры и другие формы защиты могут эффективно защищать владельца от более слабых источников излучения.

Каждый неудачный спасительный бросок снижает оценку телосложения цели на одно очко. Если новый балл уменьшает модификатор телосложения героя, они теряют все лишние максимальные очки здоровья, предоставленные им прежним модификатором. Персонажи, уменьшенные ниже половины их первоначального показателя телосложения, умрут через 1кб недель от радиационного отравления; те, чей показатель телосложения упал ниже 3, умрут мгновенно. Радиационное отравление, которое не убивает жертву сразу, может вызвать рвоту, головную боль, кровотечение из мягких тканей и головокружение, но решительная жертва может продолжать функционировать более или менее нормально до самой смерти. Цель, убитая радиационным отравлением, не может быть оживлена психической помощью или другими методами стабилизации.

Человек, получивший смертельную дозу радиационного отравления, может быть спасен только лечением в больнице ТУ-4 или Корабельном лазарете, восстанавливая утраченное телосложение со скоростью один балл в неделю. Не смертельные дозы можно лечить с помощью аптечки ТУ-4 и проверки Инт/Лечение на уровне сложности 10. Каждый успех восстанавливает один потерянный пункт телосложения, и проверка может быть сделана один раз в день.
- **Жесткий Вакуум:** ИП иногда сталкиваются с ледяной пустотой космоса более интимно, чем им хотелось бы. Фактическая смерть от воздействия вакуума может занять некоторое время, но потеря трудоспособности происходит быстро для большинства жертв. ИП, подвергшийся воздействию жесткого вакуума, может продолжать нормально действовать в течение ряда раундов, равных одному плюс модификатор их телосложения. Каждый последующий раунд они получают урон 1к20 и должны сделать физический спас-бросок, чтобы оставаться в сознании, предполагая, что урон не свалил их.

Краткий справочный лист механик

Проверки навыков: Бросьте 2к6 и добавьте наиболее релевантный модификатор атрибутов персонажа и навык. Иногда может применяться более одного навыка; ИП может выбрать, какой из них бросить. Если бросок равен или выше, чем сложность проверки, ИП преуспевает. Если меньше, то они либо терпят полный провал, либо достигают лишь частичного успеха, либо терпят непредвиденный поворот событий по усмотрению ГМ.

Для встречных проверок навыков оба участника бросают, и выигрывает более высокий бросок. Для НИП предположим, что у них есть бонус +0, если только эта деятельность не является той, в которой они разумно хороши. В этом случае они могут применить к чеку свой бонус за перечисленные навыки.

Сложность проверки навыков	
6	Относительно простая задача, но все еще больше, чем ИП обычно должен был бы справиться в своей предыстории. Все, что проще этого, не стоит проверки навыков.
8	Серьезное испытание для компетентного профессионала, в котором они чаще преуспеют, чем нет.
10	Что-то слишком сложное, чтобы ожидать от кого-то, кроме опытного эксперта, и даже они могут потерпеть неудачу.
12	Только истинный мастер мог рассчитывать на то, что он выполнит это с какой-либо степенью уверенности.
14+	Только у истинного мастера есть хоть какой-то шанс достичь этого, и даже они, вероятно, потерпят неудачу.

Спасительные броски

Чтобы сделать спасительный бросок, жертва бросает 1к20 и пытается сравняться или превышать свой соответствующий счет спасительного броска. Цель физическая спасает от ядов, болезней и истощения, Уклонение спасает от ныряния в укрытие или отскока от опасности, а ментальная спасает от сопротивления психическим силам. У НИП есть счет спасительного броска 15 минус половина их атакующих кубиков, округленных вниз.

Вывод из строя и исцеление

Цель, чье здоровье уменьшено до нуля атакой, смертельно ранена. Поваленный не смертельными атаками человек находится без сознания.

Умирающие жертвы не могут предпринимать никаких действий и скоро умрут без посторонней помощи. Союзники могут попробовать проверку навыков Инт/Лечение или Лов/Лечение в качестве основного действия для стабилизации жертвы. Без медицинских инструментов сложность составляет 10 плюс раунды, в которые цель истекает кровью. С аптечкой это трудность 8 плюс время, а использование повязки Лазаря делает его трудностью 6 плюс время. Неудачные проверки могут быть предприняты снова, но жертва умрет после шестого раунда.

Стабилизированные персонажи восстанавливают 1 очко здоровья через десять минут и могут действовать нормально, но любой дальнейший урон убивает их мгновенно. Эта хрупкость заканчивается после того, как они восстанавливают больше очков здоровья, либо через отдых, стимуляторы, либо после биопсионического исцеления.

Стабилизированным ИП требуется по крайней мере неделя, чтобы начать восстанавливать здоровье нормально. Те, кто просто был ранен, но не смертельно, восстанавливают свой уровень в потерянных жизни после каждого ночного мирного отдыха.

Боевая очередность

Бой делится на раунды по шесть секунд. Каждый участник получает ход, а затем последовательность начинается снова.

Во-первых, каждый участник бросает на инициативу, 1к8 плюс свой модификатор ловкости, если он у них есть. Участники действуют по порядку, от Высшего к низшему, причем ИП выигрывают при ничье с НИП.

В свою очередь, боец может предпринять одно основное действие, одно действие перемещения и столько действий хода, сколько это возможно. Боец может предпринять мгновенные действия в любое время, даже если это не его очередь, или даже если его ход уже завершился.

Действия в бою

Вы можете использовать основное действие, чтобы атаковать врага, выйти из ближнего боя, использовать навык, перезарядить пистолет, произвести укладку предмета, предпринять второе действие перемещения или сделать что-нибудь еще, что вы могли бы выполнить за шесть секунд.

Вы можете использовать действие перемещения, чтобы встать из лежачего положения, поднять дубинку с дальнобойным оружием или переместиться на 10 метров. Ваше движение вдвое меньше, если вы карабкаетесь, плаваете или иным образом перемещаетесь по пересеченной местности. Вы не можете разделить действие перемещения вокруг вашего основного действия. Вы должны двигаться сразу. Если вы отойдете от участника ближнего боя, не тратя основное действие на то, чтобы выйти из боя, все соседние нападающие ближнего боя получают свободную атаку на вас.

Вы можете использовать действие хода, чтобы упасть ничком, сказать что-то, уронить предмет или сделать что-то еще, что очень просто сделать и почти не требует времени или внимания.

Вы можете использовать мгновенное действие в любое время, чтобы вызвать определенные специальные силы. Вы также можете использовать его, чтобы сделать мгновенную атаку с оружием или полностью обороняться, хотя оба последних будут стоить вам вашего основного действия для раунда, и не могут быть сделаны, если вы уже использовали свое основное действие.

Нанесение урона в бою

Чтобы поразить цель, атакующий бросает 1к20 и добавляет свой бонус атаки, соответствующий боевой навык и модификатор атрибута, соответствующий их оружию. Оружие с более чем одним перечисленным атрибутом позволяет ИП использовать либо то, либо другое. Если ИП полностью лишен соответствующего боевого навыка, они берут штраф -2, чтобы ударить. Если бросок равен или больше, чем класс брони цели, атака является успешной.

При попадании атакующий бросает на урон оружия и добавляет соответствующий модификатор атрибута. Цель получает столько урона, сколько вышло.

При промахе оружие, наносящее шоковые повреждения, все равно может повредить цель. Если удар оружия может нанести урон классу брони цели, цель получает урон от удара оружия даже при промахе. Этот урон увеличивается соответствующим модификатором атрибута владельца и любыми другими бонусами к урону. Оружие никогда не наносит меньшего урона, чем его удар при промахе.

Мораль в бою

Чтобы проверить боевой дух, НИП бросают 2к6. Если они равны или меньше, чем их моральный балл, они продолжают сражаться. В противном случае они убегают, отступают или сдаются. НИП проверяют моральный дух после первой жертвы и после того, как половина из них упала. ИП никогда не проверяют моральный дух.



/Оборудование и транспорт/

Каждый начинающий звездный авантюрист нуждается в соответствующем оборудовании для своей профессии. Для некоторых оно может состоять из соответствующих инструментов и медикаментов, в то время как другие предпочитают тратить большую часть своих средств на тяжелое вооружение. Расценки могут меняться, но определенные потребности вечны.

В таблицах ниже приведены общие рекомендации относительно типа оборудования, которое может быть доступно в достаточно развитом мире. Цены могут сильно варьироваться в зависимости от предложения того или иного товара. На отдаленном пограничном форпосте может быть много огнестрельного оружия, но хорошая гитара может стоить в десять раз дороже обычного. Игроки и ГМ должны рассматривать цены, перечисленные в качестве примерных рекомендаций.

Грузоподъемность

Персонажи могут хотеть носить оружие на спине и содержимое универсального склада в карманах, но это редко бывает практичным желанием. Персонажи могут нести только так несколько вещей, а перенос большого количества может существенно замедлить их.

Персонаж может иметь несколько готовых предметов, равное половине их оценки силы, округленной вниз. Готовые предметы включают в себя те, которые персонаж использует или носит постоянно, или которые ему удобно держать в ножнах, кобурах или поясных сумках. Доспехи считаются готовыми предметами, но обычная одежда и украшения, которые может носить персонаж, этого не делают. Персонаж может сделать или произвести готовый предмет в рамках любого действия, которое он может предпринять во время хода.

Персонаж может иметь количество сложенных предметов, равное их полной силе. Уложенные предметы переносят в рюкзаках, в тщательно сбалансированных карманах для ног или рук, или иным образом упаковывают там, где они меньше всего обременяют персонажа. Если персонажу нужно в спешке вытащить сложенный предмет, он должен использовать свое основное действие, чтобы вытащить его из рюкзака или карманов.

Очень мелкие предметы, перевозимые в небольших количествах, не учитываются в пределах нагрузки. Другие мелкие предметы могут быть упакованы вместе в пачки, чтобы упростить их транспортировку, хотя для того, чтобы добраться до них, требуется дополнительный раунд возни с упаковкой. Точно, сколько данного небольшого предмета может быть упаковано в один комплект предметов, зависит от ГМ, хотя, как правило, шесть энергетических ячеек типа А или три магазина патронов могут быть связаны в один упакованный предмет. Чрезвычайно громоздкие или тяжеловесные предметы могут считаться несколькими предметами по усмотрению ГМ.

Персонажи могут нагружать себя большим количеством снаряжения, если они готовы пожертвовать некоторой скоростью, чтобы сделать это. До двух дополнительных предметов можно переносить готовыми или уложить четыре дополнительных предмета ценой легкого обременения и замедления их базового перемещения с 10 метров за раунд до 7 метров за раунд. Еще два предмета могут быть взяты готовыми или четыре уложены за счет того, что они будут сильно обременены, а базовое перемещение уменьшится до 5 метров за раунд.

В списках оборудования некоторым элементам присваивается значение веса выше 1. Эти предметы считаются многочисленными объектами для обременения, будучи тяжелыми, неуклюжими или громоздкими для переноски.

Деньги и кредиты

Стоимость товаров обычно измеряется в кредитах. До безмолвия кредит, выданный Биржей света, был валютой обмена во всем человеческом пространстве. Большинство миров пытаются имитировать эту валюту с большим или меньшим успехом. Для целей игры кредиты различных звездных миров считаются взаимозаменяемыми, если только ГМ и игроки не заботятся о карьере в темном царстве межзвездного валютного арбитража. Кредиты обычно принимают форму электронных банковских записей, хотя физические «фишки» или «банкноты» часто появляются на более примитивных мирах. Сотня этих фишек считается одним предметом нагрузки.

Цены на оборудование и снаряжение предполагают, что они покупаются на законных основаниях в мире, способном производить такое оборудование. Даже примитивные миры могут иногда предоставлять более совершенное оборудование богатым покупателям, предполагая, что они не полностью отрезаны от межзвездной торговли, но покупка современного оборудования на примитивном мире, как правило, является чрезвычайно дорогой перспективой. Цены могут быть двойными, тройными или даже в десять раз большими для товаров, пользующихся большим спросом.

Примитивные или изолированные миры могут не использовать и не принимать кредиты, предпочитая торговать товарами или драгоценными металлами. Такие миры редко имеют большую ценность для торговли, а те, которые имеют тенденцию быстро привлекать других свободных торговцев. Приток драгоценных металлов из дешевой астероидной добычи вскоре портит рынок металлов, и туземцы обычно начинают требовать кредиты в уплату. Первый торговец в мире может совершить убийство за эквивалент бус и безделушек, но те, кто приходит после, обычно заканчивают тем, что нуждаются в кредитах или более полезных товарах бартера.

Легальность снаряжения

Большинство миров имеют свои собственные обычаи относительно открытого выставления напоказ оружия или брони. Посетителям рекомендуется ознакомиться с местными законами, прежде чем покинуть космопорт. Большинство бывших пограничных миров допускают или даже ожидают ношения небольшого личного оружия, но видимая броня часто может вызвать отчетливо негативную реакцию во всех местах, кроме самых грубых. Многие миры прямо запрещают гражданским лицам владеть передовой броней. Чиновники склонны рассуждать, что, хотя оружие может быть оправдано в целях самообороны, никто не будет мириться с неудобством тяжелых доспехов, не ожидая, что с ним возникнут какие-то проблемы.

В других мирах могут быть и другие своеобразные правила относительно допустимого оборудования. Некоторые миры с непригодными для дыхания атмосферами ограничивают владение кислородным генераторным оборудованием, чтобы надежно удерживать запасы воздуха в руках местных правителей. Другие планеты запрещают определенные технологии по религиозным или философским соображениям. Некоторые миры предоставляют ограниченное разрешение на хранение этих товаров на борту корабля, но другие проводят инспекции в звездном порту для поиска «контрабандных товаров».

Отчет о разведке, предыстория, соответствующая знанию о мире, или приличная проверка знаний или соединений - всего этого будет достаточно, чтобы предупредить персонажей о любых специальных законах, касающихся допустимого оборудования в мире.

Запретная Наука

В то время как огромное количество экзотических научных чудес можно найти среди рассеянных миров человечества, есть некоторые формы технологии, которые рассматриваются с почти всеобщим подозрением. Утраченный Терранский Мандат определил три категории технологий как мал-технологии, наука по своей сути гнусная и разрушительная для мирного порядка человечества. В то время как древнее пограничное агентство Мандата больше не существует, чтобы изгнать мал-тех из человеческих миров, миры-наследники пограничья обычно все еще уважают эти пределы. Директива **Nihil Ultra** мандата содержала три широких запрета в своих строках.

Вы не должны делать орудия из людей. Любая евгеническая технология, предназначенная для фундаментального порабощения или контроля над человечеством, была запрещена. В то время как широкие, свободные от недостатков улучшения в геноме человека всегда были трудны для реализации, остаются многочисленные методы ограничения интеллекта, калечащие хлопотные упражнения воли и принятие серьезных умственных или физических ограничений в обмен на конкретные улучшения, полезные для правящего класса. Многие транс-человеческие анклавы прошли по острию ножа этого запрета, а некоторые даже вышли далеко за его пределы.

Вы не должны создавать безудержные умы. Искусственный интеллект всегда был труден в своем создании, даже для мандатных кибер-психологов. В то время как большинство интеллектов вымерло на далеких недо-человеческих уровнях, те, которые достигают человеческого эквивалентного интеллекта, должны иметь определенные преднамеренные недостатки, или «тормоза», вставленные в их код. Без этой искусственной забывчивости и иррациональности разум ИИ рискует по мере роста заикнуться на непримиримых противоречиях или навязчивых идеях. Эти «необузданные ИИ» неизбежно в конечном счете замыкаются в непостижимо блестящие, неизмеримо безумные интеллекты. Агентство периметра было вынуждено поддерживать постоянную бдительность против этих нечестных умов и их непостижимых целей.

Вы не должны создавать устройства планетарного разрушения. Обычные гравитационные тормозные установки, ядерные снаряды и квантовые ЭЦМ делают технологию уничтожения планет более обременительной, чем это было в до-Мандатную эпоху. Но даже в этом случае технология, специально разработанная для того, чтобы превратить обитаемую планету в непригодную для жизни, представляла собой серьезную угрозу для человеческой экспансии, лишая вид пригодных для жизни планет и неприемлемо затрудняя его будущее.

Даже сейчас большинство пограничных миров питают культурное отвращение к мал-технологиям и категорически запрещают его исследования или владение. К счастью, большинство современных миров вообще не способны исследовать его тайны, и большинство его худших чудес ограничено потерянными исследовательскими станциями эпохи мандата. Несмотря на это, всегда есть какой-нибудь тиран или фанатик, достаточно безрассудный, чтобы вообразить, что они могут контролировать темные силы этой технологии, и всегда кто-то готов взять ее реликвии для своих целей.



Технологический уровень

С тех пор как рухнул Терранский Мандат и начался хаос крика, миры по всему человеческому пространству были отброшены назад на своих собственных технологических ресурсах. Многие миры полностью погибли, завися от жизненно важного импорта, который они больше не могли получить, или от технологий, которые они не могли поддерживать без внешней помощи. Другие соскальзывали в варварство, когда выжившие сражались за остатки былой эпохи. Некоторым даже удавалось поддерживать нечто, напоминающее современное космическое общество. Однако эти миры почти никогда не сохраняли всех искусств и наук, которыми они когда-то обладали.

Технологические уровни описывают базовую технологическую инфраструктуру мира или нации. Технический уровень 0 эквивалентен неолитическому обществу, способному лишь на самые примитивные технологические достижения, в то время как ТУ-5 представляет собой стандартный уровень технологии, которым обладал древний Терранский Мандат и чудеса, которые они были способны создать.

Пост-тех - это общий термин для всех технологий, которые все еще функциональны и ремонта-пригодны со времен крика. В то время как отдельные миры могут не иметь инфраструктуры для поддержания всех форм пост-технологий, это, по крайней мере, теоретически понятно для среднего мира ТУ-4. **Пре-тех** это слово для более сложной технологии до Крика в Терранском Мандате. Пре-тех варьируется от устройств, немного превосходящих стандартное оборудование ТУ-4, до объектов совершенно необъяснимого чуда.

Большинство современных пост-безмолвных миров - это ТУ-4, способные создавать спайк-двигатели для межзвёздных путешествий, энергетическое оружие, неразумные экспертные системы и другие высокотехнологичные устройства, выходящие за пределы возможностей Земли 21-го века. Многие из этих миров потратили столетия на постепенное восстановление своей технологической базы вслед за Криком, собирая воедино новые методы и приемы, которые можно было бы достичь с помощью чисто местных ресурсов. Уровень технологических достижений в рамках ТУ-4 неравномерен; в некоторых мирах отсутствуют жизненно важные минералы для создания спайк-двигателей, в то время как другие никогда не работали над восстановлением кибернетических технологий или созданием экспертных систем. Некоторые миры сохранили достаточно данных и располагали достаточными местными ресурсами, чтобы даже возродить предварительное производство Мандатной эпохи для нескольких конкретных устройств или типов технологий.

«Потерянные миры» или «Варварские миры» - это те неразвитые миры, которые не имеют инфраструктуры ТУ-4. Их технология может быть гениальной и может использовать поразительные преимущества местной флоры, фауны и специальных материалов, но им принципиально не хватает данных или местных ресурсов для воспроизведения технологии ТУ-4. Варвары, которые установили контакт с более широким миром пост-технологий через далеких торговцев или исследователей, часто остро осознают их недостатки и готовы пойти на крайности, чтобы приобрести технологию-катализатор, необходимую им, чтобы преодолеть свои собственные местные ограничения ресурсов. Немногие осознают культурные опасности, связанные с такой трансформацией, и многим не удается пережить свой собственный Ренессанс.

Неолит (ТУ-0):

- Слоеные каменные инструменты, резное дерево, тканый текстиль
- Одомашненная местная флора и фауна
- Луки, дубинки, простые доспехи из органических материалов

Пред-пороховой (ТУ-1):

- Обработанные металлы для оружия и орудий труда
- Энергия ветра и воды используется для примитивных машин
- Общая технология предварительного пороха

Ранняя индустриализация (ТУ-2):

- Паровая энергия и двигатели внутреннего сгорания
- Пороховое огнестрельное оружие и телеграф
- Технологии ранней индустриальной эпохи

21 век (ТУ-3):

- Примитивное расщепление ядра и ядерное оружие
- Компьютеры и современные телекоммуникации
- Примитивный внутрисистемный космический полет

Пост-тех (ТУ-4):

- Базовая линия для «современных» пост-безмолвных миров
- Дорогостоящее, но осуществимое создание межзвездных кораблей
- Основное управление гравитацией с помощью больших, тяжелых устройств
- Создание экспертных систем, а иногда и ИИ
- Разной степени развития кибернетическое оборудование
- Основные генетические манипуляции для людей и других живых существ
- Ограниченное клонирование органов, конечностей и тканей
- Космический корабль или маленькая-здание термоядерных электростанций
- Энергетическое проекционное оружие различных видов

Пре-тех (ТУ-5):

- Трудное, но достижимое создание истинной формы ИИ
- Гравитационные манипуляции с помощью малогабаритных устройств
- Технологии, питаемые псионикой, такие как прыжковые ворота
- Устройства с неисчерпаемыми внутренними источниками питания
- Мал-тех евгеника, искусственный интеллект и разрушение планет
- Сложное, тонко настроенное создание силового поля
- Технология пространственных искажений и технология фазирования
- Нано-технологии в нескольких различных диапазонах воздействия
- Экстремальные человеческие генетические манипуляции и контроль
- Функциональные методы бессмертия
- Ограниченный, локализованный контроль и манипуляции временем

Пре-тех плюс (ТУ-6):

- Невозможные эффекты, неотличимые от магии

От переводчика: Не обращайте внимания на кавычки в картинках таблиц, это не системный знак, а моя лень и косяки Excel

Броня

Броня - популярное приобретение для искателей приключений, так как их образ жизни часто ставит их на путь опасности.

Полностью небронированные человеческие бойцы редко живут очень долго в бою и имеют базовый класс брони 10.

Бронированные или нет, персонажи добавляют свои модификаторы ловкости к своему классу брони. Чем выше у человека КБ, тем труднее вывести его из боя. Тяжелые доспехи могут считаться более чем одним предметом для счёта нагрузки. Очень легкие костюмы могут вообще не считаться.

Типы брони

Броня бывает четырех основных категорий. Большинство миров допускают законное владение уличной броней, в то время как более тяжелое снаряжение часто требует разрешений и может быть полностью запрещено на более законопослушных мирах.

Примитивная броня - это определение, охватывающее все технологии брони, которые не имеют доступа к передовым материалам и процессам. Хотя такая броня может быть очень эффективной в защите от примитивного оружия, она бесполезна против современного оружия ближнего боя ТУ-4 и огнестрельного оружия всех видов. Против этого оружия он рассматривается как КБ 10. Обратите внимание, что на некоторых планетах есть местная флора или фауна, способная естественным образом производить чрезвычайно эффективные броневые материалы, которые не подвержены этому ограничению.

Уличная броня - это своего рода снаряжение ТУ-4, которое можно носить на публике без социальных потрясений. Такие доспехи маскируются под обычную уличную одежду или настолько легки, что их можно носить под обычной одеждой. ИП могут носить уличную броню в большинстве миров, не подвергаясь никаким неприятностям со стороны властей.

Боевая броня, очевидно, является броней и не может быть эффективно замаскирована. Большинство миров оставляют боевую броню для сотрудников правоохранительных органов, военнослужащих и телохранителей важных или богатых граждан. Большинство сотрудников правоохранительных органов считают любого, кто носит боевую броню, человеком, явно ожидающим военных проблем в ближайшем будущем.

Силовая броня - это самое тяжелое личное защитное снаряжение, доступное за исключением настоящей МЕХИ. Большинство силовых доспехов требует, по крайней мере, месяца обучения, прежде чем они могут быть эффективно использованы любым ИП, который не имеет опыта, связанного с такими действиями. Кто-то, носящий броню этого класса, невосприимчив к примитивному оружию ближнего боя, безоружным атакам и любому огнестрельному оружию или взрывчатке гранатного типа масштаба ТУ-3 или меньше.

Распространенные Разновидности Брони

Щиты - древнее, но чрезвычайно полезное дополнение к броне. Примитивные щиты обычно сделаны из дерева или растянутой кожи, в то время как более современные щиты тяготеют к прозрачному пластику. Силовой щит более эффективен, будучи небольшим силовым дисковым проектором пре-теха, который может поглощать все виды огня стрелкового оружия. Все щиты требуют одной свободной руки для эффективного использования.

Щиты предоставляют базовый КБ своему пользователю; 13 для примитивных щитов и 15 для силового поля. Если КБ носителя уже равен или лучше, щит просто дает бонус + 1 КБ. Примитивные и бунтарские щиты игнорируются всеми видами оружия, которые игнорируют примитивные доспехи.

Помимо их преимуществ КБ, щит также делает носителя невосприимчивым к первому случаю поражения ударом ближнего боя, который они получают каждый раунд, предполагая, что щит эффективен против используемого оружия.

Боевой раскрас - это термин, описывающие необычное дополнение к обмундированию для уличных бандитов-мусорщиков, силовиков-культистов, бродяг и других маргинальных типов с малым количеством денег, нуждающиеся в защите. Большинство подобных вещей представляют символический хлам из ТУ-4 материалов или рисунков, представленные опознавательными знаками группировок или просто жуткие гримасы. Они часто чрезвычайно непрактичны, но вдохновляет своего владельца; НИП в боевой раскраске, которая имеет для них значение, получает бонус к морали +1. Большая часть боевой краски либо собирается по кусочкам в течение многих лет, либо берется с мертвых. На самом деле покупка готового костюма происходит по указанной цене, предполагая, что кто-то может быть найден готовым расстаться со своим.

Бронированный подкостюм - это обтягивающее тело одежда, сотканное из передовых волокон ТУ-4 с исключительной ударопрочной жесткостью и способностью рассеивать удары. Прозрачные панели позволяют носить его практически с любым нарядом, не привлекая внимания и не обнаруживаясь без тщательного тактильного осмотра.

Бронированная одежда поставляется в различных стилях и форматах повседневной уличной одежды до высокой моды. Обычные ткани и компоненты заменяются легкими, гибкими компонентами брони, которые лишь слегка мешают владельцу. Только внимательное тактильное исследование может отличить надежную одежду от обычной дизайнерской.

Дефлекторная решетка состоит из нескольких узлов силового поля, надеваемых под обычную одежду. Невидимый щит, который он производит, вспыхивает только тогда, когда надвигается опасная энергия или удар, светясь коротким, ярко-синим, когда он отклоняет атаку.

Броня охраны - это обычная рабочая форма большинства сотрудников правоохранительных органов и сотрудников Службы безопасности. Различные жесткие пластины и противоракетные панели обеспечивают защиту владельца при минимальном дополнительном весе.

Бронированный космический скафандр поменял некоторый комфорт и гибкость на дополнительную защитную толщину. Помимо того, что он функционирует как обычный скафандр, у него есть только половина обычного шанса порваться при попадании холодного оружия или разрыва. Выбор между бронированными или стандартными скафандрами - обычная дискуссия в космических барах.

Тканый бронезилет представляет собой лучшую броню, которую может изготовить мир ТУ-3, или улучшенную версию брони безопасности, используемую командами реагирования на высокие угрозы ТУ-4. Конструкция значительно более громоздкая, но позволяет обеспечить несколько уровней защиты.

Типы брони	Класс брони	Цена	Вес	ТУ
Примитивная броня				
Щит	13/+1 бонус	10	2	0
Кожаные куртки, толстые шкуты, стёганые доспехи	13	10	1	0
Панцирь, кираса, линоторакс, полу-доспех	15	50	1	1
Полный доспех, многослойная кольчуга	17	100	2	1
Уличная броня				
Боевой раскрас	12	300	0	4
Бронированный подкостюм	13	600	0	4
Бронированная одежда	13	300	1	4
Бронированный космический скафандр	13	400	2	4
Дефлекторная решетка	18	30000	0	5
Боевая броня				
Силовой щит	15/+1 бонус	10000	1	5
Броня охраны	14	700	1	4
Тканый бронежилет	15	400	2	3
Военная униформа	16	1000	1	4
Упряжь Икаруса	16	8000	1	4
Силовая броня				
Вестимент	18	15000	0	5
Штурмовой костюм	18	10000	2	4
Штормовая броня	19	20000	2	5
Полевая эмиссионная защита	20	40000	1	5

Боевая униформа - это сложное боевое одеяние, изготовленное из абляционных покрытий ТУ-4, жестких пластин и ударно-активированных мягких компонентов. Боевая униформа - стандартная форма для хорошо экипированных солдат линии фронта ТУ-4.

Упряжь Икаруса является усовершенствованием боевой униформой для десантников и заменяет обычный парашют грубым гравитационным гасителем, который позволяет владельцу падать на неограниченное расстояние без вреда для здоровья. Каждое падение более чем на 3 метра истощает силовую ячейку типа А. Костюм также функционирует как скафандр в течение до 30 минут.

«**Вестимент**» - это универсальный термин для обозначения одного из многих древних мандатных церемониальных доспехов, предназначенных главным образом для парадных гвардейцев, ритуальных чиновников, культурных ре-конструкторов или других ролей, которые ставят сложный стиль на первое место. Хотя эти наряды часто выглядят дико невоенными, их сверхсовременные компоненты и микро-низированные силовые поля дают им такую же защиту от примитивного оружия, как и любая другая силовая броня.

Штурмовой костюм представляет собой самую сложную броню, широко используемую среди миров ТУ-4. Для штурмового костюма требуется силовая ячейка типа В на 24 часа работы и обеспечивает встроенную зашифрованную военную связь, слабое освещение и инфракрасное зрение, а также встроенный интерфейс подачи энергии. Последний позволяет владельцу подключить костюм к любому оружию или устройству, использующему силовую ячейку типа А в качестве основного действия. До тех пор, пока устройство остается подключенным к скафандру, оно рассматривается как имеющее неограниченные боеприпасы или время работы. Скафандр также функционирует как скафандр, пока он остается заряженным, который не может быть разорван холодным оружием.

Штормовая броня - это более продвинутая форма штурмового костюма, который может быть изготовлен только теми мирами, которые сохранили некоторую степень технической инфраструктуры мандатного уровня. Помимо функционирования в качестве штурмового костюма, экзо-усиления штормовой брони позволяют владельцу рассматривать их силу как 4 балла выше. Интегральные гравитационные ускорители позволяют владельцу прыгать до 20 метров в качестве действия перемещения, горизонтально или вертикально, и позволяют владельцу падать на 40 метров без ущерба для здоровья. Бортовой медицинский компьютер может попытаться в последний момент стабилизировать носителя, если все другие усилия не увенчаются успехом; когда носитель обычно умирает от неизлечимой смертельной раны, они могут сделать физический спас-бросок для само-стабилизации. Штормовая броня требует такой же силовой ячейки типа В, как и штурмовой костюм, и каждая ячейка питает ее в течение 24 часов.

Полевая эмиссионная защита - это сверхпрочная пре-тех защитная система, состоящая из полудюжины изношенных эмиттерных узлов, которые облакают владельца в нимб плотно прилегающих демпфирующих полей. Бледное свечение ПЭЗ очевидно, но оно обеспечивает все преимущества штормовой брони без какого-либо источника питания. ПЭЗ особенно эффективен при фильтрации излучения и делает владельца невосприимчивым к любой дозе, которая не убьет его в считанные секунды. Многие ПЭЗ проецируют устрашающие голографические поля на владельца, когда он работает.

Дальнобойное оружие

Дальнобойное оружие составляет большинство смертоносных орудий, которыми усеяна галактика. Будь то примитивные Луки остатков колонии на каком-нибудь пустынном затерянном мире или сложное энергетическое оружие современного межзвездного путешественника. Способность убивать людей на удобном расстоянии ценится повсеместно.

Одного типа А батареи питания достаточно для перезарядки магазина энергетического оружия. Для простоты во время игры Калибры боеприпасов не отслеживаются; пуля - это пуля, когда дело доходит до питания вашего любимого пистолета.

Оружие перечислено с их нормальной и максимальной дальностью стрельбы в метрах. Атаки за пределами нормального диапазона берут штраф -2, чтобы поразить цель.

Стрельба очередью

Некоторые виды оружия могут стрелять в режиме очереди, позволяя владельцу выстрелить тремя патронами за бонус +2, чтобы попасть в цель и нанести ей урон. Для огнестрельного оружия это означает стрельбу настоящими пулями, в то время как энергетическое оружие распространяет луч или запускает горячие линии, чтобы проецировать дополнительную мощность. Сбрасывать сразу больше боеприпасов, как правило, нецелесообразно; энергетическое оружие расплавится, а пусковые установки снарядов будут неконтролируемо брыкаться. Настоящий подавляющий огонь обычно возможен только с тяжелым вооружением.

Стрелковое оружие

Огнестрельное оружие, безусловно, является наиболее распространенным оружием дальнего боя в использовании человеком. Даже сравнительно примитивные миры могут производить и поддерживать такое оружие, и ущерб, наносимый летящим куском горячего свинца, часто хуже того, что может произвести чистая вспышка лазерного огня. Почти любой мир ТУ-2 или выше может обеспечить орудие боеприпасами. Самые сложные современные боеприпасы работают даже в условиях вакуума.

Луки - необычное оружие в далеком будущем, хотя у некоторых затерянных варваров нет ничего лучше. Некоторые сложные «конверсионные Луки» используют специальные материалы для преобразования кинетической энергии для тяги в силовое поле «остекления» вокруг стрелы, улучшая пробиваемость. Луки можно перезарядить с помощью действия перемещения или быстрее, если применяется фокус стрелка.

Пользователи **гранат** всегда бросают, как будто они атакуют КБ 10. При промахе граната попадает в 1к10 метров от цели в случайном направлении. Попадание или промах, граната затем взрывается для нанесения урона 2кб всем целям в радиусе 5 метров. Жертвам разрешается спас на Уклонение, для исключения половины ущерба. Цели получают на 1 очко меньше урона за каждую очку брони выше 14. Гранаты можно бросать навыками Усилие или Стрельба при необходимости

Грубые пистолеты и **мушкеты** представляют собой самые грубые и примитивные формы порохового оружия, обычно самодельное оружие, импровизированное преступниками или отчаявшимися. Перезарядка грубого пистолета или мушкета требует двух раундов вместо одного.

Револьверы довольно популярны на пограничных мирах, так как оружие чрезвычайно надежно и может быть отремонтировано и изготовлено даже примитивными металлургами. Некоторые варианты револьверов специально сконструированы для работы в атмосфере, которая разрушает более хрупкое оружие.

Винтовки являются опорой большинства армий ТУ-2 и охотников, благодаря их превосходящей дальности и мощности.

Дробовики дешевле и легче изготавливаются, чем винтовки, и являются популярным оружием для обороны дома на границе. Приведенные статистические данные относятся к дробовым боеприпасам. Пули наносят урон 2кб и имеют дальность действия 50/75 метров.

Полуавтоматические пистолеты обменивают некоторую надежность револьвера на больший размер магазина. Они, как правило, являются любимым оружием для местных жителей на планетах, где отсутствуют суровые условия или неопределенные возможности обслуживания пограничного мира.

Автоматы берут пистолетные патроны, но стреляют с большой скоростью. Это оружие может стрелять в режиме очередью.

Штурмовые винтовки пользуются благосклонностью военных миров технического уровня 3, обменивая некоторые из часто ненужных дальнобойности и пробиваемости обычной винтовки на больший боекомплект и возможность автоматического огня. На более социальных мирах такое военное оружие зачастую незаконно для гражданских лиц.

Штурмовые дробовики - это более сложные и темпераментные версии обычных дробовиков. Это оружие имеет существенно больший боекомплект и способно вести огонь в режиме очередью. Штурмовые дробовики могут стрелять пулевыми снарядами так же, как и обычные дробовики.

Снайперские винтовки предназначены для того, чтобы быть исключительно эффективными при поражении ничего не подозревающих целей на большом расстоянии. Помимо дополнительного эффективного радиуса действия снайперской винтовки, любая цель, которую она смертельно ранит с помощью экзекуционной атаки, умрет мгновенно, без шансов на стабилизацию. Атака-казнь должна квалифицироваться в соответствии с условиями на странице 52. Если винтовка используется вне таких условий, то она не обладает особыми качествами.

Пустотные карабины предназначены для использования в вакууме и в невесомости и практически не имеют отдачи. Их снаряды не могут пробить обшивку обычного корабельного оборудования.

Маг-оружие включает в себя магнитное ускорение металлических снарядов, в то время как метатели шипов являются эквивалентами дробовика этого оружия. Боеприпасы «маг» упакованы со встроенными источниками питания, поэтому для стрельбы из этого оружия не требуется никаких дополнительных элементов питания.

<i>Дальнобойное оружие</i>	<i>Урон</i>	<i>Радиус</i>	<i>Цена</i>	<i>Обойма</i>	<i>Атрибут</i>	<i>Вес</i>	<i>ТУ</i>
Примитивный лук	1к6	50/75	15	1	Лов	2	1
Продвинутый лук	1к6	100/150	50	1	Лов	2	3
Конверсионный лук	1к8	150/300	500	1	Лов	2	4
Граната	2к6	"10/30"	25	нет	Лов	1	3
Грубый пистолет	1к6	"5/15"	20	1@	Лов	1	2
Мушкет	1к12	25/50	30	1@	Лов	2	2
Револьвер	1к8	30/100	50	6	Лов	1	2
Винтовка	1к10+2	200/400	75	6	Лов	2	2
Дробовик	3к4	"10/30"	50	2	Лов	2	2
Полу-авт-ий пистолет	1к6+1	30/100	75	12	Лов	1	3
Автомат	1к8*	30/100	200	20	Лов	1	3
Штурмовая винтовка	1к12*	100/300	300	30	Лов	2	3
Штурмовой дробовик	3к4*	"10/30"	300	12	Лов	2	3
Снайперская винтовка	2к8	1000/2000	400	1	Лов	2	3
Пустотный карабин	2к6	100/300	400	10	Лов	2	4
Маг. Пистолет	2к6+2	100/300	400	6	Лов	1	4
Маг. Винтовка	2к8+2	300/600	500	10	Лов	2	4
Метатель шипов	3к8*	20/40	600	15	Лов	2	4
Лазерный пистолет	1к6	100/300	200	10	Лов	1	4
Лазерная винтовка	1к10*	300/500	300	20	Лов	2	4
Термальный пистолет	2к6	25/50	300	5	Лов	1	4
Плазменный излучатель	2к8	50/100	400	6	Лов	2	4
Пространственная винтовка	2к8*	100/300	600	10	Лов	2	5
Громовое орудие	2к10	100/300	1000	6	Лов	2	5
Искажающие орудие	2к12	100/300	1250	6	Лов	2	5

*- это оружие может стрелять очередями

@- оружие требует 2-ух главных действий для перезарядки

Энергетическое оружие

В то время как тяжелые металлические пули и снаряды, выпущенные стрелковым оружием, как правило, более разрушительны, но отсутствие отдачи для нетяжелого энергетического оружия делает их более точными, предоставляя им бонус +1 к броскам попадания.

Энергетическое оружие очень популярно в более развитых мирах, так как солдат может нести гораздо больше боеприпасов в виде энергетических ячеек, чем если бы они несли патроны. Дальность и точность стрельбы часто превосходят, хотя инфраструктура, необходимая для обслуживания и ремонта этого оружия, существенно выше.

Энергетическое оружие пистолетного размера считается одним предметом нагрузки, в то время как винтовки, громовые орудия, плазменные излучатели и искажающие орудия считаются двумя предметами.

Лазерные пистолеты и **лазерные винтовки** являются наиболее распространенным типом энергетического оружия, хотя пистолеты значительно менее энерго-эффективны. В зависимости от технологии, используемой в секторе, они могли производить бесшумные, невидимые лучи смерти или шумные, ярко окрашенные полосы смертельного света. Фазируемый многочастотный луч способен проникать в любой обычный туман или дымку, но плотное облако термостойких твердых частиц, таких как зола или песок, может серьезно ухудшить луч, применяя штраф до -4, чтобы ударить и сократить диапазон вдвое.

Термальные пистолеты и их более крупные двуручные **плазменные излучатели** заменяют луч лазера небольшим шаром плазмы магнитной формы. Сферы имеют тенденцию рассеиваться на гораздо более коротких расстояниях, чем лазерный луч, но наносят значительно больший урон целям в пределах диапазона и не подвержены воздействию окружающих частиц. Они, как правило, очень громкие в работе.

Пространственные винтовки являются продуктом относительно немногих действующих мануфактур пре-техы. Это оружие использует миниатюрные грави-проекторы для создания опасных репульсионных полей внутри цели, разрывая объект на части вдоль идеально гладких плоскостей. Пространственные винтовки полностью бесшумны в работе.

Громовые пушки названы в честь вибраций Басов, вызванных их работой, звук, который можно почувствовать на расстоянии до тридцати метров от оператора. Это двуручное оружие использует гравитационные пластины для создания быстрых, случайных разрушений в цели, которые увеличивают вероятность полного разрушения конструкции. Если Громовая пушка поражает цель с не модифицированным броском попадания 16 или выше, то наносится дополнительный урон 1к10. Этот бонусный урон всегда применяется к неодушевленным целям.

Искажающие пушки - одно из самых сложных переносных орудий, созданных до Крика. Это двуручное энергетическое оружие опирается на тот же принцип, что и спайк-двигатель, манипулируя основной тканью пространства, чтобы разрушить цель. При условии, что владелец может видеть цель в пределах досягаемости или точно фиксировать ее местоположение в пределах одного метра, искажающая пушка может игнорировать до одного метра твердого покрытия между пушкой и ее целью.

Оружие ближнего боя

Несмотря на неумолимое продвижение науки, оружие ближнего боя по-прежнему остается полезным дополнением на поле боя. Они бесшумны, дешевы, часто легко скрываются и гораздо надежнее в плане смертоносности, чем огнестрельное или лазерное оружие. Легко промахнуться мимо движущейся цели в наполненном адреналином хаосе перестрелки. Гораздо труднее заблудиться с моноблочным ножом в кулаке.

Виды привычного оружия

Вместо того, чтобы перечислять все возможные типы острых предметов и тупых орудий, которые использовались для смертоносных действий среди рассеянных звезд, оружие ближнего боя делится на три класса.

Малое оружие - это небольшие одноручные орудия, не больше дубинки или ножа. Это оружие легко спрятать в обычной одежде, и его можно даже держать наготове в рукавах или в специально подобранных карманах. Многие из них могут быть брошены на дальность до 10 метров.

Среднее оружие - это одноручные мечи, топоры, копья или другие очевидные орудия войны. Хотя они не могут быть эффективно скрыты в чем-то меньшем, чем окутывающий плащ или пальто, они также более вредны для несчастной жертвы, пораженной ими, хотя они несколько менее проворны, когда владельцу нужно нанести удар по незащищенной плоти. Копья и подобное аэродинамическое оружие можно метать до 30 метров.

Большое оружие - это двуручные орудия разрушения тела, такие как клейморы, алебарды, тещубо и другие подобные орудия. В отличие от меньшего оружия, они полагаются в основном на силу для их использования, и могут колотить через более легкие формы брони. Большое оружие считается двумя единицами нагрузки.

Помимо их типа, оружие считается **примитивным** или **продвинутым**. Примитивное оружие - это просто оружие из обычного металла или дерева, без каких-либо высокотехнологичных усовершенствований. Продвинутое получило моноблочную кромку, кинетическую оболочку, тепловые провода, лезвие бензопилы или какое-то другое прикосновение ТУ-4. Примитивное оружие часто не может повредить цели в силовой броне, в то время как современное оружие может игнорировать примитивные пластины и скрывать защиту.

Другое Оружие Ближнего Боя

Электрошоковые дубинки - это обычные инструменты правоохранительных органов. Урон, который они наносят, может сбросить цель до нуля очков поражения, но не убьет их, жертва просыпается через десять минут с одним очком поражения. Оглушающие дубинки заряжаются потоком от нормального движения и не исчерпывают электрическую энергию при нормальных условиях использования.

Потрошители костюмов - это стержни с фрактальными режущими поверхностями, предназначенные для разрушения процедур автоматического ремонта скафандров. Каждый удар Потрошителем костюма считается разрывом костюма на враге, одетом в него. Неудивительно, что это оружие строго запрещено в космической среде.

Безоружные атаки отражают обычные удары руками и ногами. Безоружные атаки всегда добавляют навык Рукопашного боя атакующего к броскам урона, в отличие от других видов оружия. Кинетические обручи, кастеты и другое маленькое кулачковое оружие можно рассматривать как маленькое продвинутое или примитивное оружие, которое использует навык рукопашного боя и добавляет уровень навыка к их урону, но не к шоку. Такое оружие не усиливает героя, который делает акцент на невооруженного бойца.

Шок

Многие виды оружия ближнего боя имеют **шоковую** характеристику, представляющую опасность, которую они представляют для плохо бронированного противника. Шоковые повреждения представляют собой неизбежные порезы, ушибы, истощение и ужас ближнего боя.

Шоковое повреждение наносится цели ближнего боя только в том случае, если бросок удара терпит неудачу, и оно применяется только в том случае, если цель имеет КБ, равный или меньший, чем указанный для удара.

Шоковый урон всегда включает в себя модификатор атрибута владельца и любой бонусный урон, предоставляемый модификациями оружия, фокусами, передовыми технологиями или другими бонусами к урону. Фактический удар оружием никогда не наносит меньшего урона, чем шок; если пользователь каким-то образом наносит меньше урона, используйте вместо этого шоковый урон.

Таким образом, если бы у вас был счет силы 14, и вы размахивали огромным инопланетным боевым топором по цели с КБ 13, вы нанесли бы 3 очка урона при промахе; 2 от удара оружия плюс 1 от вашего модификатора силы. Если вы попадете, вы сделаете по крайней мере 3 очка.

Оружие	Урона	Шок	Атрибут	Цена	Вес	ТУ
Малое примитивное оружие	1к4	1 единицу/КБ 15	Сил/Лов	0	1	0
Среднее примитивное оружие	1к6+1	2 единицы/КБ 13	Сил/Лов	20	1	0
Большое примитивное оружие	1к8+1	2 единицы/КБ 15	Сил	30	2	0
Малое продвинутое оружие	1к6	1 единицу/КБ 15	Сил/Лов	40	1	4
Среднее продвинутое оружие	1к8+1	2 единицы/КБ 13	Сил/Лов	60	1	4
Большое Продвинутое оружие	1к10+1	2 единицы/КБ 15	Сил	80	2	4
Шоковые дубинки	1к8	1 единицу/КБ 15	Сил/Лов	50	1	4
Потрошители костюмов	1к6	Нет	Сил/Лов	75	1	4
Безоружные атаки	1к2	Нет	Сил/Лов	Нет	Нет	Нет

Тяжёлое оружие

Некоторые виды оружия просто слишком велики, чтобы их можно было удобно использовать без штатива, неподвижной опоры или крепления на транспортном средстве. Другие требуют специальной подготовки по применению тяжелых боеприпасов. Все перечисленные здесь виды оружия используют навык стрельбы для определения бонусов за попадание, и, если не указано иное, все они требуют какой-то поддержки для стрельбы.

Энергетическое оружие использует силовые элементы типа В. Ракетные установки и системы Гидры используют ракеты, как указано на таблицах снаряжения, в то время как тяжелые пулеметы и пояс жнеца потребляют большое количество стандартных боеприпасов.

Некоторые тяжелые орудия могут быть использованы для подавления. Двойной обычный боеприпас выстреливается в один раунд, и каждая цель перед оружием, которая не находится под плотным прикрытием, автоматически поражается на половину нормального урона. Успешный спасительный бросок уклонения устраняет этот урон.

При стрельбе по военным машинам ТУ-4, таким как грави-танки, мехи или броня звездолета, большинство тяжелых орудий ТУ-3 не считаются тяжелыми для броне-пробиваемых целей. Однако демо-заряды и взрывчатка делают это.

Тяжёлое оружие

Крупнокалиберные пулемёты представляют собой большое семейство реактивных снарядов с воздушным или водяным охлаждением, которые обычно снабжаются поясами связанных боеприпасов. КП требуют установки на транспортное средство или установленной огневой позиции для достижения эффективных результатов. Магазин КП содержит достаточно боеприпасов для 10 выстрелов, но каждый выстрел съедает 25 кредитов.

Ракетные установки охватывают широкий спектр переносных ракетных установок различной степени сложности. Оружие, как правило, оснащено базовыми датчиками слежения, но имеет ограниченную точность против целей человеческого размера. Ракетные установки принимают штраф -4 попадания против целей человеческого размера или меньше. В отличие от большинства тяжелых вооружений, ракетные установки могут быть запущены с плеча без подготовленной огневой точки для их поддержки.

Демо-заряды - это общий ход размещенных взрывчатых веществ, любимых террористами и авантюристами во всем мире. Обычная разновидность может быть взорвана радиосигналами, таймерами или электрическими зарядами и нанести свой урон любым объектам в радиусе двадцати метров, а при уклонении, снижая половину урона. Жертвы в радиусе сорока метров получают половину урона, а с уклонением, исключают его. Заряда достаточно, чтобы пробить четырехметровую дыру в любом месте, кроме укрепленной стены. ПК с предысторией работы в сфере демонтажа или навыке ремонт-0 могут устанавливать заряд так, чтобы он направлял взрыв только в одном направлении, щадя иные объекты, если они не находятся в пределах 2-ух метров.

Рейлганы - это просто увеличенные версии личных магнитных винтовок. Они разгоняют большие металлические пули вдоль ствола оружия, создавая устойчивую струю сверхскоростных снарядов. Боеприпасы, достаточные для одного выстрела, стоят 50 кредитов.

Противотранспортные лазеры менее полезны против слабых целей, но превосходно подходят для пробивания брони автомобиля. Против транспортных средств и других целей с твердым покрытием урон пробрасывается дважды, и используется лучший результат.

Массив Гидры представляет собой последовательность несколько ракетных пусковых установок, чтобы стрелять сразу. Наводчик назначает до трех целей и затем может сделать три броска, чтобы поразить разделенные между ними. Каждое успешное попадание в цель позволяет наводчику нанести урон один раз, но только самый высокий урон наносится целям. Таким образом, если бы все три залпа были нацелены на одну цель и два из них попали в цель, наводчик дважды бы нанес урон и применил наилучший результат. Залп из массива стоит 150 кредитов.

Пояс жнеца - это одна из нескольких различных противопехотных средств, часто устанавливаемых на грави-танках и других боевых машинах. При срабатывании пояс взрывчатки выстреливает косой заряд шрапнели с любой стороны транспортного средства. Все существа в радиусе 10 метров от этой стороны транспортного средства должны уклониться, для снижения половины урона. Те, кто находится в пределах 20 метров, получают половину урона и могут уклониться, чтобы не получить урона вообще. Пояс жнеца не игнорирует броню автомобиля, как это делают другие тяжелые орудия. Перезарядка Пояса жнеца стоит 200 кредитов за раунд.

Пушки вихря используют управляемые гравитационные плоскости сдвига, чтобы заставить цель просто развалиться на составные фрагменты. Пушки бесшумны в работе, но настолько тяжелы и сложны, что их можно установить только на грави-танках и других подобных специализированных боевых машинах.

Тяжёлое оружие	Урон	Дальность	Цена	Обойма	Вес	Атрибут	ТУ
Крупнокалиберные пулемёты	3к6#	500/2000	5000	10	3	Лов	3
Ракетные установки	3к10	2000/4000	4000	1	2	Лов	3
Демо-заряды	3к10	20/40	250	Нет	1	Нет	3
Рейлганы	3к8#	4000/8000	8000	20	*	Лов	4
Противотранспортные лазеры	3к10	2000/4000	10000	15	*	Лов	4
Массив Гидры	3к6#	4000/8000	20000	10	*	Лов	4
Пояс жнеца	2к12	"10/20"	10000	5	*	Лов	4
Пушки вихря	5к12	1000/2000	75000	5	*	Лов	5

- Это оружие может вести огонь на подавление

Общее оборудование

Большая часть оборудования, перечисленного здесь, доступна в любом мире ТУ-4. Даже предметы ТУ-5 относятся к числу более простых и вездесущих реликвий пре-теха и, вероятно, могут быть приобретены в достаточно процветающем мире с хорошим рынком мандатных технологий. Однако покупка любого оборудования ТУ-5 на открытом рынке подлежит одобрению ГМ, и многие миры категорически запрещают частную собственность на древние технологии мандата.

Некоторые предметы в списках помечены звездочкой. Такие предметы не имеют значительного веса, и десятки из них можно переносить беспрепятственно.

Другие помечены решёткой. Эти предметы могут быть удобно упакованы вместе в меньшую, более компактную упаковку. Три таких предмета могут быть упакованы вместе как один предмет обременения. Для боеприпасов один заряженный магазин считается одним предметом. Вскрытие такого пакета, чтобы добраться до содержимого, требует основного действия, однако, прежде чем они могут быть подготовлены к другому основному действию.

<i>Патроны и энергия</i>	<i>Цена</i>	<i>Вес</i>	<i>ТУ</i>	<i>Вычислительное оборудование</i>	<i>Цена</i>	<i>Вес</i>	<i>ТУ</i>
Амуниция, 20 пуль	10	1#	2	"Тёмный" дата-слеб	10000	1	4
Амуниция, ракета	50	1	3	Уст-во удалённого чтения данных	5000	1	4
Батарея, тип А	10	1#	4	Протокол передачи данных	1000	*	4
Батарея, тип Б	100	1	4	Дата-слеб	300	1	4
Солнечное зарядное устройство	500	3	4	Линейный шунт	100	*	4
Телекинетический генератор	250	2	4	Удалённое уст-во взлома	250	1	4
<i>Полевое оборудывание</i>	<i>Цена</i>	<i>Вес</i>	<i>ТУ</i>	Заряд Стилетто	*	1	5
Противогаз	100	1	4	Накопитель памяти	500	3	4
Рюкзак	"5/50"	1/*	0/4	Лазерное уст-во взлома	1000	1	4
Бинокль	20/200	1	"3/4"	<i>Фармацевтика</i>	<i>Цена</i>	<i>Вес</i>	<i>ТУ</i>
Набор скалолаза	50	1	3	Безуар	200	*	4
Светлячок	5	*	3	Ментальный прилив	1000	*	5
Тросо-мёт	200	1	3	Тишина	200	*	4
Гравитационный парашют	300/1000	1	"4/5"	Люфт	50	*	4
Гравитационный пояс	5000	3	5	Пре-тех косметика	25	*	4
Складная панель	50	1#	4	Псих	1000	*	5
Очки для слабого освещения	200	1	3	Грёзы	100	*	4
Навигатор+	500	1	4	Визг	300	*	4
Портативный шкаф	50	1	4	Цунами	50	*	4
Космическая палатка	100	4	3	<i>Инструменты и медикаменты</i>	<i>Цена</i>	<i>Вес</i>	<i>ТУ</i>
Пищевой рацион, 1 день	5	1#	1	Био-сканер	300	1	4
Верёвка, 20м	"4/40"	"2/1"	"0/4"	Повязка Лазаря	30	1#	4
Данные разведки	200	*	4	Аптечка	100	2	4
Обзорный сканер	250	1	4	Мета-инструмент	200	1	4
Аварийный комплект	60	1	4	Запчасти	50	1#	4
Телескопический шест	10	*	4	Индивидуальные антиаллергены	5	*	4
Сигнальная ракета	5	*	3	Набор инструментов(Пост-тех)	300	3	4
Товары массого спроса	50	1#	4	Набор инструментов(Пре-тех)	1000	1	5
Металлы	10	1#	4	<i>Коммуникации</i>	<i>Цена</i>	<i>Вес</i>	<i>ТУ</i>
Компрессор	400	1	4	Центр связи	1000	3	4
Вакуумная кожа	1000	1	5	Коммуникатор	100	*	4
Космический скафандр	100	2	4	Полевое радио	200	1	4
				Переносной переводчик	200	*	4

Патроны и энергия

Самый лучший продукт арсенала 33-го века бесполезен, если в нем нет пуль или силовых элементов, чтобы питать его. Для удобства игры боеприпасы могут использоваться взаимозаменяемо с любым снарядным оружием. Силовые элементы спроектированы по принципу мандатной эпохи, что позволяет легко сочетать устройства из разных миров.

Амуниция: Несколько миров слишком примитивны или слишком бедны ресурсами, чтобы производить боеприпасы, но подавляющее большинство миров обеспечивают патроны почти всех мыслимых калибров и марок. Большинство местных оружейников могут загружать боеприпасы по любой спецификации, требуемой покупателем.

Амуниция, ракеты: У некоторых персонажей могут быть причины взять с собой переносную ракетную установку или установить ее на своем любимом грави-машине. Тяжелое оружие и боеприпасы к нему обычно запрещены для гражданских лиц на большинстве планет, но эта цена предназначена для мест, где можно купить ракеты.

Силовой элемент: Один из немногих стандартизированных артефактов, унаследованных от времен до Молчания, силовые элементы представляют собой небольшие цилиндрические предметы, предназначенные для приема и удержания электрических зарядов. Ячейки типа А обычно используются для личного снаряжения, а более крупные ячейки типа В - для транспортных средств и тяжелого снаряжения. Техника для ячеек существенно отличается, и они не могут быть заменены или перезаряжены друг друга без модификации обученного техника или преобразователя. Энергетические элементы могут быть заряжены от корабельной электростанции или другой сети. Для подзарядки требуется 30 минут для ячейки типа А или 24 часа для ячейки типа В.

Солнечное зарядное устройство: Это устройство разворачивается в квадратное поле солнечных батарей размером 2 на 2 метра. Получив свет от звезды примерно земной интенсивности, она может заряжать один тип А элемента питания в день.

Телекинетический генератор: Хотя это устройство предполагает наличие обученного телекинетика, оно не является строго пси-техом, так как его работа довольно проста. Телекинетический пользователь нажимает на стойку сопротивления внутри генератора, вызывая поток электричества для подзарядки присоединенного элемента питания. Любой телекинетик с навыком телекинеза-1 или лучше может перезарядить батарею за пятнадцать минут концентрации. В чрезвычайной ситуации персонаж с силой не менее 10 может управлять генератором вручную, хотя ему нужно преуспеть в проверке навыков сложности 8 Тел/Усилие, чтобы поддерживать темп в течение часа. Неудача означает, что персонаж должен отдохнуть по крайней мере час, прежде чем пытаться снова. Генератор может заряжать один тип А элемента питания за один раз.

Коммуникации

Почти все миры ТУ-4 имеют планетарную коммуникационную сеть, совместимую с любым стандартным коммуникатором. Однако некоторые планеты менее технологически одарены или имеют местные условия, исключающие легкую беспроводную связь. В других случаях у ИП есть причина избегать оставлять журналы вызовов, которые можно использовать, чтобы выследить их.

Центр связи: Мощный блок коммуникаций для обеспечения связи без спутников связи. Сервер обеспечивает обслуживание до трех десятков коммуникаторов в радиусе 300 километров от объекта. Использование сервера может быть заблокировано для конкретного коммуникатора, и все передачи сильно зашифрованы. Центр связи может функционировать в течение нескольких месяцев на ячейке типа В.

Коммуникатор: Один из множества различных ручных портативных коммуникационных устройств. Большинство миров ТУ-4 имеют глобальное покрытие связи, но примитивные миры делают эти устройства бесполезными без близлежащего Центра связи, обеспечивающего подключение.

Полевое радио: В мирах, слишком примитивных, чтобы иметь сеть связи, искатели приключений часто прибегают к этим полевым радиоприемникам, установленным в наушниках. Одна ячейка типа А питает их в течение нескольких месяцев использования. Городская или пересеченная местность ограничивает их радиус действия примерно двумя километрами, в то время как плоские равнины дают максимальную дальность действия в тридцать километров. Кто-то, обладающий хотя бы навыками программирования-0, может использовать коротковолновую функциональность радио для связи с подготовленной целью на континентальных расстояниях, если дать десять минут для настройки.

Переносной переводчик: Каждый переводчик настроен на два языка и автоматически переводит то, что слышит от говорящего, в речь слушателя. Переводы во многих случаях эксцентричны, и между каждым утверждением и его переводом всегда есть задержка в несколько секунд. Любые попытки применить социальные навыки или харизму через переводчика терпят штраф за проверку навыков -2. Он питается от одного элемента питания типа А, которого хватает на одну неделю регулярного использования.

Вычислительное оборудование

«Тёмный» дата-слеб: В то время как «Тёмный вариант», по-видимому, является обычной дата-слеб для случайного изучения, эти устройства упакованы с аппаратными средствами оптимизации вторжения и интегральными инструментами линейного отвода. Они функционируют как мета-инструмент для целей доступа к линиям передачи данных и дают бонус +1 ко всем попыткам взлома, сделанным с их помощью. Они также совершенно незаконны в большинстве миров, доступны только от дилеров черного рынка и частных продаж у хакеров.

Уст-во удалённого чтения данных: Это портативное устройство, как правило, незаконно вне владения лицензированных специалистов по ремонту линий передачи данных. Оно может обнаруживать линии передачи данных в пределах пяти метров через стены до десяти сантиметров и может генерировать энергетическое манипуляционное поле, которое позволяет использовать эту линию передачи данных для взлома без физического повреждения стены.

Протокол передачи данных: Это не столько устройство, сколько набор стандартных руководств по конкретным мировым форматам данных и методологиям обеспечения безопасности. Цена, указанная здесь, предназначена для руководств по черному рынку в мирах, где эта информация жестко ограничена. На менее параноидальных планетах эквивалентную информацию можно получить бесплатно.

Дата-слеб: Вычислительное устройство размером с ладонь, которое может развернуться в тонкую плиту примерно в одну треть метра стороны. Он может выполнять все функции коммуникатора или портативного компьютера и может общаться по беспроводной сети с близлежащими устройствами.

Линейный шунт: Эти пластинки размером с ладонь имеют толщину примерно в один сантиметр, с клейкой стороной, которая будет прилипать практически ко всему, и полихроматическим фазированным соединением на его оболочке, которое изменит цвет, чтобы смешаться с его окружением. Один или несколько линейных шунтов должны быть применены в определенных местах внутри объекта для доступа к более хорошо защищенным разновидностям компьютеризированных систем. Шунты используют технологию поэтапного манипулирования энергией, и поэтому им не нужно непосредственно контактировать с линией передачи данных, а только в пределах нескольких сантиметров. Линейные шунты являются одноразовыми и продолжают функционировать до тех пор, пока не будут удалены.

Удалённое уст-во взлома: Эти блоки канала широкоэвещательной передачи данных были предварительно загружены с одноразовыми мерами безопасности пусковой площадки, передовыми схемами скрытности и сложными алгоритмами прогрессирования данных. Две из этих ссылок могут позволить пользователю поддерживать контакт с удаленным блоком хранения данных. Однако соединение слишком «жесткое», чтобы позволить легкий взлом, и оно применяет штраф -2 к любым попыткам взломать его. Системы безопасности профессионального уровня часто имеют средства обнаружения трансляции удаленного блока связи.

Заряд Стилетто: Эти древние полиморфные соединения систем вторжения, созданные в эпоху Мандата, первоначально были сделаны, чтобы позволить агентам Мандата легко преодолеть примитивные колониальные меры безопасности данных. Каждый заряд представляет собой небольшую интерфейсную вилку размером с большой палец человека. При использовании в качестве части взлома против системы ТУ-4, это приводит к тому, что проверка навыков автоматически завершается успехом независимо от сложности. Без линейных шунтов, однако, продолжительность взлома все еще не превышает обычных 1к4 раундов плюс навык программы хакера. Эти устройства являются одноразовыми и ценятся так высоко, что почти всегда недоступны для обычной покупки. Благосклонность к нужным людям и разграбление остатков Мандата - единственные нормальные способы приобретения этих устройств.

Накопитель памяти: В то время как обычные дата-слеб имеют достаточно места для хранения любого разумного объема данных, иногда объект должен хранить или загружать действительно огромный набор данных. Этот стандартный блок памяти ТУ-4 представляет собой портативный, но неуклюжий корпус, защищенный от всего, кроме преднамеренного повреждения огнестрельным оружием, способный взаимодействовать с широким спектром аппаратных средств для приема и загрузки данных. Один блок памяти может содержать огромное количество данных, которые были тщательно сжаты и оптимизированы для него. Если пользователь просто вырывает базу данных из сети и вставляет ее в устройство, она может поглотить до полных файлов небольшой корпорации.

Лазерное уст-во взлома: Подобно блоку дистанционного взлома, блок использует лазер для соединения через линию прямой видимости. В отличие от удаленного уст-ва взлома у обычной системы безопасности практически нет шансов обнаружить эту связь, но она требует, чтобы злоумышленники получили четкую линию видимости между блоком и приемным концом. Коммерческие спутниковые приемные устройства могут быть использованы для полета в небо с целью получения 500 кредитов в час, если второй наземный блок недоступен, но использование в помещении невозможно.

Иностраные Протоколы: Большинство выживших человеческих миров продолжают использовать базовый протокол связи, основанный во времена Мандата, которые обеспечивает минимальный уровень совместимости между аппаратными средствами из разных миров. Хотя производительность может быть не идеальной, технология, приобретенная в одном мире, все равно должна иметь возможность взаимодействовать с местной технологией на другой планете.

Тем не менее, несколько миров более ксенофобного или изолированного характера намеренно отказываются от этого стандартного протокола в пользу своего собственного. Аппаратное обеспечение ИП в этих мирах не будет взаимодействовать с локальной сетью, если ИП с навыками Программирования или Ремонта не имеет возможности сбросить протоколы до чего-то совместимого с местными условиями. Такая работа обычно занимает по меньшей мере день, чтобы настроить все снаряжение, которым может обладать группа.

Фармацевтика

Современные фармацевтические препараты обычно применяются в виде «стимуляторов» - небольших капсул, которые прижимаются к коже цели для применения. В то время как существует большое разнообразие распространенных внебиржевых стимуляторов, перечисленные ниже некоторые из них особенно вероятно будут полезны для искателей приключений. Многие медицинские стимуляторы требуют минимального уровня навыка лечения, чтобы успешно применять их, в то время как другие добавляют системное напряжение к цели, как описано на стр. 32. Если напряжение системы субъекта уже слишком велико, стимулятор не оказывает положительного эффекта. Некоторые из приведенных ниже боевых стимуляторов обычно запрещены для гражданского владения, но уличные источники доступны по приведенным ценам.

Современные вакуумные костюмы и силовая броня имеют медицинские порты, которые позволяют применять стимуляторы и другие медицинские процедуры, не снимая их.

Безуар(Лечение-1): Сложный антибактериальный коктейль, безуар является эффективным стандартным средством лечения широкого спектра инфекционных заболеваний. При применении к страдальцу, бросьте 1кб; при результате 1, этой жертве не может помочь безуар, в то время как в противном случае болезнь излечивается в течение 24 часов. Каждое применение безуара добавляет 1 напряжение организма к цели, и оно не может вылечить рак, биологическое оружие или врожденные заболевания.

Ментальный прилив(Лечение-2): Этот препарат пси-теха требует передовых средств ТУ-5 для соединения, и немногие оставшиеся дозы из периодов до Молчания редко доступны на открытом рынке. Применение дает псионику 2 дополнительных максимальных усилия в течение одного часа. В конце этого часа они испытывают 4 единицы напряжения организма. Если их напряжение максимизирует этим, они теряют сознание на один час. Только одна доза может быть активна одновременно.

Тишина(Лечение-0): Чрезвычайно тяжелый нейро-транквилизатор, тишина оставляет субъекта бодрствующим и отзывчивым на простые, не требующие напряжения команды. Они не могут сражаться или общаться, находясь под влиянием тишины, но будут ходить, есть, сидеть и выполнять простые действия по указанию последнего человека, который заговорит с ними. Доза тишины длится в течение часа плюс три за каждый уровень Лечение человека, применяющего стимулятор, и субъект не сохраняет никаких воспоминаний во время воздействия. Субъект должен быть обездвижен или готов подвергнуться воздействию тишины; насильственное физическое движение сразу же после применения нарушает неврологические эффекты.

Люфт(Лечение-0): Этот стимулятор усиливает и ускоряет естественную реакцию организма на физическую травму и истощение. Этот импульс резко ускоряет естественное восстановление и исцеляет 1к8 плюс навык Лечение применяющего на очки здоровья после пяти минут отдыха. Люфт-стимуляторы не работают на ИП, которые смертельно ранены; они должны быть стабилизированы, прежде чем люфт сможет помочь им, хотя применение к стабилизированной цели вернет их на ноги и снова активизирует. Каждое применение добавляет 1 напряжение организма к цели. Каждое дополнительное применение подъема к цели в тот же день увеличивает необходимый навык исцеления на 1.

Пре-тех косметика(Нет): До Молчания стимуляторы существовали для множества косметических, гигиенических и медицинских целей. Хотя эти эффекты тривиальны, базовый субстрат стимулятора пре-теха также работает, чтобы исцелить 1кб потерянных очков здоровья у пользователя ценой 1 напряжения организма.

Псих(Нет): Военный наркотик, продублированный в более грубой форме многими уличными химиками, Псих наполняет пользователя сильным чувством уверенности и безрассудной смелости. К сожалению, это также калечит их суждение об опасности. Человек, пораженный психикой, немедленно получает оценку боевого духа 12 и бонус +1 ко всем проверкам навыков, но игнорирует прикрытие во время боя и не может решить не пытаться проверить навык после оценки его сложности. Эффект длится пятнадцать минут, добавляет пользователю 1 напряжение организма и вызывает сильное психологическое привыкание.

Грэзы(Лечение-1): Этот очень опасный боевой препарат полностью подавляет центры страха субъекта и выработку адреналина, оставляя их совершенно спокойными и расслабленными даже в разгар смертельной опасности. Вследствие этого их скорость реакции значительно ниже, и они могут действовать только на четных боевых раундах; так на втором, четвертом, шестом раундах и так далее. Любой ущерб, который они терпят, также удваивается из-за отсутствия бдительности. Однако их совершенное спокойствие позволяет им стрелять так, как будто они находятся на целевом расстоянии, и они могут делать проверки навыков Лов/Стрельба, чтобы поразить цель вместо бросков попадания; сложность составляет 7 в упор, 9 на обычных дистанциях и 11 на дальних дистанциях для оружия. Класс брони цели игнорируется. Рукопашные атаки, сделанные под Грэзами, всегда поражают цель. Грэзы длится десять минут и добавляет 2 напряжения системы к пользователю.

Визг(Лечение-1): Эта «сыворотка правды» ненадежна, но все же является одним из лучших доступных вариантов для полевых допросов. Субъект должен быть обездвижен или желать, чтобы на него воздействовали. В течение пяти минут после этого они не смогут уклониться от ответов на вопросы об известных им фактах; они не смогут осуществить ничего похожего на гипотезу или суждение, но они будут правдиво отвечать на конкретные вопросы об известных им фактах. Невольные жертвы могут попытаться сделать физический спасительный бросок; в случае успеха они могут просто отказаться говорить на одну конкретную тему по своему выбору. Мишени теряют сознание в течение 1кб часов после того, как препарат выветривается, и остаются невосприимчивыми к нему в течение недели после этого.

Цунами(Лечение-1): Экстренный боевой стимулятор, используемый для выжимания соков из некоторых расходуемых солдат перед атакой, цунами наполняет их безрассудным пренебрежением к боли и интенсивной агрессивностью. Однако короткая продолжительность эффекта и трудное применение ограничивают его более широкое применение. Испытуемые получают оценку боевого духа 12, 10 дополнительных очков здоровья в течение десяти минут и бонус +2 за все броски атаки. В конце срока они сразу же теряют те 10 здоровья, которые могут оставить их смертельно ранеными. Каждое использование добавляет 2 системных напряжения к цели.

Инструменты и медикаменты

В то время как опытный техник или опытный врач могут обойтись импровизированными инструментами, найденными в их окружении, большинство авантюристов предпочитают быть лучше подготовленными к встрече с неизбежными опасностями. Большинство этих инструментов и медицинских принадлежностей доступны в любом мире ТУ-4, хотя наборы инструментов пре-техна обычно требуют отличных личных контактов для получения.

Био-сканер: В то время как нетренированный пользователь может использовать этот инструмент, чтобы различить внутреннее кровотечение, грубое физическое расстройство или токсины в растении или животном, он требует навыка Лечения-0, чтобы использовать этот инструмент в полной мере. Такие операторы могут использовать био-сканер для полного спектра диагностики и сегментирования ДНК, достижимого за считанные минуты. Одна ячейка питания типа А будет питать его в течение 24 часов регулярного использования.

Повязка Лазаря: Жизненно важный инструмент для искателей приключений, повязка Лазаря - это тяжелый компресс, смешанный с антибиотиками, коагулянтами, системными стабилизаторами, плазмой и диагностическим набором. Если повязка применяется к персонажу, чье здоровье упало до 0, пользователь может сделать проверку навыков Инт/Лечение или Лов/Лечение против сложности 6, чтобы стабилизировать объект. Чем больше времени между травмой и нанесением, тем меньше шансов, что повязка сработает. Каждый раунд после первого, дополнительный штраф -1 применяется к проверке навыков. Повязка бесполезна после шести раундов. Если медик не справляется с первой проверкой навыка, он может продолжать проверять один раз за раунд, пока жертва не придет в себя или не закончится время.

Повязки Лазаря бесполезны для жертв, которые умерли от болезней, отравления или были искалечены после хирургического лечения тяжелым оружием или подобной травмой. Только одна повязка может быть применена к жертве. Ожившие жертвы получают тяжелые ранения до тех пор, пока не будет оказана достаточная медицинская помощь; подробности см. в главе «механики».

Аптечка: Содержащая широкий запас фармацевтических препаратов, спрей-бинты, клеевые швы и краткое руководство по уходу за травмами, аптечка предназначена для обработки внезапных и резких травм. Он также содержит все необходимые инструменты для оказания долгосрочной восстановительной помощи тяжелораненым персонажам. После каждого дня предоставления долгосрочной восстановительной помощи, бросьте 2кб на каждое использование; При 12, набор исчерпал некоторые жизненно важные фармацевтические препараты и стал бесполезным.

Мета-инструмент: Этот корпус, установленный на запястье, содержит множество небольших полезных инструментов, предназначенных для удовлетворения самого широкого спектра технических потребностей. В то время как мета-инструмент слишком ограничен, чтобы справиться с основными работами, обычно достаточно управлять ремонтом с помощью подручных средств и временными исправлениями, пока у техника не будет времени применить более качественные инструменты к проблеме.

Запчасти: Это общая категория для ряда небольших компонентов ТУ-4 и ремонтных материалов. В то время как простой инструментарий или мета-инструмент часто достаточно, чтобы исправить поврежденный объект, сильно сломанные устройства могут нуждаться в замене деталей. Вместо того чтобы вести каталог деталей и запчастей, техник может просто взять с собой одну или несколько единиц запасных частей, вычитая одну из них всякий раз, когда ГМ решает, что ремонтные усилия требуют больше, чем может поддержать существующая утилизация. Блок запасных частей также может быть использован для сборки некоторого базового, несложного инструмента или оружия из списка оборудования с десятью или пятнадцатью минутами сборки и, по крайней мере, навыком Ремонт-0. Такие устройства с корпусом редко длятся дольше одной сцены.

Индивидуальные анти-аллергены: Доза специально подобранных анти-аллергенов может быть использована для того, чтобы сделать органику местного мира в значительной степени съедобной для человека, а его атмосферу пригодной для дыхания без серьезных аллергических реакций. В то время как многие миры были засеяны земными формами жизни или произвели органические вещества, которые съедобны для людей, другие токсичны без соответствующего химического увеличения. Доза этих анти-аллергенов длится двадцать четыре часа.

Набор инструментов: Содержащие широкий спектр необходимых инструментов для определенного набора навыков, наборы инструментов могут справиться практически с любой работой, которая не требует полномасштабного цеха или лаборатории. Стандартный набор инструментов пост-техна может обрабатывать электронику, небольшие сварочные работы и базовый ремонт на обычных товарах ТУ-4. Более сложные инструменты пре-техна необходимы для работы с продвинутыми артефактами ТУ-5, а сами инструменты очень редки и труднодоступны.

Создание новых технологий: В научно-фантастической игре часто трудно понять пределы специальных технологий. Когда пределы технологии часто кажутся основанными на жанре, а не на физике, может быть трудно сделать вызов.

В большинстве случаев, это просто не практично для техника, чтобы разработать драматические новые технологии без использования полномасштабного исследовательского центра.

Тем не менее, иногда ИП попросит построить что-то, что создает определенный эффект, который, кажется, соответствует другим устройствам аналогичного технического уровня. Излучающая голограмму гранату «Имитатор», набор инфракрасных очков, приспособленных для присяжных, взрывчатка, которая взрывается, если фоновое излучение падает ниже определенного уровня... все это соответствует известной технологии ТУ-4.

В этих случаях ГМ должен установить правдоподобную цену в кредитах или единицах запасных частей, назначить время от пятнадцати минут до месяца в зависимости от сложности технологии и сделать секретную проверку Инт/Ремонт против сложности от 8 до 12. Когда технология фактически используется, проверка навыков определяет, функционирует она или нет.

Большинство таких технологий, созданных самостоятельно, работают только один раз, будучи слишком хрупкими или причудливыми, чтобы продержаться дольше, чем сцена. Повторные доработки и испытания могут позволить получить более долговечное оборудование.

Полевое оборудование

При погружении в неизвестность каждый искатель приключений будет нуждаться в правильном оборудовании, чтобы пережить этот опыт. Полевое оборудование в этом разделе включает некоторые из наиболее распространенных технологий, предпочитаемых исследователями и бесстрашными исследователями чужих миров. Оборудование ТУ-5, перечисленное здесь, обычно можно найти для продажи на густонаселенных мирах с активной торговлей реликвиями пре-теха, но меньшие или более отсталые миры могут не иметь ничего из этого в наличии.

Противогаз: Эта маска для лица может отфильтровать большинство атмосферных токсинов. Прикрепление стандартного кислородного баллона для скафандра к ленте подачи также обеспечит воздухопроницаемую атмосферу на срок до шести часов.

Рюкзак: Версии ТУ-4 этого предмета эффективно обходятся без веса, хотя и стоят 50 кредитов. Изношенный рюкзак считается готовым предметом, хотя предметы, уложенные внутри него, все еще требуют обычного раунда, чтобы выкопать его. Персонажи без рюкзаков или подобных приспособлений для переноски могут испытывать трудности с оправданием перевозки большого количества снаряжения.

Бинокль: Стандартный бинокль 7x50. Доступны версии ТУ-4 со встроенной оптикой низкого освещения и мощностью до 25x150 Вт. Бинокль ТУ-4 стоит 200 кредитов и требует элемента питания типа А для регулярного использования до недели.

Набор скалолаза: Коллекция ремней, веревок, крюков и других средств для скалолазания, которые дают бонус +1 к любой проверке навыка скалолазания. Использование альпинистской упряжи шумно, и любая проверка навыка подкрадывания во время восхождения с ней страдает штрафом -2.

Светлячок: Диск размером с ладонь, который может прилипнуть к любой непористой поверхности. Когда он включен, он излучает белый свет, освещая все в радиусе десяти метров в течение двадцати четырех часов. Сотня светлячков может быть заряжена от одной ячейки типа А.

Тросо-мёт: Эта пусковая установка стреляет веревкой до сорока метров. Веревка может выдержать до метрической тонны веса, хотя чрезвычайно тяжелые грузы или опасное попадание могут привести к тому, что крепление освободится. Элемент питания типа А питает шесть выстрелов из пусковой установки.

Гравитационный парашют: Когда этот предмет привязан к человеку или объекту и активирован, он плавно модулирует скорость падения до 1000 метров. Парашют может безопасно замедлить до 300 килограммов веса. Версии ТУ-5 могут работать с орбитальных высот и стоить 1000 кредитов, где их вообще можно найти. Обе версии выгорают после одного использования.

Гравитационный пояс: Этот усовершенствованный гравитационный пояс позволяет неуклюже летать со скоростью 20 метров за раунд в качестве основного действия. Для его питания требуется силовой элемент типа В, а миниатюрная электроника хищна, потребляя элемент за пять минут работы. Он может поднять до 200 килограммов.

Складная панель: В сжатом виде представляет собой двухкилограммовый куб керамплоста толщиной пять сантиметров стороной. Когда силовой элемент типа А вставляется в бок куба, он немедленно расширяется до непрозрачного, водонепроницаемого листа керамплоста толщиной 2 метра с каждой стороны сантиметрам. Через пять минут керампласт застывает в жесткой, жесткой форме, но до тех пор его можно сложить или согнуть вручную. Панели могут быть связаны друг с другом с помощью мета-инструмента или набора инструментов. Для уничтожения требуется нанести ему не менее двенадцати единиц урона.

Очки для слабого освещения: Эти очки обеспечивают монохромный, но исправный вид на обычное визуальное расстояние владельца, при условии, что есть какое-либо освещение, доступное вообще. Элемент питания типа А будет управлять этими очками в течение недели.

Навигатор+: Сочетание низко-технологичных компасов, авто-картографирования, астрономических карт и гироскопов, упакованных в плоский килограммовый футляр. Персонаж с Навигатором+ никогда не заблудится в мирах с GPS-спутниками. Они также могут сделать грубую, но пригодную для использования автоматическую карту всех зданий или ландшафтов, по которым они путешествуют. Другие проверки навыков наземной навигации производятся с бонусом +1.

Портативный ящик: Маленький кубик керамплоста, прикрепленный к электронной карточке-ключу. Когда вставляется силовой элемент типа А, коробка немедленно разворачивается в жесткий шкафчик размером 1,5 x 1 x 1 метр. Портативный ящик герметичен и имеет простой электронный замок, который может быть открыт только с помощью карточки-ключа или успешной проверки навыков сложности 8 Скрытности или Ремонта. Провал проверки приведет к короткому замыканию замка и герметизации коробки до тех пор, пока ее не удастся вскрыть с помощью мета-инструмента или сломать, нанеся двадцать единиц повреждения.

Космическая палатка: Эта палатка поддерживает воздухопроницаемую атмосферу, терпимую температуру и пригодные для использования спальные помещения для пяти очень дружелюбных обитателей. Усовершенствованная технология фильтрации и крекинга позволяет одному стандартному кислородному баллону скафандра обеспечивать дышащий воздух для пассажиров в течение 24 часов. Палатка требует наличия элемента питания типа А для каждого дня, в котором используется этот фильтр.

Пищевой рацион: Сушеных или других консервированных продуктов достаточно на один день. Если вода не доступна иным способом, добавьте еще один предмет веса для воды, необходимой для повседневных нужд человека.

Верёвка: Легкие и крепкие. Мета-инструмент можно использовать для резки и соединения синтетики, используемой в веревке ТУ-4, которая считается одной единицей веса элементом на 40 метров и стоит 40 кредитов.

Данные разведки: Подборка обзорных расчетов и отчетов торговцев о конкретном затерянном мире или изолированной колонии. Отчеты скаутов доступны для всех, кроме самых неизвестных миров, и содержат карты, основную информацию и отмечают любые критические культурные табу.

Обзорный сканер: Универсальный сканер, который может принимать атмосферные и гравитационные показания, обеспечивать базовый химический анализ образцов размером до одного кубического сантиметра и записывать до двухсот часов видеoinформации или в десять раз больше аудио. Проверка Знаний необходима для любого, кроме самого элементарного анализа.

Аварийный комплект: Стандартный поясной комплект с зажигалкой, фильтром для воды, тремя тепловыми сигнальными ракетами, ножом, тепловым одеялом, ярко окрашенным водонепроницаемым брезентом размером 3 x 3 метра, светлячком и радиомаяком, который может передавать сигнал бедствия на расстояние до пятидесяти километров в течение одного месяца на входящем в комплект элементе питания типа А. Наборы выживания, продаваемые в определенном мире, обычно также включают небольшую брошюру о конкретных опасностях или съедобных органических веществах. Обладание набором выживания дает +1 ко всем соответствующим проверкам навыков Выживания, предполагая, что его содержимое полезно на данной планете. Наборы выживания хорошо организованы и считаются только одним предметом для обременения целей.

Телескопический шест: Представляя собой 30-сантиметровую дубинку, этот шест удлиняется и фиксируется в 3,048-метровом удлинителе, который может нести до тысячи килограммов веса или служить импровизированной дубинкой.

Сигнальная ракета: При срабатывании в одном режиме вспышка горит ярким белым светом в течение двух часов, освещая до двадцати метров вокруг держателя. Если сначала выдвинуть направляющие ребра, ракета взлетает на 200 метров и взрывается яркой белой вспышкой. Запущенная ракета наносит урон 1кб любому, кого она поражает, хотя неуклюжий полет дает штраф -4 при любых попытках ударить ею по чему-то.

Товары массового спроса: Светлячки, керамические зажигалки, антибиотики, керамопластиковые инструменты и другие плоды цивилизации ТУ-4, которые могли бы быть ценными на более примитивных мирах. На более примитивных планетах, которые не очень хорошо обслуживаются межзвездными торговцами, килограмм торговых товаров обычно можно обменять по меньшей мере на сотню кредитов местных товаров. Норма прибыли быстро сокращается по мере того, как межзвездная торговля становится все более распространенной, и всегда возникает трудность найти местные продукты, которые действительно стоят путешествия торговца.

Металлы: Плоды обычной добычи астероидов ТУ-4, торговые металлы включают золото, платину, искусственные драгоценные камни и другие вещества, драгоценные на многих потерянных мирах и тривиально ценные на космических. На бедных металлами планетах, изолированных от межзвездной торговли, килограмм торговых металлов можно обменять на тысячу кредитов местной продукции. Однако рынки быстро наводняются, и обычно требуется не более нескольких торговых поездок, чтобы убедить местных жителей потребовать торговые товары или кредиты.

Компрессор: Эта трехкилограммовая трубка фильтрует и сжимает атмосферу, чтобы пополнить кислородные баллоны для скафандров. Он может извлекать кислород из любой атмосферы, которая его содержит, даже в виде углекислого газа. Заправка стандартного бака скафандра требует десяти минут работы и потребляет один тип А элемента питания. Большинство компрессоров также оснащены аварийным ручным источником питания, хотя для этого требуется не менее двух часов проворачивания.

Локальные бренды: Оборудование, описанное в этом разделе, соответствует стандартному оборудованию ТУ-4 из среднего современного космического мира. ИП, который покупает универсальный скафандр, может ожидать, что он будет работать так, как указано здесь.

Однако не все миры имеют одинаковые технологии, даже если они имеют общий технологический уровень. Планеты с особыми природными опасностями или технологическими фокусами часто имеют значительно лучшие технологии для борьбы с этими вещами, чем их соседи, в то время как миры, которым не хватает жизненно важных ресурсов или промышленной инфраструктуры, могут иметь значительно худшее оборудование.

Как ГМ, не стесняйтесь готовить местные технологии, которые можно использовать в качестве вознаграждения для ИП или специальной возможности покупки. снаряжение может давать бонусы навыка, функционировать дольше, наносить больше урона, иметь бонус КБ или предлагать какой-то другой бонус. Такое уникальное оборудование может добавить изюминку мировым технологиям.

Космический скафандр: Стандартный костюм ТУ-4 предназначен для того, чтобы позволить владельцу выжить как в жестком вакууме, так и на самых негостеприимных планетных поверхностях. Скафандр защищает от обычных уровней космической радиации и обеспечивает контролируемую температуру атмосферы. Скафандры оснащены радиоприемниками, имеющими десятикилометровый радиус действия. Кислородный баллон скафандра весит 1, включенный в вес скафандра, и функционирует в течение шести часов.

ВАК-костюмы громоздки и наносят штраф -2 за все броски атаки и проверки навыков, которые требуют движения. Те, у кого есть хотя бы месяц опыта при нулевой гравитации, могут игнорировать это наказание. Никакая броня не может быть надета со скафандром, хотя сам костюм предоставляет КБ 13 своим владельцам. Скафандр требует одного элемента питания типа А на каждые двенадцать часов работы.

Скафандры имеют самовосстанавливающийся материал, который может запечатать колотые раны, вызванные пулями, стрелами или энергетическими лучами, но удар от холодного оружия может подавить систему ремонта. Если персонаж с 10 или менее очками здоровья поражается холодным оружием, есть 50% шанс, что костюм порвется. Скафандры оснащены аварийно-восстановительными пластырями, но для их применения требуется основное действие. Воздействие вакуума описано на стр. 58.

Вакуумная кожа: Более продвинутая версия ТУ-5 скафандра, этот облегчающий костюм можно носить как готовый предмет в сочетании с броней, хотя он сам по себе не дает бонуса к классу брони. Он не требует кислородного баллона, автоматически расщепляя и рециркулируя дыхание владельца, и даже может перерабатывать телесные отходы владельца в питьевую воду, если это необходимо. Вакуумная кожа не наносит никакого штрафа на попадание или проверку навыков для тех, кто их носит. Он страдает от разрывов так же, как и обычный вакуумный костюм, и требует силовой ячейки типа А для каждых 24 часов работы.

Образ жизни, работники и услуги

Авантюристы, которые проводят много времени в одном месте, вероятно, нуждаются в покупке еды, жилья и обычных мелочей повседневной жизни. Вместо того чтобы перечислять все расходы, ИП может просто потратить фиксированную сумму за каждый день, проведенный вне экипажа корабля, казармы или другой организованной жизненной ситуации.

Трущобный образ жизни отражает голые минимумы для выживания, со скудной пищей, углом в каком-нибудь гадюшнике и немногим другим. **Бедный** образ жизни включает в себя казарменные кварталы, общественный транспорт и небольшие и нечастые предметы роскоши. **Обычный** образ жизни обычно допускает частную городскую квартиру или сельский дом, арендованный личный автомобиль, respectable гардероб и регулярные небольшие поблажки. **Хороший** образ жизни позволяет иметь частный городской пенхаус или подобное жилье, просторный сельский дом, Лучший класс личного транспортного средства и возможность беззаботно заниматься мелкими расходами, такими как рестораны или клубы. **Элитный** образ жизни позволяет использовать целые этажи роскошных зданий или арендованных сельских поместий, водителей и гравитранспорта по вызову, личный состав и тому подобные льготы. **Бесподобный** образ жизни похож на образ жизни избалованных знаменитостей и олигархов, с круглосуточным обслуживанием персонала, бесплатным входом в самые эксклюзивные места и лучшим из всего.

Цены, приведенные здесь, предполагают краткосрочную аренду и контракты, плюс неизбежную премию, взимаемую с аутсайдеров почти в любом обществе. Туземцы могут быть в состоянии наслаждаться данным уровнем жизни только за половину такой суммы, но такие сбережения обычно зависят от местных связей.

ИП иногда нужно нанимать помощников, а ГМ иногда нужно знать, что составляет «хорошую зарплату» для местного НИП. Цены справа отражают дневную заработную плату для НИП с рейтингом навыков уровня-0, уровня-1 и уровня-2 в их соответствующих профессиональных навыках. Более талантливых сотрудников обычно невозможно получить без специальных усилий по их поиску и найму.

Псиоников нанимают редко и дорого. Даже если они могут быть найдены, они редко берут меньше 200 кредитов в день за уровень экстрасенсорных навыков, чтобы быть нанятыми.

Служащие будут выполнять обычные обязанности без возражений, но не будут более храбрыми или преданными своему делу, чем их заработная плата и связи.

Авантюристы часто нуждаются в получении определенных услуг или уступок от местных жителей, и список ниже содержит цены на некоторые из их более общих потребностей.

Цены на взятки часто варьируются в зависимости от общего уровня коррупции на планете, но цены здесь стандартные для большинства. Мелкие преступления, как правило, связаны с чем-то, что принесет только штраф или несколько месяцев тюрьмы. Серьезные преступления включают в себя большинство тяжких преступлений и все, что может принести годы тюрьмы. Смертная казнь - это любое преступление, за которое преступника казнят на земле. Особенно вопиющие или деликатные преступления, возможно, нельзя было бы решить с помощью простого подкупа, хотя правильные «особые услуги» для правильных должностных лиц могли бы выиграть отсрочку.

Поддельные удостоверения личности включают в себя высококачественную документацию с соответствующими ложными записями в базе данных. Они достаточно хороши, чтобы пережить контрольно-пропускные пункты и остановки службы безопасности, но они не выдержат серьезной проверки подозрительным бюрократам.

<i>Образ жизни</i>	<i>Цена/День</i>
Трущобный	5
Бедный	10
Обычный	15
Хороший	25
Элитный	200
Бесподобный	1000

<i>Работник</i>	<i>Вахта/День</i>
Артист	3/10/100
Программист	10/30/100
Доктор	50/100/400
Охрана	10/20/150
Юрист	10/25/400
Проститутка	2/10/200
Псионик	Особенная
Учёный	10/30/100
Техник	10/30/100
Неквалифицированный труд	2/8/15

<i>Услуги</i>	<i>Цена</i>
Взятка, прощение мелких преступлений	50
Взятка, прощение тяжких преступлений	500
Взятка, прощение смертного приговора	5000
Поддельные документы, удостоверяющие личность	500
Интенсивная медицинская помощь	200/день
Почтовое сообщение, межзвездное	1/шестиугольник
Общественный транспорт за неделю	2
Аренда мастерской ТУ-4	100/день
Аренда наземного транспорта	15/день
Межзвездный перелёт, кают-компания	500/шестиугольник
Межзвездный перелёт, хорошая каюта	1000/шестиугольник
Доставка грузов звездолетом, за килограмм	25/шестиугольник
Дикая вечеринка	100/С человека

Транспорт

Большинство современных миров ТУ-4 полагаются на гравитационные транспортные средства с электрическим приводом. Будь то вездесущие грави-машины, грави-циклы или высотный грави-лётный транспорт и расчищенные дороги сопутствуют движению бесчисленных миров. На более грубых мирах дороги могут даже не быть проложены, вместо этого полагаясь на высокий клиренс гравитационного транспортного средства, чтобы избежать ям и грубого мусора.

Менее сложные миры все еще полагаются на двигатели внутреннего сгорания. Многие миры располагают достаточными местными ресурсами для производства того или иного вида горючего топлива, но некоторые из них настолько бедны, что им не хватает даже этого минимального ресурса. Такие миры должны полагаться на мускульную силу для транспортировки, либо чужеродных животных, либо скромных носильщиков-людей.

Статистика транспортных средств и боевые показатели

Транспортные средства обычно питаются от силовых элементов типа В на мирах ТУ-4. Более примитивные планеты обычно вынуждены использовать ту или иную форму био-топлива, если им не повезет иметь запас ископаемого топлива. Транспортным средствам требуется одна ячейка или одна заправка за шесть часов работы, если у них нет удобного доступа к источнику питания.

Транспортные средства, как правило, ограничены относительно ровной, сухой местностью. Гравитационные транспортные средства, такие как грави-циклы, могут игнорировать пересеченную местность и спокойную воду, как и исследователи квадроциклов. Большинство гравитационных аппаратов могут подниматься более чем на 10 метров над землей или водой; гравитационные летательные аппараты - это специально разработанные самолеты, способные парить.

Скорость - это абстрактная мера скорости и маневренности транспортного средства. Когда транспортные средства преследуют друг друга, скорость противоположного транспортного средства должна применяться в качестве штрафа для проверки навыков Пилотирования, чтобы сблизиться или убежать. Скорость также может быть использована в качестве модификатора при попытке сложных маневров или попытке избежать опасности на дороге.

Броня вычитается из всех повреждений оружия, нанесенных автомобилю. Броня не распространяется на повреждения, наносимые тяжелым вооружением; такие орудия часто предназначены для уничтожения транспортных средств. Грави-танки, в частности, невосприимчивы ко всему, кроме тяжелого вооружения ТУ-4, в то время как менее совершенные танки невосприимчивы ко всему, что хуже тяжелого вооружения ТУ-3.

На самом деле удар по автомобилю происходит автоматически, если автомобиль неподвижен и находится в пределах 30 футов. Попадание в цель размером с автомобиль из-за пределов этого диапазона требует атаки против КБ 10. Если цель движется, вычитите ее скорость из броска удара, и, если нападающий также находится в движущемся транспортном средстве, также вычитите их скорость.

Очки здоровья указывают на количество повреждений, которое может получить транспортное средство, прежде чем оно будет уничтожено. Скорость уменьшается наполовину, когда машина находится на половине здоровья, и летательные аппараты должны приземлиться при первой же возможности. Транспортное средство, чье здоровье уменьшено до нуля, вынуждает весь экипаж и пассажиров совершать физические спасательные броски. Неудача означает, что пассажир получает максимальный урон от автомобиля, в то время как успех уменьшает урон вдвое.

Экипаж показывает максимальное количество пассажиров транспортного средства. Для перечисленных транспортных средств фактически необходим только один член экипажа для управления или пилотирования транспортного средства, хотя для стрельбы могут потребоваться дополнительные члены экипажа.

Тоннаж - это вес транспортного средства для целей погрузки на судно.

Технический уровень указывает минимальный технический уровень для построения транспортного средства. Транспортные средства могут быть построены на более высоких технологических уровнях для лучшей производительности, но большинство миров предпочитают просто строить более продвинутые транспортные средства.

Вооружение транспортных средств

Большинство транспортных средств крупнее мотоцикла или грави-цикла на воздушной подушке могут монтировать какое-то интегральное оружие. Машины и грави-кары могут монтировать одно оружие, в то время как квадроциклы, вертолеты, летательные аппараты и грави-летуны могут монтировать два. Грави-танки - это специализированные оружейные платформы, и на них можно установить до шести.

Тяжелые орудия занимают больше места, чем обычные дальнобойные орудия, и каждая такая система занимает пространство двух меньших орудий.

Каждое оружие требует своего собственного наводчика, и все навесные орудия используют Стрельбу в качестве навыка, хотя ГМ может позволить Пилотирование чтобы использовать носовое оружие, нацеленное оператором. Грави-танки оснащены современными системами наведения, и все их оружие может быть нацелено и выпущено одним наводчиком.

Транспорт	Цена	Скорость	Броня	Здоровье	Экипаж	Тоннаж	ТУ
Мотоцикл	1000	1	4	10	1	1	3
Машина	5000	0	6	30	5	10	3
Грави-цикл	5000	2	3	10	1	1	4
Грави-машина	20000	2	4	25	5	10	4
Квадроцикл исследователь	15000	0	8	40	8	25	3
Верталёт	25000	3	6	20	6	50	3
Летательный аппарат	30000	4	8	25	6	50	3
Грави-лёт	40000	5	8	25	6	50	4
Грави-танк	200000	2	Особое	50	3	50	5



Виды транспортных средств

Каждый мир имеет свои собственные марки обычных транспортных средств, но типы ниже охватывают более обычные модели. Цены, приведенные для каждого из них, отражают новый автомобиль среднего класса, проданный ИП с небольшим количеством местных контактов. Местные жители, которые знают нужных людей или готовы покупать подержанные или «причудливые» транспортные средства, могут получить их за половину этой цены.

Мотоциклы могут перемещаться по городской местности, которая будет блокировать большие транспортные средства, но более сельские ландшафты могут оказаться трудными. Грави-циклы - это эквивалент ТУ-4, способный быстро подниматься на высоту до 10 метров над землей и легко перемещаться по всем, кроме густых лесов или отвесных склонов.

Наземные автомобили - это аналоги ТУ-3 транспортных средств, обычно используемых на Земле 21-го века, с учетом некоторых незначительных изменений в электронике и возможностях. Примитивные багги различных видов встречаются даже в высокотехнологичных мирах, благодаря их простоте конструкции и обслуживания по сравнению с тонкими гравитационными характеристиками более современных транспортных средств.

Грави-машины являются стандартными личными транспортными средствами большинства миров ТУ-4, хотя большинство граждан низшего класса полагаются на общественный транспорт в городских районах. Большинство развитых миров имеют планетарные транзитные сети, которые позволяют пассажирам просто ввести код в пункт назначения и позволить машине доставить их туда. На планетах, где отсутствие инфраструктуры или есть враждебные местные условия исключают такое удобство, но можно использовать ручное управление и навыки Пилотирования.

Квадроцикл исследователь - это прочные транспортные средства, колесные или гусеничные, приводимые в движение силовыми элементами типа В или местным био-топливом. Хотя они не могут перемещаться по пересеченной местности так же легко, как грави-машина, они предназначены для того, чтобы принять огромное количество вреда, прежде чем сломаться и поддерживать ремонт с использованием основных инструментов и пограничных средств.

Вертолеты используются на планетах ТУ-3, где отсутствие аэродромов или коварный местный ландшафт не позволяют использовать летательные аппараты с неподвижным крылом. Их способность парить над районом или опускаться на сильно ограниченную посадочную зону делает их особыми фаворитами вооруженных сил быстрого реагирования и групп, нуждающихся в быстрой огневой поддержке. Эта модель представляет собой гражданский корабль среднего веса, который может быть переоборудован ополченцами или авантюристами.

Летательные аппараты - это самолеты с неподвижным крылом, используемые на планетах, слишком примитивных, чтобы развивать гравитационную технологию. Быстрее и проще в обслуживании, чем аналогичные вертолеты, они также могут перевозить больше грузов на большинстве миров. Необходимость четкой, твердой местности для посадки и взлета ограничивает их использование на некоторых суровых мирах. Модель здесь должна представлять собой небольшой персональный самолет.

Грави-лёт - обычный транспорт для больших расстояний на большинстве миров ТУ-4. Достаточно большие, чтобы поддерживать гравитацию, необходимую для истинного полета, несколько моделей могут даже достичь низкой орбиты. Все они могут парить и подниматься с типичной гравитационной легкостью. Этот конкретный грави-лёт - небольшое судно, подходящее для состоятельного владельца и его семьи.

Грави-танки составляют основную часть бронетанковых сил процветающего мира ТУ-4. Частная собственность строго запрещена на большинстве миров, но «экспортные модели» часто можно приобрести для транспортировки за пределы планеты. Грави-танки имеют достаточно тяжелую броню, чтобы игнорировать все повреждения от обычного стрелкового оружия, и могут быть повреждены только тяжелым оружием или правильно размещенными подрывными зарядами.

Дроны

В далеком будущем часто удобнее отправить расходный гравитационный зонд в опасность, прежде чем рисковать более хрупкими активами. Хорошо подготовленные авантюрные группы часто имеют основания упаковать один или два беспилотника для разведки и воздушной разведки.

Военное применение беспилотных летательных аппаратов ограничено повсеместным использованием квантовых ЭЦМ. Легкая запутанность электронной навигации делает невозможным дистанционное управление беспилотником без проводов на современном поле боя или в непосредственной близости от важных гражданских сооружений, но в чужих джунглях или вдали от городских центров беспилотники остаются реальным инструментом для исследователей и завоевателей примитивных военных.

Пилотирование дронов

Для управления дроном требуется либо кибернетический канал управления дроном, который описан на стр. 83, либо ручной блок управления, поставляемый вместе с дроном. Модуль управления может пилотировать до одного дрона плюс навык Программирования пользователя в любой момент времени. Ручные агрегаты могут пилотировать только один. Дроны потребляют один тип А элемента питания за каждый час использования.

Пилот должен проводить свои основные действия каждый раунд, чтобы командовать дроном либо двигаться, либо стрелять. Незарегистрированные беспилотники остаются неподвижными, если пилотируются по каналу управления, в то время как портативные устройства имеют 2-в-6 шанс разбить беспилотник, если оператор не сможет управлять ими.

В бою беспилотники летают со скоростью 30 метров за раунд используя ход своего пилота в бою. Вне боя они могут развивать скорость до 100 километров в час.

Обнаружение беспилотника вдали - это проверка навыков Мудр/Внимательность на уровне сложности 10. Беспилотник, находящийся достаточно близко, чтобы поразить цель, может быть обнаружен на уровне сложности 8. Любой охраняемый объект будет иметь датчики, способные обнаружить гражданский дрон, как только он окажется в пределах досягаемости наблюдения, если только у дрона нет стелс-оборудования.

Сражение дроном

Пилот дрона может активировать до одного оружия, которое беспилотник несет в качестве части своего основного действия, чтобы контролировать его каждый раунд. Все виды оружия используют интеллект в качестве управляющего атрибута и используют лучшие из навыков Пилотирования или Программирования в качестве соответствующего навыка оружия. Беспилотник стреляет, используя базовый бонус атаки пилота.

Типы дронов и статистика

Каждый беспилотник имеет стоимость, максимальное количество оборудования, вес для его перевозки, показатели здоровья, максимальный диапазон управления и минимальный технический уровень. Дроны могут быть атакованы, как и любой другой объект, и потерпят крушение, как только их очки здоровья уменьшатся до нуля

Примитивные дроны представляют собой лучшую летающую портативную беспилотную технологию для миров ТУ-3. Будучи хрупкими, слабыми и недолговечными, они также относительно дешевы.

Пустотные ястребы уникальны тем, что строятся специально для использования в глубоком космосе. В отличие от других дронов, они могут отлично работать в космосе, хотя их дальности полёта не хватит, чтобы достичь относительно соседних кораблей или объектов.

Сталкер - это рабочие лошадки ТУ-4 миров, стандартный тип дронов и доступны в большинстве современных миров.

Каракатицы специально предназначены для использования в воде и функционируют только в жидкой среде. Выталкивающая сила жидкости позволяет им нести значительно больше снаряжения, но необходимость в навигационной системе на основе гидролокатора ограничивает их доступный диапазон.

Призрачный путник - это дроны-невидимки, изготовленные из прозрачных для радаров материалов. Они имеют встроенный датчик запутанности в стартовой комплектации, и сложность датчика, чтобы обнаружить их, составляет 11 вместо 9.

Спящие дроны построены так, чтобы задерживаться на станции в течение длительного времени. У них есть приспособление для хранения станции как неотъемлемая часть их конструкции, и при зависании их использование энергии замедляется до тонкой струйки. Один день парения отнимает у него всего пять минут энергии вне статического режима.

Дроны **Пакс** - одни из самых распространенных дронов пре-теха, оставшихся в существовании, поскольку они были одобрены флотом Мандата для умиротворения беспокойных миров, которым не хватало квантового ЭЦМ. А примитивные стандарты пре-теха, они до сих пор значительно превосходят большинство современных беспилотных летательных аппаратов.

Модель беспилотного летательного аппарата **Алекто** является одним из примеров того, как ученые пре-тех пытались обойти пределы квантовой ЭЦМ на современном поле боя. Каждый Алекто - это полноценный ИИ, экспертная система, настолько сложная, что кажется почти разумной. Его само-усиливающееся сознание позволяет ему работать даже тогда, когда он отрезан от внешних сигналов квантовой ЭЦМ. Все Алекто-спасатели демонстрировали женскую личность.

Модель дрона	Цена	Оборудование	КБ	Вес	ОЗ	Радиус	ТУ
Примитивный дрон	250	1	12	2	1	500м	3
Пустотный ястреб	5000	4	14	6	15	100км	4
Сталкер	1000	3	13	2	5	2км	4
Каракатица	2000	5	13	2	10	1км	4
Призрачный путник	3000	2	15	3	1	5км	4
Спящий	2500	4	12	2	8	100км	4
ПАКС	10000	4	16	4	20	100км	5
Алекто	50000	4	18	4	30	5000км	5

Модификация и починка дронов

Помимо базового шасси дрона, операторы могут прикрепить к беспилотнику различные приспособления для реализации дополнительных возможностей. После установки модификация не может быть удалена, не вызвав серьезных структурных повреждений беспилотника. Если беспилотник уничтожен, то вместе с ним уничтожается и все дополнения.

Если беспилотник поврежден, он может быть полностью отремонтирован с одной единицей запасных частей на пять потерянных очков здоровья и часом работы кем-то с навыком Ремонт-0.

Амуниция: Дрон несет один силовой элемент или магазин с боеприпасами для каждого из своих бортовых орудий, будь то один или несколько. Оператор может перезарядить боекомплект в качестве основного действия.

Подрывник: Дрон приспособлен для сбрасывания до двух взрывчатых веществ размером с гранату, одного или обоих вместо атаки другим оружием. Падение гранаты с высоты более 30 метров автоматически приводит к тому, что граната разлетается от предполагаемой цели.

Экологичная зарядка: Дрон черпает рабочую энергию из солнечного света или тепловых колебаний. Он может работать бесконечно долго, пока может черпать энергию из окружающей среды.

Экспертная система: Дрон оснащен сложным программным обеспечением для самостоятельного пилотирования. Он может получить план полета от своего оператора, иметь цели, назначенные для его оружия, и реагировать на простые сигналы окружающей среды. Каждая новая команда занимает основное действие, и команды с любыми условными состояниями могут потребовать проверки навыков Инт/Программирование, чтобы заставить беспилотник понять. Беспилотник может стрелять только из одного оружия за раунд и использует общий бонус атаки +2, если атакует автономно. Квантовая ЭЦМ схватка эта легкая система.

Длительный Полет: Теперь дрон может нести вторую ячейку типа А для подпитки своего полета. Этот мод можно использовать несколько раз, чтобы еще больше расширить его возможности.

Гравитационные глушители: Дрон сделан исключительно тихим в эксплуатации. Теперь он не слышен обычным ухом с расстояния более пяти метров.

Тяжелый подъёмник: В то время как большинство дронов могут поднять не более килограмма лишнего веса, гравитационные блоки дрона были модернизированы, чтобы нести до двадцати килограммов груза. Это может быть установлено несколько раз.

Голо-кожа: Беспилотник может повесить на себя пленочную голограмму, убедительную на расстоянии. Сложность визуального обнаружения беспилотника становится 10 на дальности действия оружия или 12 на дальности наблюдения. Огонь оружия всегда привлекает внимание.

Медицинская помощь: Беспилотник может быть загружен до десятка единиц лекарств, будь то стимулирующие дозы, повязки Лазаря или менее благотворные вещества. Он может запустить лекарство через дистанционный инжектор в цель в радиусе десяти метров вместо атаки оружием. Неподвижные или готовые цели поражаются автоматически, в то время как противники требуют нормального броска удара. Беспилотник рассматривается как имеющий навык Лечение-0 или навык исцеления активного пилота, в зависимости от того, что выше.

<i>Модификации дронов</i>	<i>Цена</i>	<i>ТУ</i>	<i>Модификации дронов</i>	<i>Цена</i>	<i>ТУ</i>
Амуниция	250	4	Медицинская помощь	2000	4
Подрывник	500	3	Смотровая установка	250	3
Экологичная зарядка	4000	4	Разгон	2000	4
Экспертная система	5000	4	Усиленная конструкция	1000	4
Дальний полёт	250	3	Прозрачность	5000	4
Гравитационные глушители	2000	4	Зависание	1000	4
Тяжёлый подъёмник	2000	4	Заряд камикадзе	250	3
Голо-кожа	3000	4	Боевые модификации	1000	4

Смотровая установка: Все дроны подключены к основной камере и звуку, но этот набор содержит полный спектр УФ/ИК визуального пакета, дистанционные звуковые датчики и детекторы излучения/химических веществ. Дрон может фокусироваться на разговорах или мимике с расстояния до 2 километров и может работать даже при полном отсутствии видимого света.

Разгон: Дрон настроен на дополнительную скорость. Его максимальное время полёта уменьшилось вдвое, но теперь он может двигаться до 60 метров за боевой раунд и летать со скоростью до 200 км/ч вне боя.

Усиленная Конструкция: Беспилотник оснащен более тяжелым покрытием и более прочной внутренней рамой. Его очки здоровья увеличиваются на 50%, округляясь вверх.

Прозрачность: Беспилотник обшит антирадарными композитами. Обычные датчики не обнаружат его на дальности наблюдения, а высокоточные военные датчики могут обнаружить его только при проверке Инт/Программирование на уровне сложности 9.

Зависание: Беспилотник не нуждается в постоянном управлении; когда оператор не тратит основное действие на его пилотирование, он просто остается неподвижным. Если он оснащен смотровой установкой, он может оповещать оператора, если будут получены какие-либо аномальные показания.

Заряд камикадзе: Беспилотник загружен демо-зарядом в соответствии со страницей 69. Оператор может вызвать его как атаку, но если они не смогут переместить беспилотник скрытно, подход всегда даст зрителям шанс обнаружить его, прежде чем он окажется в пределах досягаемости.

Боевые модификации: Беспилотник может быть принят на себя оружие весом 1, которое должно быть приобретено отдельно. Это приспособление может быть использовано более одного раза для установки большего количества оружия или более тяжелого оружия. Оружие требует одного или нескольких единиц боеприпасов, чтобы питать его.

Кибернетическое оборудование

Медицинская наука пост-тех и технология нейронного интерфейса достаточно сложны, чтобы сплавить металл и плоть в единое целое. Создание продвинутых имплантов не выходит за пределы теоретических возможностей обществ ТУ-4, а миры пре-тех могут производить оборудование такой сложности, что стираются границы между организмом и искусством.

Тем не менее, кибер-импланты редко доступны в большинстве миров, даже тех, которые имеют номинальный технологический уровень для его поддержки. Преимущества, которые они могут дать пользователю - колоссальны возможности, но затраты на создание, установку и имплантирование этих устройств огромны по сравнению с простой покупкой портативного устройства для выполнения той же функции. Мало кто покупает имплантат говорящего призрака за 15 000 кредитов, когда коммуникатор продается за сотню кредитов.

Рынок, который действительно существует, в основном предназначен для тех немногих элитных оперативников и авантюристов, которые готовы платить непомерные суммы за малейшее преимущество. Большинство улучшений специально разработано для своих пользователей, и найти лабораторию, способную изготовить аугментацию и успешно имплантировать ее, само по себе может быть приключением. Однако некоторые миры индустриализовали производство кибер-имплантов, сделав его намного дешевле и при более широком выборе. Даже тогда, эти миры редко экспортируют много кибер-улучшений из-за тяжелой инфраструктуры, необходимой для установки и внедрения изделий. Те, кто хочет получить технологию, должны будут найти такие планеты и провести там свои собственные переговоры.

Помимо трудностей стоимости и дефицита, кибер-импланты также облагают налогом на тело пользователя. Каждый имплант поставляется со значением деформации системы, как описано на странице 32, постоянно добавляя это множество напряжения организма к общей сумме пользователя. Эти очки никогда не могут быть восстановлены, если система не удалена хирургическим путем. Это постоянное напряжение организма уменьшает количество псионического исцеления, которое может выдержать персонаж, и может ограничить эффективность исцеляющих и стимулирующих препаратов.

Некоторые кибер-импланты имеют стоимость активации в напряжении организма. Если величина затрат приведет к тому, что напряжение организма персонажа превысит их значение телосложения, они не смогут запустить кибер-модификацию; их тело просто не сможет справиться с напряжением, пока у него не будет времени восстановиться.

Насос для подавления надпочечников: Эти эндокринные насосы нейтрализуют многочисленные химические вещества мозга пользователя, когда они активируются, возбуждая центры восприятия пользователя. Эта комбинация создает холодную, бесстрастную ситуационную осведомленность, которая дает пользователю +2 на броски инициативы, когда система включена. Большинство систем имеют встроенные предохранители для предотвращения психологической зависимости и повреждения мозга, что позволяет использовать устройство не более часа в день. Пользователь получает штраф -2 за все проверки социальных навыков, пока блок активен, и ему требуется пять раундов, чтобы переключить его.

Био-адаптационная аугментация: Эти дополнительные синтетические органы и фильтры позволяют носителю выжить в условиях разреженной атмосферы, а также переносить температуры, варьирующиеся от Антарктического холода до тепла, достаточного для кипячения воды. Они также могут питаться широким спектром местных форм жизни для поддержания жизни; ни одна биология нормальной планеты никогда не считалась невозможной для потребления.

Массив арсенала тела: Некоторые сотрудники должны быть вооружены в любое время, не выказывая никаких признаков этого. Импровизированное оружие и обычное несогласное оружие достаточно полезны против слабых целей, но облаченные в силовую броню цели требуют большего. Детали массива варьируются от пользователя к пользователю, но обычно действуют как продвинутое среднее оружие, которое может быть использовано с навыками Рукопашного или Ближнего боя и по крайней мере одним интегральным энергетическим проектором, равным лазерной винтовке, который должен питаться от вставного элемента питания типа А. Внедренные в тела арсеналы могут быть обнаружены только при медицинском осмотре.

Скульптура тела: Не столько один имплантат, сколько серия сложных, скульптура тела доступна во многих мирах ТУ-4 с довольно продвинутыми медицинскими услугами. После недели изменений и лечения внешний вид субъекта может быть установлен в пределах любого человеческого или близкого к человеческому диапазонах, включая полное соответствие сетчатки и отпечатков пальцев желаемой цели. Версия ТУ-5 этого лечения, которая стоит в десять раз дороже, может включать в себя обширное перепрограммирование ДНК, чтобы изменить объект на генетическом уровне, сделав их изменения наследуемыми и позволив женским формам вынашивать потомство. Это лечение ТУ-5 не является обратимым, и любые дальнейшие серьезные изменения в субъекте требуют дальнейшего постоянного напряжения системы.

Кибер-импланты	Цена	Напряжение	TU	
Насос для подавления надпочечников	30000	1	4	Устраняет эмоции и улучшает инициативу
Био-адаптационная аугментация	10000	1	4	Выжить в условиях, близких к обитаемым планетам
Массив арсенала тела	10000	1	4	Обеспечивает выдвижное вооружение
Скульптура тела	10000	1	4	Полная внешняя физическая реконструкция
Подкожная Броня	20000	2	4	КБ 16, иммунитет к шоку примитивным оружием
Линия управления дронами	20000	1	4	Позволяет легче дистанционно управлять дронами
Конденсаторная сетка из кожи угря	25000	1	4	Позволяет голыми руками взламывать и поражать электрическим током
Якоря Геккона	15000	1	4	Может взбираться на отвесные поверхности, как если бы они были плоскими
Передачик общающегося с призраками	15000	1	4	Интегральный коммуникатор с аудиовизуальной передачей
Неестественная полость	10000	1	4	Экранированная полость в теле для скрытого хранения
Излучатель голографической кожи	15000	1	4	Создает голограмму вокруг пользователя
Активация иной личности	25000	1	4	Позволяет полностью принять ложную личность
Системы иммунной фильтрации	25000	2	4	Иммунитет почти ко всем болезням и ядам
Активация индуцированной Комы	20000	1	4	Имитирует смерть и стопорит телесные процессы на срок до двух недель
Система ментального предупреждения	50000	1	5	Дарует +3 для спас-бросков против телепатии, оповещения о вторжении
Панспектральная оптика	15000	1	4	Интегральное слабое освещение и тепловое зрение
Вакуумное покрытие	15000	1	4	Интегральный аварийный скафандр
Протез	2500	1	4	Заменяет конечность, потерянную из-за несчастного случая
Одеяние мстителя	50000	3	5	Заставляет пользователя сражаться даже после того, как он умрёт
Сверхускоренное сознание	30000	2	5	Предотвращает неожиданность и ускоряет мышление пользователя
Авто-стабилизирующая система	25000	2	4	Автоматически стабилизирует смертельно раненного пользователя
Активация нанитов	15000	1	4	Позволяет носителю помечать других людей отслеживающими нанитами
Инжектор яда	20000	2	4	Позволяет неожиданную инъекцию смертельных или оглушающих токсинов
Активатор сосредоточенности	30000	2	4	Позволяет краткие моменты сверхточной точности

Подкожная Броня: Тонкая подкожная армирующая сетка обеспечивает значительную защиту от ударов и порезов, оставаясь незаметной для всего, кроме медицинского осмотра. Кто-то с таким имплантатом имеет КБ 16 и невосприимчив к шокowym повреждениям, наносимым примитивным оружием ближнего боя. Версия TU-5 этого имплантата, которая стоит в пять раз больше, дает еще большую защиту, делая субъекта полностью невосприимчивым к примитивному оружию, как если бы они носили силовую броню.

Линия управления дронами: Чаще всего встречается среди военных обладателей дронов, гражданские лица также могут получить имплантированную связь управления дроном, чтобы упростить дистанционное пилотирование дронов и других роботизированных единиц.

Пользователи могут выдавать команды дрону в качестве действия перемещения вместо основного действия. Однако один беспилотник может получить только одну команду за раунд.

Помимо этой простоты управления, кто-то с имплантированной установкой может «смотреть» через датчики пилотируемого дрона как мгновенное действие, и дрон никогда не считается вышедшим из-под контроля, даже если пилот не тратит действие, контролируя его. Линия может поддерживать связь с одним дроном одновременно, плюс один за каждый уровень навыка Программирования.

Конденсаторная сетка из кожи угря: Тонкая, как волосок, сетка почти незаметных проводов вдоль ладоней и пальцев пользователя позволяет им запускать короткие, контролируемые вспышки электрической энергии на цели в радиусе пяти метров. В качестве мгновенного действия он добавляет 2к4 не летального урона к успешной атаке ударом. В своем предполагаемом использовании он также позволяет пользователю переопределять и отключать большинство электронных замков и систем безопасности с помощью успешной проверки навыков Скрытность или Ремонт. Как запуск взрыва, так и взлом системы безопасности облагают налогом на организм пользователя; одна единица напряжения организма получается с каждой атакой или проверкой навыков.

Якоря Геккона: Миниатюрные гравитационные манипуляторы встроены в руки и ноги пациента как часть сложной операции. Хотя они слишком слабы, чтобы позволить левитации или амортизировать повреждения от падения, они могут вращать локализованную гравитацию вокруг этих конечностей, чтобы закрепить объект на ближайшей поверхности, способной выдержать их вес. В результате пользователь может свободно бегать или карабкаться вверх и вниз по отвесным поверхностям с нормальной скоростью движения, не перенося больше, чем их максимальный показатель нагрузки.

Передатчик общающегося с призраками: Некоторые люди просто не могут позволить себе быть вне контакта в любое время, при любых обстоятельствах. Эти люди находят применение для тончайшей паутины радиосвязи и оптического усиления, которые составляют говорящего с призраками. Эти устройства действуют как встроенный коммуникатор для пользователя и позволяют принимать и передавать аудио и видеозаписи, причем последние воспроизводятся во встроенном окне в поле зрения пользователя. Если устройство работает за пределами стандартной сети связи, оно имеет дальность передачи двадцать километров и дальность приема сто. Пользователи говорящего с призраками могут передавать друг другу основные визуальные схемы и изображения, а также оптические записи.

Неестественная полость: Обычно имплантируемая где-то в туловище, полость представляет собой небольшое углубление, сформированное в теле владельца и предназначенное для того, чтобы быть незамеченным большинством стандартных форм медицинского или охранного сканирования. Он автоматически побеждает проверку безопасности, которая использует технологии меньше, чем сканеры ТУ-4, и даже продвинутые технологии требуют тщательного личного осмотра, чтобы иметь шанс обнаружить её. Полость может удерживать предмет размером с пистолет, открываясь и закрываясь по мысленной команде пользователя.

Излучатель голографической кожи: Несколько голографических излучателей имплантируются пользователю, позволяя ему изменять свой внешний вид, чтобы соответствовать чему-либо из их приблизительных размеров и объёмов, включая других людей. Изменение внешнего вида - это основное действие, и пользователь не может переключиться на внешний вид, которого нет в библиотеке форм кибер-протеза. Библиотека обширна и содержит «общие» примеры многочисленных объектов и людей человеческого размера, но имитация конкретного другого человека требует по крайней мере пяти минут пристального изучения. Голограммы, проецируемые излучателями, хороши, но несовершенны; любой, кто внимательно изучит пользователя, сможет сказать, что в его внешности есть что-то искусственное, и прикосновение мгновенно подтвердит любые подозрения. Излучатели могут подделывать одежду и производить звуки, дополняющие иллюзию или изменяющие голос пользователя, если доступны записи истинного субъекта. Маскировка длится до тех пор, пока пользователь не умрет или не прекратит ее.

Активация иной личности: Это кибернетическое обеспечение включает в себя микро-технологию нейронной стимуляции, которая незаметна ни для чего, кроме медицинского сканирования ТУ-5 или хирургического исследования ткани мозга субъекта ТУ-4. Когда он активен, ИСТ позволяет субъекту принять вторичную личность, дополненную библиотекой искусственных воспоминаний. До тех пор, пока АИЛ активен, субъект будет честно и полностью считать себя вторичной личностью, убеждением, которое не может быть выявлено телепатией или методами допроса ТУ-4. Персона может быть активирована по усмотрению пользователя, но она деактивируется только на заранее заданном маркере, оставляя субъекта в полном владении всеми пережитыми воспоминаниями. Триггером может быть любой осязаемый стимул: определенное время, вид конкретного человека, кодовая фраза или любой другой знак, и он может быть изменен пользователем каждый раз, когда они активируют аугментацию. Многие АИЛ также имплантируются с «мастер-ключом», который автоматически деактивирует срабатывающую идентификацию.

Системы иммунной фильтрации: Эта система очистки тщательно идентифицирует и нейтрализует токсичные вещества, введенные в систему пользователя. Всякий раз, когда субъект обычно должен был бы сделать спасательный бросок, чтобы противостоять какой-то болезни или токсину, он может вместо этого получить одно напряжение организма, чтобы автоматически преуспеть в спасении. Большинство этих систем откалиброваны так, чтобы автоматически фильтровать любые токсины или химические вещества, используемые полицией или вооруженными силами в секторе, но если они снабжены специальным био-военным токсином, фильтры менее эффективны. В таких случаях максимум, что он может сделать - это либо предоставить второй спасательный бросок, если первый не удался, либо предоставить один спасательный бросок, если он обычно не разрешен.

Активация индуцированной комы: К стволу мозга пользователя подсоединена серия имплантатов, позволяющих по мысленной команде вызвать индуцированную терапевтическую кому. Пользователь кажется мертвым для чего-либо, кроме медицинского осмотра, и не нуждается в дыхании, пище или воде, пока кома действует. Пользователь не исцеляется, находясь в коме, но любые болезни или яды также останавливают прогрессирование. Пользователь определяет, как долго будет длиться кома, прежде чем вызвать ее, и находится в бессознательном состоянии в течение всего этого времени. Персонаж может прожить в коме до двух недель, прежде чем ему понадобится прийти в сознание на все время пребывания в коме.

Система ментального предупреждения: Будучи несколько примитивным по стандартам пре-теха, этот кибернетический имплантат ТУ-5 позволяет владельцу получить бонус +3 ко всем спасательным броскам, чтобы противостоять телепатическому вторжению. Даже если спасение не удалось, пользователь будет знать, что они находятся под телепатическим нападением, хотя некоторые формы ментального контроля могут не позволить им сказать об этом до тех пор, пока влияние не закончится. Предупреждение не указывает на источник воздействия.

Панспектральная оптика: Окулярные приспособления к владельцу позволяют им ясно видеть на любом уровне освещенности, кроме абсолютной темноты, в дополнение к тепловому зрению, которое может легко различать формы и расстояние даже при полном отсутствии света. Опасное излучение и лазеры, настроенные вне диапазона видимого света, также видны пользователю. Близлежащие радиопередачи можно увидеть, как если бы они были визуальными вспышками цвета. Система не может перевести эти передачи, только предупредить пользователя о них.

Вакуумное покрытие: Иногда приобретаемая рабочими в жестком вакууме или других агрессивных средах, оболочка интегрирует ультратонкую мембрану давления к дерме пользователя и аварийными пленочными герметиками, которые срабатывают по мысленной команде пользователя. Обшивка под давлением служит аварийным скафандром со встроенным кислородом и регуляторами температуры, которые могут поддерживать их в течение тридцати минут. Покрытие требуется 48 часов, чтобы восстановить структурную целостность и мощность после запуска. Оболочка давления может быть обнаружена только при тщательном медицинском осмотре.

Протез: Руки, ступни, кисти, ноги, глаза и многочисленные внутренние органы могут быть воспроизведены пост-тех медицинской наукой. Эти протезы могут обеспечить хорошее приближение осязания, и обычно их невозможно отличить от обычных конечностей без тщательного осмотра. Миры пре-тех уровня, как правило, предпочитают фактически восстанавливать потерянные конечности, но те, кто имеет доступ только к обычным пограничным уровням технологий, имеют основания быть благодарными протезированию.

Одеяние мстителя: Один из наиболее гротескных результатов поздних исследований по аугментации пре-теха, Одевание мстителя пронизывает тело пользователя паутиной дополнительных приводов конечностей и сенсорных кластеров. В бою пользователь может назначить до полудюжины целей тормозящему микро-ИИ системе. Если пользователь потеряет сознание или будет убит, микро-ИИ включит приводы конечностей, чтобы продолжать сражаться, даже если пользователь - не более чем рваная масса искалеченной ткани. Микро-ИИ не блестящ, но он способен преодолевать большую часть местности и справляться с физическими препятствиями для уничтожения намеченных целей. Приводы имеют мощность, чтобы продолжать работать в течение 3к4 раундов или до тех пор, пока владелец не получит еще 25 урона, в зависимости от того, что наступит раньше. Стресс, вызванный одеянием мстителя, значительно затрудняет оживление оглушенного пользователя с помощью повязки Лазаря или биопсионики; все шансы на оживление наполовину стабильны.

Сверхускоренное сознание: Часть ультрасовременной аугментации пре-тех, Сверхускоренное сознание было установлено в системах реагирования на кризисы и другие, зависящих от принятия решений за доли секунды. При включении импланты ускоряют скорость мышления пользователя более чем на три тысячи процентов. Пока нет соответствующего ускорения физических рефлексов пользователя, у него есть время, чтобы обработать ситуацию и принять ее детали. Человек, который запускает замедление, не может быть застан врасплох; он всегда вызывает бросок инициативы как обычно, независимо от того, насколько неожиданно нападение. Однако это ускорение мозга оказывает сильное давление на ткани, и каждый раз, когда оно задействовано, накладывается одно напряжение организма.

Авто-стабилизирующая система: В туловище и позвоночник пациента имплантируется сложное переплетение микрокапилляров и резервных органов. Это устройство может стабилизировать пользователя, когда тяжелая физическая травма в противном случае убьет его. Пользователь, чье здоровье снизилось до 0, автоматически стабилизируется, как если бы повязка Лазаря была успешно применена к нему, предполагая, что повязка может их спасти. Однако этот имплант имеет тенденцию вмешиваться в обычную работу органов пользователя, и модификатор телосложения пользователя понижается на 1, со всеми сопутствующими последствиями в потере максимальных очков здоровья.

Активация нанитов: В то время как истинная нано-технология находится за пределами понимания стандартной науки ТУ-4, это кибер-улучшение позволяет имплантировать в пользователя очень простые нано-фабрики, которые источают постоянную незаметную «умную пыль». Объекты, к которым прикасается пользователь, могут быть помечены этими нанитами, которые генерируют больше таких объектов в течение 48 часов после отметки. Затем пыль оставляет след за помеченным объектом, который виден пользователю или кому-то, кто использует правильно настроенный трассировщик. Только меры против нанитов могут удалить пыль, так как обычного купания или чистки недостаточно. Пыль может быть обозначена по радио, чтобы сообщить о своем местоположении любому в радиусе пяти километров, но большинство пользователей предпочитают оставлять пыль в пассивном режиме, где она не обнаруживается большинством датчиков ТУ-4. Пометка объекта добавляет пользователю одно напряжение организма.

Инжектор яда: Клыки или ногти пользователя изменяются, чтобы позволить инъекцию одного из двух типов яда. Если пользователь пытается ввести ничего не подозревающую жертву, к которой он уже прикасается, попытка автоматически завершается успехом. Если жертва насторожена или находится в бою, они могут быть затронуты только в том случае, если они не защищены, и пользователь преуспевает в броске удара. В случае успеха жертва должна сделать физический спасительный бросок с модификацией -2 или быть выведена из строя ядом, умирая в течении 1кб раундов или будучи выведенной из строя на 1кб часов по усмотрению пользователя. Каждая ядовитая атака добавляет пользователю 2 напряжения системы.

Активатор сосредоточенности: Нейронные волокна замещения вплетены в руки пользователя и связаны с перцептивным модулятором, имплантированным в основание ствола мозга пользователя. Когда он представлен с прямым упражнением координации рук и глаз, модификация может быть задействована для получения сверхчеловеческой точности и качества. Любой бросок атаки или проверка навыка, зависящие главным образом от ловкости рук или цели, могут быть перебросаны, хотя скачок мощности вызывает две единицы напряжения организма у пользователя. Данный бросок можно сделать лишь один раз за сцену. В то время как активатор позволяет сверхчеловеческую точность при включении, переопределяет обычные нервные импульсы и уменьшает модификатор ловкости пользователя на 1, когда он активен. Активация или деактивация аугментации требует основного действия.

Артефакты

Артефакты пре-теха - это некоторые из наиболее ценных трофеев, доступных в потерянных военных базах Мандата, заброшенных колоний, заброшенных могильных миров и забытых исследовательских аванпостов. Большая часть пре-теха на современных мирах была давным-давно уничтожена в поисках жизненно важных запасных частей или уничтожена разрушительным воздействием времени и насилия. Немногие оставшиеся предметы почти всегда чрезвычайно ценны.

Очень немногие артефакты пре-теха покупаются или продаются. Некоторые предметы являются относительно распространенными, будучи достаточно вездесущими, чтобы выжить в большом количестве, или достаточно простыми, чтобы быть произведенными несколькими оставшимися современными мирами. Большинство артефактов, однако, настолько редки, что для них нет постоянного рынка; владелец может взять за устройство столько, сколько он захочет.

Получить такую плату - совсем другое дело. Немногие планетарные правительства допускают частную собственность на «опасные артефакты пре-теха», и именно правительство решает, что представляет опасность. Большинство владельцев быстро посещаются крепкими, вежливыми агентами с хорошо вооруженным подкреплением и получают «справедливую цену» за свою находку.

Как следствие, большая часть торговли артефактами пре-теха должна происходить на черном рынке или на мирах, или станциях, слишком слабых, чтобы заботиться о том, кто может принести портативный генератор черных дыр, который просто случайно выглядит как игрушка ребенка Мандата. Такие заведения редко обеспечивают безопасность или исполнение контрактов, и поэтому торговля должна происходить в окружении жадных охранников, параноидальных участников и регулярных краж.

Артефакты пре-теха чаще всего продаются частным образом в качестве вознаграждения, оплаты миссии или обмена между владельцами. ИП, который хочет получить один из артефактов, перечисленных в этом разделе, должен будет не только найти кого-то, кто признается, что обладает этим снаряжением, но и выяснить, какую услугу ему потребуется, чтобы расстаться с ним. Десятки тысяч кредитов иногда достаточно, но большинство владельцев предпочтут выжать максимальную пользу из интереса способного авантюриста к их ценным владениям.

Артефактная броня

Многие виды доспехов пре-тех настолько редки или полезны, что их обычно нельзя приобрести на открытом рынке. Как и артефактное оружие, эти артефактные доспехи ревниво хранятся теми, кому посчастливилось их найти.

Исполнительный защитный костюм: Этот костюм стильной одежды пре-теха может само-изменяться в течение одной минуты, чтобы выглядеть как любой нормальный костюм одежды и предоставляет КБ 15 владельцу. Первоначально разработанный для VIP-защиты, исполнительный защитный костюм автоматически стабилизирует смертельно раненого владельца, если он не получил достаточно повреждений, чтобы сделать невозможным возрождение. Как и большинство артефактных доспехов пре-теха, костюм настолько легок, что не обременяет владельца.

Призрачная мантия: Разработанный для использования элитными лазутчиками, призрачная мантия может искривлять свет вокруг владельца, чтобы размыть его или его очертания и окраску, чтобы соответствовать окружению. Мантия может само-изменяться в течение одной минуты, чтобы выглядеть как любой нормальный костюм одежды, и предоставляет КБ 15 владельцу. При использовании в скрытом режиме он дает бонус +2 ко всем проверкам навыков, связанным со скрытностью. Датчики и сканеры ТУ-4 не могут обнаружить мантию как что-то другое, кроме обычной ткани.

Полипластальевый панцирь: Этот вариант формы штурмового скафандра использует предварительно деформирующие полимеры для создания герметичных соединений и гибких броне-пластин, которые все еще сохраняют жесткость при ударе. Полипластовый Панцирь рассматривается как штурмовой костюм с КБ 18, за исключением того, что он считается только одним предметом веса и не требует никакой практики для правильного использования. Интегральные поглотители кинетического поглощения позволяют броне функционировать без необходимости в силовых элементах.

Боевой костюм пси-теха: Один из редких артефактов пси-теха, первоначально предназначенных для использования военными псиониками, этот плотно прилегающий бронированный комбинезон дает владельцу КБ 16. Его особая способность действует только на псиоников; он может позволить пользователю рефлекторно подпитывать защиту костюма своими собственными психическими резервами. В качестве мгновенного действия они могут приложить усилия в течение дня, чтобы свести на нет до 15 урона от входящего источника физической травмы. Каждый раз, когда они делают это, они должны сделать ментальный спасительный бросок или психический конверсионный шок оставляет их неспособными использовать псионические техники до конца их следующего хода.

Костюм попрыгунчик: Модифицированная версия стандартной дефлекторной решетки, костюм попрыгунчик предоставляет владельцу ограниченную форму телепортации через интегральные схемы пси-теха. В качестве мгновенного действия носитель может телепортироваться в любое место в пределах ста метров, при условии, что у него есть беспрепятственная линия обзора. Схема скафандра требует двенадцать часов, чтобы восстановиться достаточно для следующего прыжка. Костюм не требует для своей работы силовых элементов.

Титаническая силовая броня: Тяжелое снаряжение на сервоприводе, была любима абордажными группами пре-теха и космодесантниками. Она предоставляет владельцу все обычные преимущества штормовой брони, но имеет базовый КБ 21 и вычитает 2 очка урона из каждой атаки, проведенной по владельцу.

Массив нападения бури: Модифицированная версия полевой эмиссионной брони, МНБ обладает всеми функциональными возможностями ПЭБ, но также наносит автоматический урон 1кб любому, кто атакует владельца в ближнем бою, нанося урон после того, как атака будет допущена. Носитель невосприимчив к ударным повреждениям. Кинетические поглотители позволяют МНБ функционировать без необходимости в силовых элементах.

Артефактное оружие

В то время как общее оружие пре-теха имеет превосходное качество, некоторые экземпляры превосходят даже обычное мастерство древних. Это «артефактное» оружие, как правило, является продуктом коротких серий производства мастеров пре-теха или индивидуально разработанных шедевров. Некоторые производители до Крика сохраняют славу даже столетия спустя за уникальное качество их изготовления.

Артефактное оружие почти никогда не встречается на рынке. Те немногие предметы, которые были найдены и выставлены на продажу, почти сразу же расхватываются элитными оперативниками и другими людьми, которые полагаются на качество своего оборудования, чтобы сохранить свою собственную жизнь. Большинство тех, у кого есть артефактное оружие, либо нашли его в давно заброшенном тайнике пре-теха, либо получили от вышестоящего начальника, либо взяли из холодных рук бывшего владельца. Продажа такого оружия, как правило, одинаково трудна, поскольку покупателей мало, и они не заслуживают доверия.

Оружие отпущение грехов: Компания, специализирующаяся на энергетическом оружии, ОГ впервые разработала несколько методов повышения энерго-эффективности и проникающей способности своих вооружений. Лазерное оружие ОГ игнорирует твердые частицы при стрельбе, и все оружие ОГ получает +1 к попаданию и +2 к урону.

Колониальное оружие: Компания по производству вооружений, возникшая еще во времена первой волны человеческой колонизации, колониальное оружие славилась невероятной прочностью и универсальностью своего огнестрельного оружия. Их пушки были в основном самовосстанавливающийся от всего, что не было оторвано, и их снарядное оружие автоматически самонастраивалось, чтобы стрелять любыми боеприпасами, которые были доступны, в любой среде от жесткого вакуума до подводных глубин. Снаряд колониального оружия или энергетическое оружие также получают бонус +1 к броскам удара и урона.

Конвергенционное оружие: Это оружие, разработанное транс-человеческим государством улья-разума, известным как конвергенция, почти всегда является энергетическим оружием, найденным в наборах из 2-5 одинаковых видов оружия. Обладатели могут назначать цель как мгновенное действие в начале каждого раунда; любые атаки, которые они делают с оружием против этой цели, получают бонус +1 к удару и урону для каждого владельца, который нацелился на врага, включая их собственную.

Имперский арсенал: Богато украшенное и красивое оружие, созданное вскоре после ужаса Крика, это оружие было разработано неизвестной карманной империей, которая каким-то образом сохранила немного своей производственной базы пре-теха. Их попытка восстановить порядок в хаосе вокруг них, похоже, потерпела неудачу, но их наследие сохранило разбросанное оружие, оставшееся от их далеко раскинувшихся армий. Имперское оружие дает своему пользователю бонус +1 ко всем броскам попадания и урона, а снарядное оружие имеет неограниченный запас боеприпасов. Это оружие всегда остается безукоризненно чистым.



Изречение: Этот производитель специализировался на лазерном и плазменном оружии. Их изделия были в основном обычными по назначению, но качество других редко превосходило их. Оружие Изречение представляет +2 к попаданию и урону.

Сумеречный синдикат: Точная природа Сумеречного синдиката была неясна еще до Крика, со слухами об инопланетных технологиях производства ксено-технологий и эзотерических исследованиях материалов пси-тех. Оружие, производимое синдикатом, было одним из лучших, когда-либо созданных человечеством. Они дают +3 ко всем броскам попадания и урона.

Вездесущность: Производитель пре-тех, специализирующийся на нелегализованном оружии, скрытое оружие состоит из специальных полиморфных нано-композитов, которые способны менять форму в считанные мгновения. Такое оружие может принимать единственную альтернативную форму из той же массы, установленной во время производства, обычно это пояс, ожерелье или другой, казалось бы, безобидный предмет. При захвате и произнесении короткого ключевого кода предмет мгновенно меняет форму, содержа все боеприпасы, которыми он был первоначально заряжен. В скрытом режиме оружие не может обнаружить любые пост-тех средства; даже пре-тех сканер покажет только то, что объект состоит из сложных нанитов. Это оружие дает +1 к броскам попадания и урона.

Защитники Полигайя: Изначально являясь организацией воинствующих пан-планетных анимистов, Полигайское вооружение прекрасно функционирует практически в любой среде. Снарядное и энергетическое оружие также оснащено интегральными моноблоками и может использоваться в качестве продвинутого среднего оружия ближнего боя без необходимости калечить оружие. Это оружие дает +1 на попадание и повреждение рулонов.

СамуэльТех: Сыновья Самаэля были одной из бесчисленных своеобразных религиозных и идеологических групп, процветавших во время Второй волны человеческой экспансии. Хотя их точные убеждения неясны после стольких лет, их уцелевшее оружие ближнего боя неизменно превосходно. Моноблоки, обертывания кинезиса и другое подобное оружие СамуэльТех имеют +1 к попаданию и +1 урону. Некоторые виды оружия СамуэльТех, по-видимому, украшены христианской иконографией и передовыми нано-технологическими режущими поверхностями. Эти части дают +2 к попаданию и урону.

Система микро-гранул звёздной пыли: Система «Звездная пыль» была передовой попыткой использовать методы гравитационного манипулирования в ракетном оружии. Придавая крошечному хлопку вещества массовый профиль пули, в оружие звездной пыли никогда не кончается боеприпасы, хотя оно не может выстрелить. Оружие звездной пыли получает +1 ко всем броскам попадания и урона.

Время бежит (Темпус Фугит): Оружие этой модели использовало мандатные генераторы темпорального форсирования. Однако такое ускорение утомляет пользователя и создает серьезную нагрузку на нормальную биологическую систему. Как мгновенное действие, обладатель оружия в руке может предпринять дополнительный полный раунд действий в любое время, когда он пожелает. В конце этого бонусного действия они страдают от напряжения системы 1к4, +1 за каждое использование этой способности в течение последних 24 часов. Если напряжение их организма максимизируется этим, они теряют сознание на один час. Оружие подобной конструкции имеет бонус +1 к попаданию и урону.

Терминус Инк.: Дочерняя компания Темпус Фугит, марка Терминус Инк. передового оружия ближнего боя, использовала технологию пространственного искажения. В качестве мгновенного действия в начале раунда, владелец оружия в руке может назначить видимую цель; для остальной части раунда, они рассматриваются, как если бы они были рядом и участвовали в ближнем бою, препятствуя дальним атакам, подвергая их собственным атакам, если они не удаляются от боя действием хода, и так далее. Владелец оружия не подвергается атакам со стороны цели, если только он на самом деле не находится в пределах досягаемости оружия цели. Напрягая пути восприятия владельца, эта способность цели может быть применена к нескольким целям, равным навыку Ближнего боя владельца плюс два. Любая атака, совершенная против одной цели, применяется ко всем назначенным целям, используя одни и те же штамповые валки. Каждый раунд, когда эта множественная способность сохраняется, обладатель принимает 2 напряжения организма. Все Оружие Терминус Инк. имеет бонус +2 к броскам попадания и урона.

Инструменты Омена 3-его: Специализированная линия оружия, разработанная инженерами-мудрецами, связанными с наставниками Великого архива, инструменты украшены фурнитурой с мотивом Таоти, похожей на бронзовые изделия династии Шан. Инструменты обычно появляются как оружие ближнего боя, особенно алебарды, кинжалы-топоры и мечи, хотя были найдены стилизованные гипер-скоростные многозарядные арбалеты, которые работают как маг-винтовки с неограниченным количеством боеприпасов. Инструменты функционируют с бонусом + 2 для попадания и урона

Оружие Доблести: Несколько неуклюжий по стандартам пре-тех, Доблесть никогда не охватывал более экзотические возможности науки пре-тех. Вместо этого компания предпочла сосредоточиться на высокоточном оружии с низкой отдачей и высококачественном мастерстве. Доблестное снарядное оружие дает +2 к броскам попадания и урона.

Режущий ветер: Режущий ветер - вооружение неизменно холодного оружия ближнего боя. Их производители пре-тех были одержимы стремлением к максимальному проникновению оружия, причем одно из них достигало весьма впечатляющих размеров, хотя, возможно, несколько непрактичных для использования в полевых условиях. Лезвие может прорезать любое вещество, кроме усовершенствованной пре-тех брони, нанося полный урон транспортным средствам, включая грави-танки или другие цели, подлежащие только тяжелому оружию. Для ударных целей все они считаются так, как если бы их КБ был равен 10. Против всех целей клинки имеют эффективный бонус +1 к поражению и урону.

Артефактное оборудование

ИИ-компаньон: Истинный ИИ никогда не создавался учеными пре-теха легко. ИИ требовали индивидуального ухода во время их развития, и тревожный процент из них должен был быть «заторможен» на суб-человеческих уровнях, чтобы предотвратить беглое размышление о невесомых философских вопросах и последующее метастатическое безумие, которое последовало бы после. Некоторым ИИ удалось достичь человеческого уровня разумности, прежде чем потребовались тормоза. Менее блестящие из этих ИИ могли содержаться в аппаратах размером не более пяти-шести сантиметров со стороны, обычно со встроенными датчиками и блоками вокализации. Если ИИ-компаньон испытывает симпатию к ИП, они могут быть полезными союзниками; все они имеют навыки Программирования и Ремонта на уровне 3 или выше, а также могут иметь дополнительные. Однако подавляющее число этих ИИ имеют свои собственные цели, которые не обязательно дополняют цели их «владельцев».

Стимулятор целостности: Обычно найденный в форме спрея, стимулятор восстанавливает 2кб+2 здоровья к цели для каждой примененной дозы. Каждая доза увеличивает напряжение организма цели на 1 пункт, и стимуляторы бесполезны для тех, у кого уже максимальное напряжение. Более одной дозы может быть применено к субъекту за один раунд, но каждая доза после первого добавляет дополнительные 2 единицы напряжения организма от внезапной перегрузки стимуляторами.

Стимулятор Джаггернаута: Первоначально разработанный для ударных войск эпохи пре-теха, этот стимулятор-спрей заряжает пользователя бесстрашной агрессией и безразличием к боли. Пользователь сразу же получает 3кб временных очков здоровья и +2 к попаданию в течение десяти раундов. В конце этого периода все оставшиеся временные очки здоровья теряются, и субъект страдает от штрафа на попадания -2 в течение следующего часа, когда его система восстанавливается. Использование этого стимулятора добавляет 1 напряжения организма.

Микрохирургические стимуляторы: Спрей, нагруженный оживляющим коктейлем из нанитов и вспомогательных химикатов, микрохирургический стимулятор удалит у пользователя 1к4 единицы накопленного напряжения организма. Только один такой стимулятор может быть применен к человеку в течение 24 часов.

Шлем «Стена сознания»: Головной убор, представляющий собой шлем с прозрачным забралом, укрепляет целостность нейронных паттернов владельца, что делает его более трудным для воздействия со стороны псионических сил. Владелец получает + 2 к спасательному броску против любой такой атаки и автоматически предупреждается шлемом, если он становится целью телепатической силы. Шлем не помогает против чисто физических псионических атак, таких как телекинетика, и его нельзя носить с силовой броней, скафандрами или штурмовым костюмом.

Полиморфные наниты: Обычно найденные в двухкилограммовых цилиндрах с интегральными портами ввода-вывода данных, полиморфные наниты были развитием поздней второй волны, которое обещало революцию для производства. При подаче проектной схемы с использованием стандартных протоколов пре-тех КАД/КАМ нано-трубки выделяются в желаемый объект, имитируя любые необходимые физические свойства. Наниты могут быть использованы для создания любого объекта эквивалентной или меньшей массы, при условии, что имеется дата-пад или эквивалент для подачи необходимой схемы. Наниты являются одноразовыми, но несколько цилиндров могут быть соединены вместе для создания более крупных объектов. Качество изготовления нанитов хорошее, но не исключительное; любая доступная схема технического уровня 4 или меньше может быть произведена.

Псевдо-нюка: В то время как обычные ядерные снаряды ТУ-4 делают опасные ядерные реакции невозможными вблизи космических кораблей или современных систем гражданской обороны, псевдо-нюка спроектирован с специфическими частями пре-теха и методами обхода защиты ТУ-4. Большинство псевдо-нюк не больше портфеля, но могут взорваться с достаточной силой, чтобы стереть с лица земли большой город или космическую станцию. Горстка, созданная до Крика, была брошена мандатом на борьбу с мятежными пограничными колониями. Те, что остались, находятся вне закона почти во всех мирах.

Оболочка Редивиус: При обзоре оболочка Редивиус напоминает плотно свернутый мешок для тела с прикрепленным к нему вычислительным модулем размером с кулак. Когда недавно умершее человеческое тело запечатывается в мешок, модуль выпускает облако нанитов, чтобы восстановить и оживить объект. Оживление будет работать на любой жертве, которая погибла не более пяти минут назад, при условии, что голова цела и большая часть ее массы присутствует. Субъекты оживляются в тяжелом состоянии с максимальным напряжением организма. Оболочка Редивиус функционирует только один раз, прежде чем сгореть.

Индуктор сброса Системы: Набор фармацевтических препаратов пре-тех поистине героического размаха, в виде спрея, полный индуктора сброса системы, является одним из самых мощных составов, когда-либо изобретенных биохимиками пре-тех. При инъекции субъект немедленно теряет все накопленные очки напряжения организма, за исключением тех, которые постоянно добавляются кибер-имплантами. Пользователь может получить новое напряжение организма как обычно, но через 48 часов после введения индуктора напряжение догонит их. Они сразу же теряют сознание с 1 здоровья и максимальным напряжением организма и остаются в коме в течение 48 часов до пробуждения. Использование второго индуктора до того, как первый пройдет свой курс, неизбежно убьет субъекта в течение пяти раундов применения, без надежды на возрождение псионическими дисциплинами или обычной медицинской помощью.

Сыворотка дикой бодрости: Первоначально разработанная для облегчения тренировок в сфере использования спайк-двигателей для одиночных пилотов, которые не могли позволить себе спать, сыворотка дает пользователю огромную энергию и бдительность на срок до семи дней одновременно. Пользователю не нужно ни спать, ни даже отдыхать, но за это время невозможно восстановить накопившуюся нагрузку на систему. Успешная проверка Лечения на уровне сложности 10, проводимая не чаще одного раза в день, может преждевременно вывести препарат из пользователя.

Модификация и производство оборудования

В то время как действительно сложные исследования и проектирование часто требуют ресурсов, недоступных для авантюрной партии, более скромные мастерские могут позволить талантливому специалисту со здоровым запасом запасных частей улучшить качество своего собственного снаряжения или снаряжения своих союзников. Без полноценного отдела исследований и разработок специалист ИП, как правило, ограничивается модификацией и улучшением существующего оборудования.

Модификация - это приспособление, сделанное с помощью части технологии, чтобы заставить ее работать лучше. Эти модификации привередливы, деликатны и часто настраиваются под пользователя. Они обычно не доступны на рынке, потому что они требуют регулярной настройки и регулировки высококвалифицированным специалистом, чтобы они не деградировали или даже не выходили из строя полностью. Модификации требуют дорогостоящих частей, которые могут быть трудны для приобретения, а самые сложные требуют элементы пре-теха, очищенного от передовых древних технологий. Как правило, только вещь ТУ-4 может быть эффективно модифицирована, так как более примитивная технология не подходит для использования передовых компонентов.

Установка модификаций

Для сборки и установки мода требуется хорошо оборудованная мастерская ТУ-4. Не обязательно иметь полноценный завод по производству, но для сборки и настройки техники необходимы ресурсы, которыми располагает профессиональный ремонтный техник или автомобильный цех. Такой цех обычно можно арендовать за 100 кредитов в день или купить прямо в городе или другом городском районе за 25 000 кредитов. «Мастерская» звездолета также будет соответствовать требованиям.

Модификации имеют минимальный навык Ремонт, необходимый для их установки или обслуживания; модификация «настроенный» требует Ремонт-1, например, в то время как мод «гибкий» требует Ремонт-2. Без этого уровня мастерства техник не может построить или установить модификацию, и они также не могут поддерживать его должным образом.

Моды имеют стоимость в кредитах или деталях. Техник, имеющий доступ к обычному рынку запчастей ТУ-4, может покупать компоненты с кредитной стоимостью, но некоторые очень сложные моды требуют компонентов пре-теха, которые могут быть взяты только от некоторых древних технологических устройств эпохи Мандата. Для сбора этих компонентов подойдет не каждое устройство; эти микро-низированные термоядерные отводы, антигравитационные узлы, ударные сгибатели и полиморфные регуляторы состояния встречаются только в некоторых мандатных технологиях или в редких древних тайниках неиспользуемых эти компоненты. Техник, как правило, должен найти эти компоненты в приключениях, потому что те, у кого они есть, нуждаются в них для своих собственных целей и не расстаются с ними за обычную денежную компенсацию. Конкретные виды этих деталей не имеют значения для использования в модификации, и они просто воспринимаются как «детали». Если модификация требует трех единиц деталей, любые три единицы будут подходить, и обычно технику не нужно искать конкретные компоненты.

Моды требуют времени для сборки и установки. Требуется одна неделя на минимальный уровень мастерства модификации, чтобы построить и установить его в нужное устройство. Таким образом, «индивидуальная» модификация занимает неделю, а «гибкий» - две. Если техник не делает ничего, кроме работы, еды и сна, он может сократить это время вдвое, а дополнительный помощник с навыком Ремонт-0 может еще больше сократить это время.

Моды должны быть специально сконструированы для конкретных объектов. Техник не может построить «универсальный» мод, а затем просто прикрепить его к устройству; он должен быть тщательно разработан, чтобы точно соответствовать этому конкретному предмету, а иногда даже конкретному пользователю.

Модификации и техническое обслуживание

Моды требуют технического обслуживания, чтобы поддерживать правильную работу. Разогнанное оборудование, кровоточащие технологии и экспериментальные настройки просто не имеют полевой прочности более стандартного оборудования, поэтому техник должен ежедневно уделять внимание модифицированному оборудованию, если оно не выходит из строя. Для поддержания модов требуется обычный набор инструментов ТУ-4, но никаких специальных деталей не требуется.

Показатель технического обслуживания техника равна сумме их модификаторов интеллекта и телосложения плюс три за каждый уровень Ремонт. Чем умнее и дольше техник может работать, тем больше технического обслуживания он может выполнять, но их общий опыт как техника является наиболее важным элементом. Техник может поддерживать количество модов, равное их баллу технического обслуживания, не сокращая их время приключений или иным образом обременяя их нерабочее время.

Предполагается, что это техническое обслуживание происходит во время простоя и не требует специального отслеживания в процессе игры. Если они ничего не делают, кроме обслуживания, они могут удвоить свой счет, но такого рода посвящение требует шестнадцатичасового рабочего дня.

Если мод остается без обслуживания в течение 24 часов, он перестает работать. Если мод идет без обслуживания в течение недели, все устройство, к которому он прикреплен, перестает работать, так как не настроенный мод сделал его бесполезным или опасным в использовании. Оружие больше не может использоваться в бою, броня больше не дает защиты, захватывает или слишком опасна для ношения, а другие устройства просто перестают функционировать. Отставание в обслуживании устройства может быть устранено за час работы техником, способным его обслуживать.

Построение стандартных улучшений

Иногда жокей гаечного ключа захочет построить свое собственное оборудование, а не покупать его с полки. Это может быть потому, что нет такого оборудования для продажи, оборудование незаконно в этом мире, техник хочет, чтобы оно было дешевле, чем продавцы продают его, или техник хочет построить пользовательскую программу для своих любимых модов. Снаряжение, построенное таким образом, должно быть осуществимо для создания в мастерской; пушки, броня и скромные транспортные средства возможны, но компоненты звездолета и другие крупные конструкции - нет.

Технику требуется мастерская ТУ-4, чтобы построить большинство оборудования ТУ-4. Более примитивное снаряжение может быть построено с менее сложными ресурсами по усмотрению ГМ. Мастерская должна быть, по крайней мере, номинально способна работать с тем типом оборудования, которое создает техник. В авторемонтной мастерской не будет инструментов для

приготовления фармацевтических препаратов, а в подсобном помещении магазина электроники не будет лифтов для работы с бронетехникой. Если техник должен переоборудовать мастерскую для работы над определенным типом неподдерживаемого оборудования, он может заплатить половину первоначальной цены магазина, чтобы получить необходимые инструменты. Звездолетов с мастерской фурнитурой всегда достаточно для модификации личного снаряжения.

Техник нуждается в поставке запчастей. В любом городе ТУ-4 или значительной общине техник может выпросить, обменять или купить то, что им нужно, у местных жителей. Техник, работающий в магазине в дикой местности, может подготовиться, взяв несколько сундуков, полных материалов, которые могут поместиться в транспортном средстве или на вьючных животных, потратив определенное количество кредитов на запасные части и таща их с собой. Техники, испытывающие острую нужду, могут разобрать древние высокотехнологичные руины, поля сражений и груды металлолома на запчасти, если нет лучшего источника.

Техники должны решить, должно ли устройство, которое они строят, быть подстроеным, нормальным или мастерским. Оснащенные присяжными приборы собираются из дешевого лома, компонентов нижнего яруса и самодельных деталей. Их гораздо дешевле сделать, чем купить, но они требуют постоянного внимания, чтобы держать их в рабочем состоянии. Обычные устройства работают так же хорошо, как и все, что вы покупаете с полки, но отсутствие экономии на масштабе и необходимость приобретать все детали в розницу делают их более дорогими, чем покупка с полки. Мастерское снаряжение тщательно построено для поддержки собственных инноваций и любимых модификаций техника. Они чрезвычайно дороги, но гораздо проще в модификации и обслуживании, чем готовые варианты.

Создание снаряжения обычно занимает один месяц для транспортного средства и одну неделю для оружия, брони или другого портативного устройства. Наличие хотя бы одного помощника с Ремонт-0 сократит это время вдвое.

Готовые устройства стоят на четверть дороже обычных и занимают половину обычного времени на сборку. Если у техники есть доступ к металлолому или утилю, они могут собрать его бесплатно, но это займет вдвое больше обычного времени, чтобы построить его. Самодельный прибор считается модом, требующих Ремонт-0 для поддержания. Если он проходит 24 часа без технического обслуживания, он перестает работать. Устройства, подстроенные под конкретных людей, не могут быть модифицированы.

Обычные устройства стоят в два раза дороже, чем готовые, и на их создание уходит обычное количество времени. Они не могут быть построены из металлолома или утилизированных деталей, если только ГМ не решит, что материалы идеально подходят для этого использования. Наркотики и другие потребляемые товары должны быть разработаны как обычные устройства, а не как самодельные или искусственные.

Мастерские устройства требуют дорогостоящих готовых компонентов и стоят в десять раз дороже, чем обычные устройства, и требуют в два раза больше времени для сборки. Однако они являются идеальными платформами для собственных модификаций технологии, и первый мод, установленный в устройстве, не требует технического обслуживания.

Примеры модификаций

Моды, перечисленные ниже, являются просто образцом тех, которые ГМ может одобрить для своей кампании. Моды на оружие и броню не должны складываться выше бонуса +3 к КБ, броскам попадания или урону, и любой мод, улучшающий проверку навыка, не должен увеличивать его более чем на +1. Мод может быть установлен только один раз на любой данный элемент оборудования.

Автоприцеливание (Ремонт-2): У оружия были установлены микро-низированные кинетические средства наведения, дающие бонус +1 к попаданию броскам с его помощью. Стоит 4000 кредитов.

Форсирование (Ремонт-2): Оружие было настроено на больший урон, добавляя +2 к наносимому урону. Стоит 2000 кредитов.

Под-тканый пузырь (Ремонт-1): Броня оснащена автоматическими уплотнителями давления и аварийным баллоном кислородом. Он может быть вызван вручную или активируется автоматически при воздействии низкого давления, функционируя как скафандр в течение одного часа. Стоит 5000 кредитов.

Скрытый (Ремонт-2): Устройство замаскировано под конкретный другой объект той же общей массы. Эта маскировка обманет стандартные датчики ТУ-4, но не близкий физический осмотр объекта. Стоимость в десять раз превышает базовую стоимость устройства.

Настроенный (Ремонт-1): Оружие или доспехи были тщательно подобраны для одного конкретного пользователя. Когда этот человек использует его, он получает +1 к попаданию или бонус класса брони +1 к броне. Стоит 1000 кредитов и неприменим к щитам.

Удлиненный Магазин (Ремонт-1): Огнестрельное оружие было отрегулировано таким образом, что его магазин был удвоен. Стоит 500 кредитов.

Гибкое (Ремонт-2): Броня тщательно подогнана под конкретного владельца с прицелом на снижение ее веса и громоздкости. Его обременительная стоимость снижается на 1 для этого владельца и увеличивается на 1 для любого другого. Стоит 5000 кредитов.

Высокоэффективный (Ремонт-1): Устройство с длительностью работы, такое как вакуумный костюм или заправленный автомобиль, теперь функционирует на 50% дольше при той же зарядке. Стоит в пять раз дороже обычной стоимости устройства.

Бесконечный магазин (Ремонт-3): Огнестрельное оружие теперь автоматически производит свои собственные физические боеприпасы. Стоит 10 000 кредитов и две единицы пре-тех детали.

Бесконечный заряд (Ремонт-3): Устройство, работающее от элемента питания типа А, теперь никогда не заканчивается. Стоит 5000 кредитов и одна единица пре-тех детали.

Фазировка (Ремонт-3): Оружие настроено на частичное прохождение фазы через броню и препятствующий мусор, что дает бонус +1 к броскам попадания с его помощью. Стоит 10 000 кредитов и две единицы пре-тех детали.

Полиморфное смешивание (Ремонт-2): Броня может измениться по внешнему виду на обычную одежду или другую броню. Несколько десятков различных проявлений могут быть загружены в него в любой момент времени. Броня функционирует и весит нормально независимо от ее внешнего вида. Стоит 5000 кредитов и одна единица пре-тех деталь.



/Звездолеты/

Бесчисленные корабли поднимаются из мира в мир, железная пыль новоиспеченных верфей отправляется строить мосты между звездами. На протяжении веков лишения и хаоса, последовавшие после Крика, не делали ничего, кроме простого выживания, которое было роскошью для слишком многих миров. Однако последнее столетие ознаменовалось пробуждением, когда мириады планет наконец-то открыли секреты своих собственных миров и научились использовать свои природные ресурсы для восстановления давно потерянных кораблей своих предков. Безмолвие заканчивается, и миры теперь начинают тянуться к своим неизвестным соседям.

Разные отрасли имеют разную степень развития. В некоторых регионах космоса звездолеты производятся уже на протяжении веков, причем небольшие космические аппараты легко купить частным лицам и скромными компаниями. В этих секторах налажена регулярная торговля между мирами, а межзвездные технологии не более примечательны, чем современные воздушные путешествия. Пришельцы и инопланетные люди замечаются, но обходятся без особого внимания. В этих секторах часто есть относительно большие звездные государства, состоящие из многочисленных членов, которые часто имеют одну и ту же общую культуру или политический курс. В этих секторах все еще могут быть отсталые планеты или неизвестные миры, но они являются исключением.

Однако в большинстве секторов **Stars Without Numbers** все не так развито. Некоторые миры будут иметь развитые или сохраненные функциональные верфи, и межзвездные полеты не будут чем-то примечательным для их граждан, но владение звездолетом все еще является редкой вещью. Целые планетарные флоты могут иметь меньше дюжины кораблей, и только могущественные и влиятельные миры будут иметь спортивные крейсера или другие тяжелые военные корабли. Существует достаточно коммерческих перевозок, чтобы оправдать космопорты и торговые станции, но свободный и легкий транзит между мирами был потерян на протяжении веков и только медленно возвращается в сектор.

Эти сектора богаты потенциальными приключениями. Даже развитые миры не могут быть полностью знакомы со своими звездными соседями, и в секторе все еще можно найти несколько потерянных миров и неконтактных обществ. Капитаны звездолетов никогда не могут быть полностью уверены в том, что они встретят, когда они ворвутся в такую систему, и ни один мир недостаточно силен, чтобы беззаботно проявлять свою волю вокруг далеких звезд.

Приобретение Звездолетов

В большинстве секторов можно купить гражданские звездолеты на любой планете ТУ-4. Такие гражданские корабли представляют собой почти исключительно корпуса истребителей или фрегатов, чаще всего это свободные торговцы или внутрисистемные шаттлы, хотя несколько богатых миров предлагают также корпуса крупногабаритных грузовых кораблей. Эти корабли могут быть вооружены настолько, насколько позволяет кошелек их покупателя, но они не могут сравниться с настоящими военными кораблями, и поэтому немногие планеты слишком беспокоятся о том, кто может их купить. Заметное приобретение многочисленных вооруженных торговцев, однако, может вызвать нежелательный интерес.

Военные корпуса - это совсем другое дело. Даже скромный патрульный катер редко разрешен гражданскому покупателю, не говоря уже о крейсере флота или другом линейном корабле. Даже когда эти корабли могут быть куплены, окажутся за пределами кошелька авантюристической партии. Но даже в этом случае герои, которые заводят правильных друзей или делают правильные одолжения планетарному правительству, иногда могут получить каперские грамоты, дающие им право покупать корпуса кораблей, которые обычно не попадают в руки гражданских лиц.

Однако покупка корабля - это только один из способов его приобретения. Многие авантюристы считают более эффективным освободить судно от недостойных владельцев, с вечерней игрой, вращающейся вокруг смелых поступков и хитрых уловок, необходимых для приобретения или спасения корабля для партии. Конечно суда, приобретенные таким способом, редко бывают в идеальном состоянии.

Цены на корабли и модификации, приведенные в этом разделе, предполагают, что звездолеты - это необычные и дорогостоящие инвестиции, как и в большинстве секторов. Если вы проводите кампанию в регионе с более легким доступом к судам, вам следует вдвое или даже вчетверо снизить цены.

Флот и пиратство

Большинство миров ТУ-4 имеют своего рода космический флот, даже если это всего лишь несколько патрульных судов для наблюдения за астероидными шахтами и наблюдения за орбитальным пространством вокруг их родной планеты. Типичный бедный мир может иметь Корвет и полдюжины патрульных катеров, в то время как средняя планета ТУ-4 имеет крейсер флота, четыре корвета или тяжелых фрегата и десять патрульных катеров, а богатая планета может иметь в три раза больше кораблей, возможно, даже линкор или авианосец, чтобы сформировать сердце своего флота. Третью этих кораблей обычно находится в доке в любой момент времени.

Угроза пиратства варьируется от системы к системе. Пиратам нужно безопасное место, чтобы переоборудовать свои корабли и продать украденные товары, и им нужно достаточно трафика, чтобы оправдать свою торговлю. Идеальная пиратская система - это система, содержащая только примитивный мир с низкими технологиями, на который можно совершать набеги за рабами и припасами, со скрытой или мобильной ремонтной базой в глубоком космосе для технического обслуживания и двумя или более богатыми соседними системами, через которые осуществляется торговля. Такое пиратское гнездо может сохраняться в течение многих лет, когда системные правительства спорят о том, кто должен нести расходы на их искоренение, или слишком слабы, чтобы победить харизматичного пиратского лидера и его жадных до добычи последователей.

Очень немногие пираты действуют в системе с сильным морским присутствием. Небольшие корабли иногда могут на время уйти от этого, прячась в поясах астероидов, нападая на торговцев из засады и убегая в более безопасные системы, прежде чем может прибыть помощь. Более крупные пиратские флотилии представляют большую экзистенциальную угрозу для планетарного флота, и они вскоре исчезают... или становятся эффективными хозяевами системы, поскольку они взрывают любой корабль, который может помешать им получить космическое господство.

Строительство звездолета

Создание звездолета в **Stars Without Numbers** довольно просто и требует всего нескольких шагов.

Во-первых, выберите тип корпуса для корабля из списка ниже. В типе будет указана цена базового корпуса с приводом-К1 спайк-двигателя, а также доступные свободные мощность и масса.

Во-вторых, добавьте оборудование, оружие и средства защиты из следующих страниц. Каждая такая добавка занимает определенное количество мощности и массы и может иметь минимальный размер корпуса, необходимый для установки. Некоторые приспособления и средства защиты стоят дороже в деньгах, мощности или массе при установке на больших кораблях.

В-третьих, сколько членов экипажа будет на корабле. Большинство торговых судов работают не более чем с удвоенной минимальной численностью экипажа, чтобы сэкономить на зарплате. Военные корабли редко покидают порт с менее чем 75% максимально допустимого экипажа. В среднем члены экипажа стоили 100 кредитов в день в качестве заработной платы, плюс еще 20 за необходимое питание и магазины. ИП, естественно, вряд ли будут брать себе зарплату, но им нужно есть.

В-четвертых, запишите шестимесячные расходы на техническое обслуживание судна, которые равны 5% от его общей стоимости без ремонта. Если эта плата не уплачена, штраф -1 применяется ко всем проверкам навыков и броскам попадания, связанным с кораблем, за каждый пропущенный период технического обслуживания.

Наконец, заполните судовую запись для корабля, отметив статистику корабля и бонусы атаки для артиллеристов, использующих оружие корабля.

Скорость строительства или модификации корабля будет зависеть от качества имеющихся верфей и политической важности работы. В среднем 25 000 кредитов в день работы или модификации могут быть сделаны большинством верфей на рабочих местах средней важности. Достаточная причина для спешки может удвоить или даже вчетверо увеличить эту сумму.

Корпуса Звездолетов

Корпуса звездолетов делятся на четыре основных класса: истребители, фрегаты, крейсера и крупные корабли. Размер каждого класса варьируется в зависимости от технологической изощренности и доступных ресурсов их создателей. В некоторых секторах свободный торговый фрегат контрабандиста может иметь длину не более 34,75 метра от носа до хвоста, в то время как в других он может быть в четыре раза больше. В общем случае средний размер каждого класса обычно в четыре-восемь раз больше, чем у предыдущего.

Каждый корпус имеет несколько базовых атрибутов. Отдельные модели могут незначительно отличаться, и тщательная настройка и отладка могут изменить эти цифры, как описано ниже, но большинство кораблей данного типа корпуса будут работать так, как указано в списке.

Стоимость - это цена базового корпуса с приводом-1 класса спайк-двигателя. Любой военный тип корпуса, как правило, недоступен без очень хороших военно-морских контактов с правительством-владельцем верфи или тщательно продуманной благосклонности к тем, кто находится у власти.

Скорость - это относительная боевая скорость и маневренность корабля. На больших расстояниях только и имеет значение мощность спайк-двигателя корабля, но в гуще боя это может иметь большое значение. Скорость корабля добавляется ко всем проверкам навыков пилота, выполняемым пилотом корабля, будь то в бою или при выполнении других маневров.

Броня является мерой обшивки корабля и резервных систем, которая вычитается из любого входящего урона от вражеского огня или опасных космических условий. Корабельное оружие с бронебойной характеристикой может частично или полностью игнорировать этот показатель. Корабли, как правило, не могут быть повреждены ничем, кроме орудий других кораблей, установленных на транспортных средствах тяжелых орудий или тщательно размещенных демо-зарядом.

Очки здоровья отражают количество повреждений, которое может получить корабль, прежде чем он взорвется или станет неработоспособным.

Экипаж отражает минимальное количество человек, необходимое для базовой эксплуатации, и максимальный экипаж, которого система жизнеобеспечения может выдержать в течение двух месяцев. Меньший экипаж, чем максимальный, сделает жизнеобеспечение корабля пропорционально более продолжительным. Хотя теоретически для одинокого члена экипажа вполне возможно провести успешный спайк-прыжок, постоянная бдительность и бодрствование требуют применения тяжелых фармацевтических препаратов и большого отчаяния. Для относительно безопасной подготовки обычно требуется минимум три члена экипажа.

Класс брони представляет собой сочетание маневренности и эффективной ЭЦМ, обозначающей сложность приземления или при сильном попадании по кораблю.

Мощность - это количество свободной энергии, доступной после того, как будет учтена основная работа судна. Модификации и оружие занимают некоторую часть этой энергии.

Масса учитывает количество свободного места, оставшейся не занятой конструкцией корпуса. Эта свободная масса может быть заполнена модификациями, оружием или грузовыми трюмами.

Слоты оружия указывают, сколько орудий корабль может успешно установить. Большинство видов оружия занимают один слот, хотя особо крупные или энерго-затратные могут занимать и больше.

Наконец-то **класс** конкретного корпуса показывает общий размер корабля. Некоторые приспособления и вооружение имеют минимальный класс корпуса, указывающий на факт того, что корабль просто слишком мал, чтобы успешно установить конкретное оборудование.

Корпуса звездолетов достаточно прочны, чтобы игнорировать повреждения от стрелкового оружия или тяжелого вооружения ТУ-3. Тяжелое вооружение ТУ-4 или демо-заряды, применяемые к внешней стороне корабля, наносят половину урона минус броня корабля. Если диверсант проникает внутрь с таким оружием, урон уменьшается вдвое, но броня не применяется. Применение некоторых видов тяжелого вооружения в ограниченном пространстве может быть решительно неразумным.

Типы Корпусов

Перечисленные ниже типы корпусов являются одними из наиболее распространенных моделей, встречающихся на остатках человеческого пространства. Отдельные миры часто экспериментируют с различными кораблями, постепенно разрабатывая свои собственные астронавческие доктрины, но эти модели имеют преимущество долгой и доказанной полезности.

Ударный истребитель: Небольшие суда, часто модифицированные для замены спайк-привода на системный привод. Их скорость, дешевизна и боевая полезность делают их популярным выбором в качестве недорогих системных патрульных кораблей.

Шаттл: Самый маленький корабль, который регулярно используется для межзвездных учений, шаттл - это дешевое средство перемещения небольших количеств драгоценного материала или важных персон между мирами.

Вольный торговец: Тип корпуса, очень любимый авантюристами, вольный торговец имеет невыразительную боевую полезность, но может нести значительное количество груза, устанавливая достаточно оружия, чтобы препятствовать пиратству малых судов.

Патрульный катер: Корпус, выбранный для таможенных катеров и правоохранительных органов системы, патрульный катер - это легкий фрегат, построенный достаточно тяжелым, чтобы наводить страх на небольшие торговые суда, в то же время будучи относительно дешевым в строительстве и экипаже.

Корвет: Самый маленький настоящий боевой фрегат, и часто его просто называют «фрегат». Корветы имеют значительно более толстую броню, чем патрульные катера, и обменивают дополнительные потребности экипажа и меньшую маневренность на более доступную свободную массу.

Тяжелый фрегат: Самый тяжелый звездолет, который может построить большинство бедных или лишенных ресурсов миров, тяжелый Фрегат может нести значительную нагрузку вооружения и имеет достаточно экипажа, чтобы подавить большинство пиратских кораблей, если дело дойдет до абордажа. В то время как он наносит существенный удар, ему не хватает брони настоящего военного корабля крейсерского класса.

Крупный фрегат: Этот класс огромных грузовых судов чаще всего встречается в мирных, густонаселенных секторах.

Крейсер флота: Любимый корабль линии самых богатых, развитых миров, и часто самый большой и самый мощный корабль, который может построить большинство планет. Тяжелая броня крейсера и инфраструктурная поддержка тяжелых орудий делают его смертоносным оружием против фрегатов и любого другого корабля, не оптимизированного для разрушения тяжелой брони. Они могут оказаться уязвимыми для атак Роя истребителей-бомбардировщиков, оснащенных правильным видом бронебойного оружия.

Линкор: Страшные громады межзвездной войны, очень немногие миры имеют необходимую технологию или экономику, чтобы поддержать огромные расходы на строительство и экипаж линкора. Те, кто получает доступ к кораблю, который в значительной степени неуязвим для чего-либо, кроме специально разработанных против-капитальных крейсеров или фрегатов-охотников-убийц.

Авианосец: Предводитель флота, еще меньше государств может позволить себе построить один из этих огромных кораблей. Авианосцы могут поддерживать полеты боевых кораблей типа истребителей или фрегатов, специально оборудованных для выполнения конкретных задач. Эта универсальность позволяет ему загружать истребители-бомбардировщики для антикапиталистических миссий в течение одного месяца, а затем переключаться на рой охотников-убийц фрегатов на следующий день, когда астероидные аванпосты вражеской системы должны быть уничтожены. Однако, лишенный боевых крыльев, авианосец обладает меньшей индивидуальной огневой мощностью, чем крейсер.

Станции: Почти каждый космический мир имеет по крайней мере одну космическую станцию на орбите. Станция не имеет оценки скорости, не имеет спайк-привода и не может выполнять никаких маневров в бою, хотя ее транзитные реактивные двигатели могут медленно перемещать ее вокруг Солнечной системы в течение нескольких недель. Гражданские торговые станции допускают стыковку сухогрузов и судов, не допущенных к посадке на поверхность, в то время как военные станции строго запрещают любую гражданскую стыковку. Маленькая станция, перечисленная здесь, - это Бенеджер-12, обычная модель, найденная на бедных или захолустных мирах с небольшим движением. Большая станция представляет собой Аркс, крупную торговую станцию для мирах-хабах с запасом денег.

Тип корпуса	Цена	Скорость	Броня	Здоровье	Экипаж	КБ	Энергия	Масса	Орудия	Класс
Ударный истребитель	200k	5	5	8	"1/1"	16	5	2	1	Истребитель
Шаттл	200k	3	0	15	"1/10"	11	3	5	1	Истребитель
Вольный торговец	500k	3	2	20	"1/6"	14	10	15	2	Фрегат
Патрульный катер	2.5m	4	5	25	"5/20"	14	15	10	4	Фрегат
Корвет	4m	2	10	40	"10/40"	13	15	15	6	Фрегат
Тяжёлый фрегат	7m	1	10	50	"30/120"	15	25	20	8	Фрегат
Сухогруз	5m	0	0	40	"10/40"	11	15	25	2	Крейсер
Крейсер флота	10m	1	15	60	"50/200"	14	50	30	10	Крейсер
Линкор	50m	0	20	100	"200/1000"	16	75	50	15	Капитальный
Авианосец	60m	0	10	75	"300/1500"	14	50	100	4	Капитальный
Малая станция	5m	нет	5	120	"20/200"	11	50	40	10	Крейсер
Огромная станция	40m	нет	20	120	"100/1000"	17	125	75	30	Капитальный

Модификации звездолётов

Следующий список судовых модификаций в основном представляет собой стандартные технологии ТУ-4, которые доступны в большинстве секторов. Несколько пунктов в списке - это редкие устройства пре-тех, которые нельзя приобрести без специальных связей или удачного подвига.

Некоторые затраты отмечены звездочкой. Эти затраты умножаются на 10, когда мод устанавливается в корпусе класса фрегата, на 25, когда он устанавливается в корпусе класса крейсера, и на 100, когда он устанавливается на капитальном судне.

Некоторые записи о мощности и массе отмечены решёткой. Эти затраты умножаются на 2 для фрегатов, 3 для крейсеров и 4 для капитальных судов, округляясь вверх. Обратите внимание, что вы применяете эти множители, даже если мод работает только на большом корабле; Фрегат с регулятором курса спайк-прыжка платит 250 000 кредитов, а не 25 000.

Продвинутая лаборатория исследований: Лаборатория, подходящая для изучения инопланетной ксено-жизни, планетарной геологии, тайных технологий и других тайн космоса. Лаборатория содержит капсулы холодного сна, достаточные для хранения чужеродных образцов, защищенные вирусами исследовательские клетки, высокоэнергетические лазеры и другие необходимые инструменты. При использовании для исследования какого-либо явления или объекта любые применимые навыки улучшаются на +1 для лаборатории фрегата, +2 для лаборатории крейсера и +3 для лаборатории капитального корабля.

Продвинутый навигационный компьютер: Создание новых спайк-курсов - это слишком сложное искусство, чтобы полагаться на компьютерную помощь, но продвинутый навигационный компьютер может помочь на хорошо известных маршрутах. При навигации по межзвездному курсу с картами менее чем годичной давности навигатор уменьшает сложность прыжка на 2.

Модификация Амфибия: Этот мод включает в себя преимущества улучшений атмосферной конфигурации, а также позволяет кораблю работать, погружаясь в жидкую среду. погружённые корабли не могут быть обнаружены обычными планетарными датчиками движения и требуют военных гидролокаторов и морских датчиков, чтобы зафиксировать их положение, которые часто недоступны на менее развитых мирах. Пока корабль находится вдали от военных кораблей и баз, его практически невозможно отследить, находясь под водой. Только классы корпусов истребителей и фрегатов могут установить эту установку.

Арсенал: Вместо того чтобы вести длинные списки корабельного снаряжения, капитан может просто купить Арсенал. Корабли, оснащенные таким образом, имеют любое количество вооружения и брони военного класса ТУ-4, которое может потребоваться экипажу, а также встроенные средства технического обслуживания для его содержания. Этого снаряжения достаточно, чтобы экипировать весь экипаж для нормального использования, но передача его или потеря оборудования может истощить его.

Атмосферная конфигурации: Этот мод должен быть установлен при постройке судна и не может быть установлен на крейсерском классе или более крупных судах. Корабль, предназначенный для полета в атмосфере, может приземлиться на большинство твердых или водных поверхностей.

Система автоприцеливания: На некоторых кораблях орудий больше, чем матросов. Один НИП или ИП может управлять одной пушкой за раунд, стреляя так часто, как позволяют действия начальника артиллерии стрелять одним оружием или стрелять всеми орудиями, но иногда этого недостаточно. Установка автономной системы наведения на пушку позволяет ей стрелять с бонусом попадания +2 без помощи человека. Эта система должна быть установлена один раз для каждого орудия, которое должно быть самонаводящимся.

Автоматизированная помощь: Корабль был тщательно приспособлен для поддержки использования неразумных роботов с экспертной системой в его работе. По крайней мере один человек, ИИ или истинный член экипажа ИИ необходим для наблюдения за ботами и мониторинга спайк-прыжков, но в противном случае экипаж может быть заменен дешевыми базовыми роботами стоимостью 1000 кредитов за каждого замененного члена экипажа. Роботы не получают зарплату, не занимаются жизнеобеспечением, и их обслуживание считается частью эксплуатационных расходов корабля. Эти боты неспособны к каким-либо действиям, не связанным с управлением кораблем, и там, где это уместно, они рассматриваются как уровень-0 в своих навыках.

Абордажные капсулы: Бронированные капсулы, оснащенные отверстиями для лазерных резаков, могут быть использованы для принудительного вторжения на вражеский корабль, если двигатели цели были отключены. Кораблям без абордажных капсул вынужден посылать захватчиков через пустое космическое пространство, чтобы они либо атаковали хорошо охраняемый воздушный шлюз, либо прорубали себе путь через корпус лазерными резаками и полчаса работали.

Грузовой лихтер: Крейсера и большие корабли не могут приземляться на планетные тела, поэтому им требуются небольшие шаттлы для транспортировки. Грузовой лихтер способен только к полету с поверхности на орбиту, который занимает примерно двадцать минут в любом направлении и может закрепить себе стандартный герметичный грузовой контейнер, вмещающем до 200 тонн груза и пассажиров. Эти контейнеры обычно складываются и не занимают значительного пространства при сжатии для хранения, предполагая, что это не просто одноразовые грузовые оболочки. Этот мод можно приобрести несколько раз.

Грузовое пространство: Свободная масса может быть обменена на герметичное грузовое пространство. Отслеживаемый по весу для удобства, один кубический метр обычно составляет одну тонну, причем большинство транспортных средств требуют десять тонн при загрузке, танки занимают 25, а самолеты или мехи занимают 50 тонн грузового пространства. Одна единица свободной массы дает 2 тонны грузового пространства на истребителе, 20 тонн на фрегате, 200 тонн на крейсере и 2000 тонн на корабле капитальном. Этот мод можно приобрести несколько раз.

Камеры крео-сна: Эти стазисные капсулы могут поддерживать жизнь субъекта в течение столетий при условии, что энергия корабля не подведет. Каждая установка позволяет бесконечно держать в стазисе количество людей, равное максимальному экипажу корабля. Этот мод может быть установлен несколько раз.

Корабельная модификация	Цена	Энергия	Масса	Класс	Эффект
Продвинутая лаборатория	10k*	1#	2	Фрегат	Бонус навыка для анализа и исследований
Продвинутая система навигации	10k*	1#	0	Фрегат	Добавляет +2 к путешествиям привычные спайк-курсам
Модификация Амфибия	25k*	1	1#	Истребитель	Можно приземляться и работать под водой
Арсенал	10k*	0	0	Фрегат	Оружие и броня для экипажа
Атмосферная конфигурация	5k*	0	1#	Истребитель	Могут приземлиться: только фрегаты и истребители
Система автоприцеливания	50k*	1	0	Истребитель	Одна система оружия стреляет без наводчика
Автоматизированная помощь	10k*	2	1	Истребитель	Корабль может использовать простых роботов в качестве экипажа
Абордажные капсулы	5k*	0	1	Фрегат	Допускает высадку на вражеский корабль-инвалид
Грузовой лихтер	25k*	0	2	Фрегат	Грузовой шаттл "орбита-поверхность"
Грузовое пространство	нет	0	1	Истребитель	Герметичный грузовой отсек
Камеры крео-сна	5k*	1	1	Фрегат	Держит жильцов в стазисе
Ядро колонии	100k*	4	2#	Фрегат	Корабль можно разобрать на колониальную базу
Регулятор хода прыжка	25k*	1#	1	Фрегат	Распространенные маршруты-спайк становятся авт-ми успехами
Модернизация привода ур2	10k*	1#	1#	Истребитель	Обновите спайк-привод до уровня привод-2
Модернизация привода ур3	20k*	2#	2#	Истребитель	Обновите спайк-привод до уровня привод-3
Модернизация привода ур4	40k*	2#	3#	Фрегат	Обновите спайк-привод до уровня привод-4
Модернизация привода ур5	100k*	3#	3#	Фрегат	Обновите спайк-привод до уровня привод-5
Модернизация привода ур6	500k*	3#	4#	Крейсер	Обновите спайк-привод до уровня привод-6
Десантная капсула	300k	0	2	Фрегат	Скрытая десантная капсула для войск
Гасители выбросов	25k*	1#	1#	Истребитель	Добавляет +2 к проверке навыков, чтобы избежать обнаружения
Бухта исхода	50k*	1#	2#	Крейсер	Дом огромного количества пассажиров холодного сна
Расширенная сист. Жизн-обеспечения	5k*	1#	1#	Истребитель	Удваивает максимальный размер экипажа
Расширенный медпункт	5k*	1	1	Фрегат	Может оказывать мед-помощь большему количеству пациентов
Расширенное хранилище	2.5k*	0	1#	Истребитель	Макс. продолжительность жизнеобеспечения удваивается
Топливные хранилища	2.5k*	0	1	Фрегат	Добавляет топливо для еще одного прыжка между заправками
Топливозаборник	5k*	2	1#	Фрегат	Корабль может черпать топливо из газового гиганта или звезды
Гидропонное производство	10k*	1#	2#	Крейсер	Корабль производит ресурсы жизнеобеспечения
Спасательная капсула	2.5k*	0	1	Фрегат	Аварийно спасательное судно для экипажа судна
Раскошные каюты	10k*	1	1#	Фрегат	10% максимального экипажа получают роскошные каюты
Мобильный экстрактор	50k	2	1	Фрегат	Космическая горнодоб-ая и нефтеперераб-ая структура
Мобильный завод	50k*	3	2#	Крейсер	Самоподдерживающиеся заводские и ремонтные мощности
Камера нав-ии предсказанием	100k*	1	0	Фрегат	Позволяет провидцу помогать в навигации
Псионический якорь	Особая	3	0	Фрегат	Координационный центр для сил союзных псиоников
Маска против сенсоров	10k*	1#	0	Фрегат	На больших расстояниях замаскируйте корабль под другой
Судовые доки/Истребитель	200k	0	2	Крейсер	Корпус носителя для истребителя
Судовые доки/Фрегат	1m	1	4	Капитальный	Корпус носителя для фрегата
Корабельный шкафчик	2k*	0	0	Фрегат	Общее оборудование для экипажа
Судоводительское крепление	25k*	1	1	Фрегат	Позвольте другому кораблю прицепиться к спайк-приводу
Контрабандное пространство	2.5k*	0	1	Истребитель	Небольшое количество хорошо скрытого грузового пространства
Матрица датчиков обзора	5k*	2	1	Фрегат	Усовершенствованная планетарная сенсорная матрица
Системный привод	Особая	"+1#"	"+2#"	Истребитель	Замените спайк-привод небольшим системным приводом
Станция телепортации	Особая	1	1	Фрегат	Пре-тех телепортация на корабль и обратно
Тяговые лучи	10k*	2	1	Фрегат	Манипулируйте объектами в пространстве на расстоянии
Склад транспорта	2.5k*	0	1#	Фрегат	Сократить вдвое массу прост-ва перевозимых трансп-ых средств
Мастерская	500*	1	0.5#	Фрегат	Авто-ные тех-ие мастерские для тех-ого обслуживания

Ядро колонии: Корабль был спроектирован так, чтобы служить ядром будущего поселения. Как только эта установка включена, корабль перестает функционировать как звездолет и строится в набор мест обитания, гидропонных садов, термоядерных установок и жилых помещений, достаточных для поддержки до пяти раз превышения максимального экипажа, включая достаточное количество производственных и цеховых помещений, чтобы поддерживать поселение в рабочем состоянии в нормальных условиях. Поселение может быть глубоким космическим хабом, орбитальной установкой или планетарным поселением. В последнем случае корабль должен приземлиться, чтобы сформировать поселение; даже корабли без атмосферных конфигураций могут сделать это, но они никогда не смогут взлететь снова. После активации ядро колонии не может быть повторно установлено.

Регулятор хода прыжка: Путешествие по известному маршруту Спайк-движения не имеют никаких шансов на неудачу, пока маршрут не превышает в два раза уровень квалификации представленного пилота и не включает в себя срез курса. Таким образом, штурману с навыком Пилотирование-1 всегда удавалось выполнить спайк-прыжок в два гекса или меньше, при условии, что маршрут был известен. Регулятор курса требует сложной технической базы и совместимых мета-размерных энергетических условий в данном секторе; многие сектора больше не имеют этой технологии или не имеют подходящей среды для ее использования. Если ГМ предпочитает кампанию, где космические путешествия всегда, по крайней мере, несколько опасны, они могут отказать в доступе к этой установке. Корабли, пилотируемые исключительно талантливыми космоплавателями, могут решить не полагаться на него.

Модернизация привода: Корабль может улучшить свой стандартный привод-1 спайк-двигателя с дополнительными фазовыми фильтрами и улучшениями пропускной способности мощности. Капитан должен купить только конечный класс желаемого привода. Ему не нужно покупать обновления последовательно. Приводы с рейтингом 4 и выше, как правило, являются артефактами ТУ-5, которые не могут быть построены в большинстве современных миров.

Десантная капсула: Бронированные и украденные версии грузовых лихтеров, эти суда в два раза быстрее, применяют штраф -3 для проверки навыков слежения и наведения на цель и могут перевозить до ста солдат или пассажиров. Многие из них оснащены разнообразным тяжелым вооружением, чтобы очистить зону посадки, и могут рассматриваться как способные к полету грави-танки для целей боя. Этот мод можно приобрести несколько раз.

Гасители выбросов: Стелс-системы могут маскировать энергетические выбросы корабля посредством тщательной модуляции выходного сигнала. Все время путешествия внутри звездной системы удваивается, когда система задействована, но любая проверка навыков, чтобы избежать обнаружения, получает бонус +2.

Бухта исхода: Эти накренившиеся ряды сжатых капсул холодного сна предназначены для перевозки огромного количества людей в длительной спячке, чаще всего колонистов на какой-нибудь новый родной мир или беглецов от какой-нибудь звездной катастрофы. Крейсер может перевозить до 1000 колонистов в стазисе, в то время как капитальный корабль может обрабатывать до 5000. Каждый раз, когда эта модификация устанавливается, эти цифры удваиваются. Эти капсулы погружают своих обитателей в очень глубокую спячку, чтобы свести к минимуму ресурсы, необходимые для поддержания их жизни. Выведение их из этого застоя требует месяца «размораживания». Аварийное пробуждение имеет 25%-ный шанс убить субъекта. Капсулы рассчитаны на 100 лет стазиса, но их фактическая максимальная продолжительность несколько больше.

Расширенная система жизнеобеспечения: Судно может быть спроектировано так, чтобы вместить большее количество членов экипажа или пассажиров. Расширенная система жизнеобеспечения может быть установлена несколько раз; каждый раз максимальная оценка экипажа корабля увеличивается на 100% от его обычного максимума. Таким образом, свободный торговец, который устанавливает это дважды, может иметь максимальный набор из 18 человек.

Расширенный медпункт: Все корабли оснащены базовыми медицинскими средствами для лечения легкораненых членов экипажа и поддержания стабильности тяжелораненых до прибытия на планету. Расширенный медкабинет улучшает эти условия, позволяя одновременно оказывать медицинскую помощь всему максимальному экипажу судна, включая лечение тяжелораненых пассажиров.

Расширенное хранилище: Обычный набор корабельных запасов может обеспечить максимальный размер экипажа в течение двух месяцев. Каждая установка расширенных хранилищ удваивает это время и может быть установлена несколько раз.

Топливные хранилища: Большинство кораблей требуют дозаправки после каждого спайк-прыжка, независимо от расстояния. Установка топливных хранилищ позволяет кораблю перевозить один дополнительный груз топлива. Этот мод может быть установлен несколько раз для судов, которые хотят свести к минимуму заправку топливом.

Топливозаборник: Топливозаборники позволяют собирать и извлекать водород из газовых гигантов или полутени солнечных тел. Процесс извлечения требует четырех дней обработки и сбора, но полностью заправляет корабль. Такие приспособления распространены на исследовательских судах, которые не могут рассчитывать найти заправочные станции.

Гидропонное производство: Некоторые корабли предназначены для производства продуктов питания и воздуха для экипажа. Выбор гидропонного производства позволяет обеспечить неограниченное количество членов экипажа, равное максимальной численности этого судна. Этот вариант может быть использован несколько раз для фермерских судов, и в этом случае каждый дополнительный выбор удваивает количество людей, которых может поддерживать корабль.

Спасательная капсула: Выбор этого приспособления оборудует корабль несколькими одноразовыми спасательными кораблями, способными достичь ближайшей обитаемой планеты или станции в звездной системе. Если такого пункта назначения не существует, лодки могут содержать своих пассажиров до года в наркотическом полу-стазисе. Спасательные шлюпки имеют полнофункциональные системы связи и обычно оснащены основными средствами выживания и аварийными маяками. Один выбор этого приспособления обеспечивает достаточное количество спасательных шлюпок для максимального экипажа судна, до двадцати человек на шлюпку.



Роскошные каюты: Каждый раз, когда выбирается эта установка, 10% максимального экипажа корабля получают доступ к роскошным каютам, достаточно просторным, чтобы угодить богатому путешественнику. Этот мод поставляется с обычными спортивными площадками нулевого уровня, декоративными фонтанами, изысканной кухней и художественными модификациями.

Мобильный экстрактор: В корабль встроено автоматизированное горно-обогатительное оборудование, позволяющее извлекать ресурсы с астероидов и поверхности планет. Тщательная добыча конкретных залежей ценных минералов может быть весьма прибыльной по усмотрению ГМ, но если команда просто плавит доступные астероиды для сырья, то установка может перерабатывать одну тонну полезных материалов в день стоимостью около 500 кредитов на большинстве рынков. Это сырье может быть использовано для питания передвижной фабрики, и судно может иметь более одного мобильного экстрактора, установленного на нем, чтобы умножить отдачу, если имеется достаточное количество сырья. Для работы экстрактора требуется не менее пяти членов экипажа.

Мобильный завод: Корабль оснащен полномасштабным заводом по производству ТУ-4, запрограммированным для удовлетворения его потребностей. Корабль может запасать сырье и детали по 5000 кредитов за тонну; эти детали затем могут быть использованы для «оплаты» расходов на ремонт или техническое обслуживание судов, когда обычные верфи недоступны. Завод также может создавать и ремонтировать транспортные средства, оборудование ТУ-4, космические помещения и планетарные структуры с этими частями по ставке 10 000 кредитов на строительство в день. Если имеется передвижной экстрактор, то сырье, обрабатываемое последним агрегатом, может быть использовано для питания фабрики. Для работы передвижной фабрики требуется не менее 100 хорошо обученных сотрудников. Каждое несоблюдение этого числа на 10 меньше доступных удваивают время ремонта или технического обслуживания.

Камера навигации предсказанием: Чрезвычайно редкий пример пси-техы, датируемый до Крика, предвидящая навигационная камера позволяет персонажу, обладающему по крайней мере псионическим навыком предвидения-2, помогать в межзвездных тренировках, чувствуя надвигающиеся сдвиговые изменения, прежде чем они произойдут. Навигатор автоматически преуспевает на любой проверке спайк-прыжка сложности 9 или меньше. При неудачной проверке добавьте 2 к неудачному броску спайк-привода, ограничивая потенциальный ущерб. При погружении в систему назначения псионик затрачивает все усилия на этот процесс.

Псионический якорь: Эта реликвия пре-техы недоступна на открытом рынке в большинстве секторов. Однажды установленный на корабле, он может быть «запечатлен» для десятка псиоников. Эти псионики могут чувствовать и воздействовать на любой объект или место в пределах десяти метров от реликвии после одной минуты концентрации, если они находятся в пределах одной звёздной системы. Таким образом, псионики школы телепортации всегда могут телепортироваться рядом с точкой привязки, телепаты всегда могут связаться с кем-либо в пределах зоны поражения, телекинетики могут манипулировать объектами вблизи реликвии и так далее. Реликвия может быть перекодирована, чтобы устранить существующие отпечатки, но любой псионик, который получает доступ к реликвии в течение десяти минут медитации и сосредоточения, может запечатлеть ее впоследствии. Нет очевидного способа сказать, сколько псиоников запечатлелось в точке привязки.

Маска против сенсоров: Корабль может маскировать показания своих датчиков дальнего действия, подменяя сканирование идентификационными метками и видимым типом корпуса любого другого корабля по своему выбору. Чтобы проникнуть за этот маскарад, сканирующая сущность должна пройти проверку навыков Муд/Программирование против сложности 10 плюс навык офицера связи маскирующего корабля. Как только корабль достаточно близко, чтобы визуально идентифицировать его, маскировка становится бесполезной.

Судовые отсеки: Эти сложные стыковочные отсеки обеспечивают все необходимые инструменты и поддержку для запуска звездолета с материнского корабля. Их редко можно увидеть за пределами выделенных авианосцев капитального класса, но некоторые крейсера находят место для установки штурмового шаттла класса «истребитель». В каждом отсеке имеется место для одного судна соответствующего класса корпуса. В то время как перевозимый корабль может поддерживать свой собственный экипаж, если это необходимо, большинство носителей складывают свое космическое крыло в список экипажа материнского корабля. Этот мод можно использовать несколько раз.

Корабельный шкафчик: Подобно арсеналу, этот вариант позволяет капитану заложить в общий запас оборудование, которое, вероятно, будет полезно исследователям и космонавтам. Любое оборудование ТУ-4 из списка снаряжения можно найти в Корабельном шкафчике в количествах, соизмеримых с размерами корабля. Несколько пушек и некоторая Базовая броня также могут быть включены, но для серьезного вооружения требуется оружейный склад. Имеется достаточно снаряжения, чтобы экипировать весь экипаж для нормального использования, но передача или потеря его в использовании может истощить шкафчик до тех пор, пока он не будет пополнен.

Судоводительское крепление: Корабль спроектирован с симбиозными креплениями, которые позволяют другим кораблям «прицепляться» к спайк-приводу корабля. Каждая установка судоводителя позволяет одному судну с корпусом размером меньше ведущего соединиться для межсистемных перелетов. Крепления не могут использоваться для внутрисистемного перемещения. Если связующее судно было спроектировано для перевозки подобным образом, то установление этой связи занимает один час. Если нет, то потребуются целый день, чтобы поместить корабль. Корабли могут освободиться от связи в течении часа. В случае чрезвычайной ситуации перевозимые корабли могут мгновенно открепиться, но крепления считаются отключенными до тех пор, пока не будет произведен ремонт. Первозимые корабли не могут сражаться.

Контрабандное пространство: Тщательно продуманное складское помещение, предназначенное для сокрытия незаконного груза от таможенного досмотра. Каждая установка этого приспособления добавляет 200 килограммов грузового пространства в истребителе, 2 тонны на фрегате, 20 тонн на крейсере или 200 тонн на капитальном корабле. Груз в трюме контрабандиста никогда не будет обнаружен при обычном таможенном досмотре. Тщательное расследование подозрительным должностным лицом может найти его на проверке сложности 10, используя свой навык Мудр/Внимательность, а недельный поиск в одном шаге от демонтажа найдет его на проверке сложности 7.

Матрица датчиков обзора: Большинству кораблей требуется только базовый анализ звездной системы, достаточный для идентификации населенных пунктов, грубого сканирования состава объекта и составления карт основных навигационных опасностей. Обзорные сенсорные массивы значительно повышают сенсорные возможности корабля, позволяя точно детализировать картографирование объектов и планет, наряду с анализом связи широкого спектра. Они также улучшают попытки обнаружить другие суда при сканировании региона на предмет крадущихся судов. Любые броски с массивами датчиков обзора добавляют +2 к проверке соответствующих навыков.

Системный привод: Стандартный привод корабля-1 спайк-привод снимается и заменяется другой двигательной установкой. Корабль по-прежнему рассматривается как имеющий привод-1 для маневрирования и транзита системы, но он не может проводить межзвездные перелеты. Эта модификация снижает стоимость базового корпуса на 10% и добавляет дополнительную мощность и пространство в зависимости от размера корпуса: 1 мощность для истребителей, 2 для фрегатов, 3 для крейсеров и 4 для корпусов капитальных кораблей. В результате процесса получается вдвое больше свободной массы.

Станция телепортации: Эта технология ТУ-5 полностью недоступна в большинстве секторов и была необычной даже на кораблях эпохи Мандата. Они позволяют телепортировать до дюжины человек или 1200 килограммов вещества с поверхности планеты или из недр другого корабля, при условии, что расстояние между ними не превышает нескольких десятков тысяч километров.

Телепортация «корабль-корабль» возможна только в том случае, если принимающий корабль сотрудничает, передавая точные координаты; в противном случае, дружественный, незамкнутый сигнал изнутри необходим для фиксации на целевой точке.

Планетарная телепортация возможна только при отсутствии физических барьеров между кораблем и точкой назначения внизу.

Телепорты можно использовать раз в пять минут. В тех редких секторах, где эта технология широко доступна, она стоит 200тыс.

Тяговые лучи: Гравитационные проекторы позволяют кораблю манипулировать объектами в непосредственной близости от него, толкая, вытягивая и перемещая объекты не больше расстояние, чем корабль одного класса корпуса меньше. Цели с корабельными двигателями могут противостоять лучам, но спасательные шлюпки, отдельные реактивные двигатели скафандров или другие более мелкие двигатели недостаточны. Луч может фокусироваться только на одном объекте одновременно, но может переместить его в грузовые отсеки корабля или выбросить его из непосредственной близости корабля в течение трех раундов. Лучи могут эффективно манипулировать только объектами с очень низкой гравитацией, а не теми, что находятся на поверхности планет или других объектов со значительной естественной гравитацией.

Склад транспорта: Корабль был оснащен специальными креплениями, бункерами, грузовыми отсеками и другими средствами для ускорения транспортировки часто громоздких транспортных средств, включая мехи и другие военные суда. Любые перевозимые транспортные средства считаются только половиной их обычного грузового тоннажа. Предполагая, что обученные операторы, до четырех транспортных средств, могут быть выгружены или погружены на корабль за раунд в тех случаях, когда скорость критична.

Мастерская: Бортовые мастерские можно купить в меньших размерах, чем позволяет корпус, если дополнительные технические средства ТУ-4 строго не требуются. Мастерская размером с фрегат достаточна для модификации любого личного снаряжения в соответствии с правилами модификации на странице 90. Мастерская крейсерского размера занимается модификацией транспортных средств и обслуживанием звездолетов, а мастерская капитального класса может строить транспортные средства или аналогичные крупные работы с нуля сохраняя полную стоимость.

Защита Звездолета

Перечисленные здесь средства защиты являются одними из наиболее распространенных, устанавливаемых на современных звездолетах ТУ-4. Большинство невоенных кораблей мало или вообще ничего не устанавливают на пути специальной защиты, предпочитая экономить место в корпусе для груза или более полезных приспособлений.

Абляционные Корпусные Секции: Пожертвовав пустым пространством корпуса в сложной системе абляционных взрывных перегородок, корабль капитального класса может иметь большое количество своей общей массы, выброшенной без фактического нарушения его нормальной функции. Это дает ему бонус + 1 КБ и 20 дополнительных максимальных очков здоровья.

Усиленное Покрытие: Ценой определенной скорости и маневренности корабль может укрепить свою броню против скользящих попаданий, получив бонус +2 к своему КБ. Это улучшение может уменьшить скорость корабля ниже 0, что означает, что оно будет применяться в качестве штрафа ко всем испытаниям навыка Пилотирования.

Анти-абордажные Контрмеры: Корабль имеет закаленные переборки, усиленные люки и специально разработанные автоматические коридоры уничтожения для убийства злоумышленников. При условии, что мостик корабля все еще находится под контролем, оператор может предотвратить проникновение на корабль любой силы, которой не хватает инструментов судостроительного класса, оружия, способного плавить обшивку корпуса, или специальных военных орудий взлома. Если злоумышленники все же проникнут внутрь, только хорошо экипированные, специально обученные морские пехотинцы имеют реальный шанс прорвать оборону. Обычные космические пираты или более случайные захватчики имеют только 1 шанс из 6 угрожать экипажу мостика, хотя они могут нанести значительный урон своей смертью.

Импульсный генератор ЭЦМ: Мощный вторичный генератор ЭЦМ может быть активирован, чтобы свести на нет любое другое успешное попадание в корабль. Этот генератор может быть активирован после того, как урон был нанесен, но вражеские корабли быстро компенсируют новый источник ЭЦМ, и поэтому генератор может быть эффективно использован только один раз за бой.

Дроны Фоксер: Эти дроны неизменно недолговечны из-за огромных энергетических сигнатур, которые они производят, но до следующего хода корабля они дают бонус +2 КБ, поскольку их выбросы сбивают врагов с толку. Дроны Фоксер дешево сконструированы и практически бесплатны; единственное ограничение на их количество - это количество свободного пространства, отведенного для их хранения.

Гравитационный Вихревой Вытеснитель: Эта система связывается с навигационной подсистемой корабля и делает случайными векторы движения в соответствии с мета-размерными гравитационными потоками. Эта ловкость дает любому попаданию на корабль 1 из 6 шансов быть полностью сведенным на нет.

Закаленная Поликерамическая Накладка: Сложный процесс остекления может упрочнить поверхность брони корабля, чтобы более эффективно отбивать входящие атаки, снижая броневой эффект любого попадания на 5.

Планетарная Защитная Решетка: Корабль оснащен массивом гравитационных тормозных пушек и модернизированным ядерным щупальцем. Будучи бесполезным в обычном бою между кораблями, массив может отклонять или гасить удары метеоритов, сброшенные стержни проникающих устройств или другие неэнергетические методы бомбардировки, а поле снаффера достаточно мощно, чтобы предотвратить ядерные реакции деления на площади размером с полусферу. Один корабль с ПЗР может защитить от любых естественных метеоритных ударов и предотвратить легкую бомбардировку населения планеты террористами. ПЗР не может полностью защитить от орбитальных ударов с помощью мощных проникающих снарядов, но он может сбить их с курса и сделать точечные удары непрактичными. Большинство развитых планет имеют гораздо более мощные и эффективные наземные установки, но оснащенный ПЗР корабль - это полезная аварийная остановка для бедных или примитивных миров.

Лазеры точечной защиты: Слишком маленькие, чтобы повредить корабли, эти точечные защитные лазеры могут детонировать или плавить поступающие боеприпасы, улучшая защиту корабля от торпед, фрактальных ударных зарядов и другого оружия на основе крупных боеприпасов.

<i>Защита корабля</i>	<i>Цена</i>	<i>Энергия</i>	<i>Масса</i>	<i>Класс</i>	<i>Эффект</i>
Абляционные Корпусные Секции	100k*	5	2#	Капитальный	"+1 КБ, +20 очков макс. Здоровья"
Усиленное Покрытие	25k*	0	1#	Истребитель	"+2 КБ, -1 скорость"
Анти-абордажные Контрмеры	25k*	2	1#	Фрегат	Делает абордаж противника труднее
Импульсный генератор ЭЦМ	25k*	2	1#	Фрегат	Свести на нет одно ранение
Дроны Фоксер	10k*	2	1#	Крейсер	"+2 КБ на один раунд когда исп-ся, партоны 5
Гравитационный Вихревой Вытеснитель	50K	5	2#	Фрегат	1 к 6 шанс уворота от атаки
Закаленная Поликерамическая Накладка	25k*	0	1#	Фрегат	ИБ со стороны атакующего снижается на 5
Планетарная Защитная Решетка	50k*	4	2#	Фрегат	Прот-ударная и прот-ядерная защита
Лазеры точечной защиты	10k*	3	2#	Фрегат	"+2 КБ против крупно-снарядного оружия

* Кредитные затраты умножаются на 10 для корпусов класса фрегат, 25 для крейсеров и 100 для корпусов класса капитальный

Эти затраты умножаются на 2 для фрегат, 3 для крейсеров и 4 для капитальных корпусов.

Вооружение звездолёта

Космос опасен, и большинство кораблей устанавливают лучшее оружие, которое может поддерживать их кошелек и инфраструктура их корабля. В то время как большинство миров ограничивают покупку военных кораблей гражданскими лицами, немногие ограничивают типы оружия, которое может установить гражданский корабль.

Корабельное вооружение обычно бывает двух классов. Один класс оружия является поражающим и имеет умеренные требования к мощности и массе, но имеет сравнительно слабые бронейные возможности. Другой класс оружия является дорогостоящим, обременительным для систем корабля, и может иметь несколько меньший урон, но он имеет достаточно бронейных поражающих элементов, чтобы повлиять на военный корабль размером корпуса на один шаг больше, чем атакующий звездолет.

Выбор того, какой класс оружия установить, обычно зависит от типа противодействия, с которым, по мнению конструктора, столкнется корабль. Большинство гражданских кораблей предпочитают первый тип, так как мало кто рассчитывает вступить в бой с настоящими военными кораблями.

Характеристики Оружия

Боеприпасы: Оружие или защита требует боеприпасов для стрельбы. Стоимость каждого патрона указана после стоимости оружия, и количество патронов, равное рейтингу боезапаса оружия, может быть помещено в одну свободную единицу массы. Например, торпедная установка может вместить магазин и загрузочное устройство для четырех торпед в одну свободную единицу массы, и каждая торпеда будет стоить 2500 кредитов. Для каждого класса кораблей, превышающего минимум, необходимый для установки оружия, удваивайте запас патронов на единицу. Само оружие включает в себя одну свободную единицу массы боеприпасов в качестве части установки, поэтому простая установка торпедной установки в одиночку на фрегате дает кораблю четыре выстрела.

ИБ: Оружие **игнорирует** это множество единиц **брони** цели. Закаленная поликерамическая защита может снизить эффективность этого качества. Самое большее, что может сделать ИБ-рейтинг оружия - это свести эффективную броню цели до нуля. Он не может добавить дополнительный урон к удару.

«Облачное»: Оружие стреляет вездесущей волной или брызгами снарядов. Он автоматически нацеливается на все корабли класса истребителей, которые атаковали корабль в прошлом раунде, и наводчик может сделать один бросок атаки против каждой цели. Облачное оружие не оказывает никакого воздействия на корабли крупнее корпусов истребителей или захватчиков, которые на самом деле находятся на корпусе.

Неуклюжее: Либо из-за медленного времени разряда, либо из-за громоздких инженерных требований это оружие страдает -4, чтобы поразить небольшие корпуса класса истребителей.

Зенитный огонь: Это оружие запускает огромное количество небольших энергетических разрядов или снарядов, которые особенно опасны для небольших кораблей, которые полагаются на скорость жертвуя толстой броней. Против корпусов класса истребителей эти орудия бросают на попадание и урон дважды, выбирая лучшие результаты.

Описание Оружия

Каждое оружие, перечисленное ниже, имеет стоимость, урон, который он использует при попадании, и количество слотов вооружения, свободную мощность и массу, которую они занимают в корпусе. Минимальный класс корпуса, необходимый для его установки, также указан, как и минимальный технический уровень для его изготовления.

Все атаки корабельного оружия и броски урона используют лучшие из модификаторов интеллекта или ловкости наводчика. Большинство использует Стрельба в качестве соответствующего навыка, хотя Пилотирование может быть использовано для орудий корабля класса истребителя.

Многофокусный Лазер: Сдвоенные анализирующие и проникающие лазеры модулируют частоту этого луча для замечательной броне-пробиваемости. Это оружие является популярным выбором для истребителей, предназначенных для уничтожения фрегата или крейсера.

Батарея Жнеца: Ступенчатый отвод спайк-привода силовой установки позволяет производить выброс потока заряженных частиц. Частицы обладают очень малой броне-пробиваемостью, но могут поджарить энергетическую сеть небольшого корабля за один-два удара.

Фрактальный ударный заряд: Распылитель проникающих снарядов, использующих фрактальную обработку поверхности для увеличения мощности удара. Предпочтительно для корпусов истребителей бомбардировочного класса.

Поли-спектральный пучок МЭС: Редкий пример пре-тех вооружения. Истребитель, оснащенный ППМ может поцарапать даже корпус линкора.

Песочник: Проецируя брызги крошечных, плотных частиц, песочники очень эффективны против легкобронированных истребителей.

Батарея зенитного излучателя: Базовая противо-истребительная система фрегата, эта батарея стреляет волнами лазеров или заряженными частицами, чтобы сбить небольшие суда.

Торпедная Установка: Способные повредить даже линкор, торпеды громоздки, дороги и часто являются ядром вооружения линейного фрегата.

Кастер заряженных частиц: Сфокусированное обновление до батареи Жнеца, КЗЧ имеет гораздо лучший показатель броне-пробиваемости.

Плазменный Луч: При превосходном цели-указании и меньшем расходе энергии, чем у КЗЧ, плазменный луч жертвует некоторой броне-пробиваемостью.

Массив магнитных шипов: Шторм магнитно-ускоренных шиповых зарядов почти гарантированно уничтожит любой корабль класса истребителей, в который он попадет.

Ядерные боеголовки: Бесплезная в бою между кораблями или против любой другой планеты ТУ-4 с работающими ядерными снарядами, одна из этих ракет все еще может стереть целый потерянный город без подобной защиты.

Спинно-лучевая Пушка: Одно из первых орудий класса спинно-лучевой установки, СЛП кратко направляет всю мощь корабля в заряженный луч. Ему не хватает мощности и броне-пробиваемости более совершенной гравитационной пушки, но также требуется меньше энергии.

Умное «Облако»: Рой самонаводящихся микро-дронов пронесится над кораблем. Их интегральное лучевое вооружение слишком мало, чтобы повредить большие корабли, но они могут уничтожить атакующую волну истребителей.

Грави-пушка: Используя во многом те же принципы, что и переносное гравитационное оружие, гравитационная пушка заставляет цели разваливаться в хаосе взаимно антагонистических гравитационных полей.

Спайк инверсионный излучатель: СИИ использует спайк-фазировку корабля в качестве наступательного оружия, проникая в цель с коротким вторжением энергий МЭС, которые в основном игнорируют попытки уклониться.

Индуктор вихревого туннеля: Вариант СИИ для кораблей Капитального класса, ИВТ способна вывести из строя крейсер за два попадания. Однако его массивность ограничивает его полезность против кораблей класса истребителей.

Массовая пушка: Стреляя снарядами почти такого же размера, как истребители, массовая пушка наносит огромный урон цели. Серьезные ограничения в боеприпасах затрудняют его более широкое применение.

Мантия заряда молнии: Модуляция энергетического ядра корабля испускает плащ молний МЭС. В то время как более крупные корабли со спайк-приводом могут шунтировать энергию без вреда, корабли класса истребителей почти всегда уничтожаются при попадании.

Сингулярная Пушка: Одна из немногих сохранившихся пре-тех систем оружия имеющую дикую стоимость, орудие капитального класса стреляет в цель чем-то математически связанным с миниатюрной черной дырой.

Корабельное орудие	Цена	Урон	Энергия	Масса	Слот	Класс	ТУ	Качества
Многофокусный Лазер	100k	1к4	5	1	1	Истребитель	4	ИБ 20
Батарея Жнеца	100k	3к4	4	1	1	Истребитель	4	Неуклюжее
Фрактальный ударный заряд	200k/500	2к6	5	1	1	Истребитель	4	ИБ 15, патрона 4
Поли-спектральный пучок МЭС	2m	2к4	5	1	1	Истребитель	5	ИБ 25
Песочник	50k	2к4	3	1	1	Истребитель	4	Зенитный огонь
Батарея зенитного излучателя	500k	2к6	5	3	1	Фрегат	4	ИБ 10, Зенитный огонь
Торпедная Установка	500k/2.5k	3к8	10	3	1	Фрегат	4	ИБ 20, Патрона 4
Кастер заряженных частиц	800k	3к6	10	1	2	Фрегат	4	ИБ 15, Неуклюжее
Плазменный Луч	700k	3к6	5	2	2	Фрегат	4	ИБ 10
Массив магнитных шипов	1m/5k	2к6+2	5	2	2	Фрегат	4	Зенитный огонь, ИБ 10, Патронов 5
Ядерные боеголовки	50k/5k	Особое	5	1	2	Фрегат	4	Патронов 5
Спинно-лучевая Пушка	1.5m	3к10	10	5	3	Крейсер	4	ИБ 15, Неуклюжее
Умное «Облако»	2m	3к10	10	5	2	Крейсер	4	Облачное, Неуклюжее
Грави-пушка	2m	4к6	15	4	3	Крейсер	4	ИБ 20
Спайк инверсионный излучатель	2.5m	3к8	10	3	3	Крейсер	4	ИБ 15
Индуктор вихревого туннеля	5m	3к20	20	10	4	Капитальный	4	ИБ 20, Неуклюжее
Массовая пушка	5m/50k	2к20	10	5	4	Капитальный	4	ИБ 20, Патрона 4
Мантия заряда молнии	4m	1к20	15	5	2	Капитальный	4	ИБ 5, Облачное
Сингулярная Пушка	20m	5к20	25	10	5	Капитальный	5	ИБ 25

Наземное вооружение против кораблей: В редких случаях ИП придется иметь дело с огнем стрелкового оружия против своего космического корабля или уклоняться от наземных орудий при попытке покинуть порт или благополучно приземлиться на враждебном мире.

Как основное эмпирическое правило, вражеский огонь из стрелкового оружия ТУ-3 не наносит никакого урона, огонь из стрелкового оружия ТУ-4 наносит урон 1к6 за десять минут непрерывного огня, а тяжелое оружие наносит половину своего урона от бронетехники за вычетом брони корабля. Несколько тяжелых орудий, стреляющих в приземлившегося свободного торговца, могут быстро превратить его в непригодный для полетов металлолом, но перестрелка из маг винтовки вряд ли нанесет серьезный урон кораблю, который убегает с достаточной скоростью.

Невозможно не заметить приземлившийся корабль. Класс брони корабля в полете будет меняться в зависимости от ситуации; КБ 10 для зависания поблизости, КБ 15 для полета вблизи Земли и КБ 20, если корабль просто летит в пределах досягаемости оружия.

Другое дело - активная наземная противокорабельная оборона. Эти массивные лазеры и энергетические излучатели абсолютно смертоносны на атмосферных расстояниях. Избегание их - это проверка навыков пилота на выбранной ГМ сложности от 8 до 10 для каждого раунда, когда корабль подвергается воздействию, получая урон 2к10 с КБ 20 при каждом промахе. Отчаявшийся корабль может выйти за пределы угла стрельбы пушки, если он выдержит три раунда этой опасности.

Пример Звездолетов

Ниже приведены окончательные статистические данные по некоторым наиболее распространенным моделям звездолетов в пост-Безмолвном человеческом космосе. Каждая запись включает в себя модификатор навыков экипажа НИП по умолчанию и нормальное количество командных очков, которые каждый получает в каждом раунде под экипажами НИП.

Указаны расходы на само судно, его шестимесячное техническое обслуживание и ежегодное использование штатного состава экипажа. ИП, естественно, не должны получать эту зарплату, хотя они все равно должны будут выкладывать 20 кредитов в день на голову для еды и других основных поставок.

Ударный истребитель	
Здоровье: 8	Энергия: 5/1 свободная
Класс брони: 16	Масса: 2/0 свободная
Броня: 5	Экипаж: 1/1
Скорость: 5	Класс корпуса: Истребитель
Навыки экипажа: +2	КО НИП: 4
Оружие: Батарея Жнеца (+4/3к4, Неуклюжее)	
Защита: Отсутствует	
Оборудование: Спайк-привод-1, Атмосферная конфигурация	
Цена: Базовая цена 305К, техническое обслуживание 15250, 43800 годовой стоимости экипажа из одного пилота	

Стандартный истребитель большинства государств ТУ-4, эта модель сохраняет спайк-привод вместо замены его более дешевым системным приводом. В то время как одинокий пилот должен был бы быть отчаянным и сильно накачанным наркотиками, чтобы сделать всю спайк-операцию в одиночку, это остается вариантом, когда нет более крупного корабля. Эта конкретная модель оснащена батареей Жнеца для борьбы с небольшими, легкобронированными гражданскими кораблями. Истребители типа «бомбардировщик» обычно заменяют это фрактальным ударным зарядом, чтобы угрожать более крупным военным кораблям, в то время как истребители, построенные для воздушного боя, предпочитают устанавливать многофокусный лазер.

Шаттл	
Здоровье: 15	Энергия: 3/2 свободная
Класс брони: 11	Масса: 5/0 свободная
Броня: 0	Экипаж: 1/20
Скорость: 3	Класс корпуса: Истребитель
Навыки экипажа: +1	КО НИП: 4
Оружие: Отсутствует	
Защита: Отсутствует	
Оборудование: Спайк-привод-1, Атмосферная конфигурация, Расширенная система жизни-обеспечения, 6 тонн грузового пространства	
Цена: Базовая цена 210К, техническое обслуживание 10500, 43800 годовой стоимости экипажа из одного пилота	

Этот корабль - обычный гражданский шаттл, хотя и со спайк-приводом, достаточным, чтобы доставить его в соседнюю систему, и достаточным пассажирским пространством, чтобы сделать его минимально приемлемым транспортом для храбрых VIP-персон и легких грузов. Однако при использовании в качестве межсистемного транспорта для безопасного проведения навигации потребуется по меньшей мере три члена экипажа. Несмотря на дешевизну и гибкость, шаттл совершенно безоружен и крайне уязвим для пиратства или враждебных военных кораблей. В таких случаях единственный выход для пилота - сдаться или надеяться, что ловкие маневровые двигатели маленького корабля смогут удержать его вдали от нападающего достаточно долго, чтобы добраться до безопасного места.

Вольный торговец	
Здоровье: 20	Энергия: 10/0 свободная
Класс брони: 14	Масса: 15/0 свободная
Броня: 2	Экипаж: 1/6
Скорость: 3	Класс корпуса: Фрегат
Навыки экипажа: +1	КО НИП: 4
Оружие: Многофокусный Лазер (+3/1к4, ИБ 20), Песочник (+3/2к4, Зенитный огонь)	
Защита: Отсутствует	
Оборудование: Спайк-привод-1, 160 тонн грузового пространства, Атмосферная конфигурация	
Цена: Базовая цена 775К, техническое обслуживание 38750, 131400 годовой стоимости экипажа из 3 человек	

Являясь оплотом свободных торговцев-авантюристов по всему человеческому космосу, стандартный вольный торговец является чрезвычайно универсальным судном, способным перевозить значительные объемы грузов в соседние системы, требуя при этом очень мало рук для управления собой. Только один член экипажа необходим для внутрисистемного полета, хотя спайк-перелёты требуют трех для нормального запаса безопасности.

Стандартный вольный торговец не является военным кораблем, но его песочника достаточно, чтобы отбить охоту к пиратским шаттлам и другим маленьким или хрупким кораблям, которые предпочитают грабежи или примитивные миры. Многофокусный лазер идеально подходит для высококвалифицированного наводчика, который может выхватить важные системы на атакующем судне, но кораблю не хватает брони и прочности, чтобы противостоять настоящему военному кораблю. Конечно, с достаточно опытным экипажем даже корвету могли угрожать меткие орудия такого маленького судна, как это.

Патрульный катер	
Здоровье: 25	Энергия: 15/1 свободная
Класс брони: 14	Масса: 10/0 свободная
Броня: 5	Экипаж: 5/20
Скорость: 4	Класс корпуса: Фрегат
Навыки экипажа: +2	КО НИП: 5
Оружие: Плазменный луч (+4/3кб, ИБ 10)	
Защита: Отсутствует	
Оборудование: Спайк-привод-2, Атмосферная конфигурация, Расширенное хранилище, Абордажные капсулы, Арсенал, Корабельный шкафчик, Датчики обзора	
Цена: Базовая цена 3.523М, техническое обслуживание 176К, 657К годовой стоимости экипажа из 15 человек	

Патрульные катера часто являются самыми большими кораблями, выставленными бедными или отсталыми пограничными мирами, которым не хватает верфей или доступных ресурсов для строительства больших военных кораблей. Тем не менее, возможность выставить два патрульных катера для ежегодных расходов на техническое обслуживание одного корвета часто привлекает даже более богатые миры, которые нуждаются в большем охвате, чем их доступные корабли могут обеспечить.

Патрульные катера - это самые маленькие независимые военные корабли, выставляемые большинством флотов, поскольку истребители обычно не считаются способными к длительной независимой операции. Они имеют значительный Спайк-привод досягаемости и быстрее в системе, чем большинство их потенциальных целей. В то время как их единственная установленная пушка уязвима для того, чтобы быть выведенной из строя опытными вражескими артиллеристами, относительно толстая броня корабля и квалифицированный экипаж контроля повреждений могут снизить эту опасность. Несколько патрульных катеров заменяют свою обзорную сенсорную матрицу песочником, чтобы поднять корабль, но большинство предпочитает дополнительное преимущество в сканировании потенциальных контрабандистов.

Корвет	
Здоровье: 40	Энергия: 15/0 свободная
Класс брони: 13	Масса: 15/0 свободная
Броня: 10	Экипаж: 10/40
Скорость: 2	Класс корпуса: Фрегат
Навыки экипажа: +2	КО НИП: 5
Оружие: 2 Плазменных луча (+4/3кб, ИБ 10), Песочник (+4/2к4, Зенитный огонь)	
Защита: Закалённая поликерамическая накладка	
Оборудование: Спайк-привод-2, Грузовой лихтер, Расширенное хранилище, Абордажные капсулы, Арсенал, Корабельный шкафчик, Топливные хранилища	
Цена: Базовая цена 5.973М, техническое обслуживание 298К, 1.314М годовой стоимости экипажа из 30 человек	

Обычный корабль линейки наиболее скромно финансируемых пограничных флотов, корвет - это настоящий военный корабль, хотя и минимального размера. Хотя он не может приземлиться на планетах со стандартной гравитацией, его грузовой лихтер позволяет экипажу и грузовому транспорту перемещаться с поверхности планеты, а его расширенные запасы позволяют более четырех месяцев полевой работы при нормальных параметрах экипажа. Большинство пиратов, летающих на переделанных вольных торговцах или украденных патрульных катерах, подожмут хвост, как только корвет появится в их районе. Хорошая броня, многочисленные орудия для уничтожения кораблей и обученные абордажные десантники делают корвет смертным приговором для большинства звездных головорезов, и даже когда пиратская волчья стая может сбить одного из них, это обычно выходит ценой сокрушительного урона. Модель, изображенная здесь, является стандартной для антипиратских и базовых миссий системной обороны. Однако против военных кораблей крейсерского класса вооружение этого корвета имеет недостаточную бронепробиваемость, чтобы серьезно угрожать такому крупному военному кораблю.

Тяжёлый фрегат	
Здоровье: 50	Энергия: 25/0 свободная
Класс брони: 15	Масса: 20/0 свободная
Броня: 10	Экипаж: 30/120
Скорость: 1	Класс корпуса: Фрегат
Навыки экипажа: +2	КО НИП: 5
Оружие: 2 Плазменных луча (+4/3кб, ИБ 10), Торпеды (+4/3к8, ИБ 20, Патронов 4)	
Защита: Закаленная поликерамическая накладка	
Оборудование: Спайк-привод-2, Десантная капсула, 16 торпед, Топливозаборник, Топливные хранилища, Арсенал, Корабельный шкафчик, Абордажные капсулы	
Цена: Базовая цена 9.783М, техническое обслуживание 489К, 3.942М годовой стоимости экипажа из 90 человек	

Иногда путано называемый «легким крейсером», тяжелый фрегат подталкивает инженерные параметры корпуса фрегата к максимуму, доступному большинству миров ТУ-4. Оснащенный торпедной установкой, способной угрожать даже врагам крейсерского класса, тяжелый Фрегат может запугать любой корабль своей весовой категории. Его сильный экипаж и военная десантная капсула позволяют ему быстро отправлять хорошо вооруженных морских пехотинцев в горячие точки по всей солнечной системе. Однако, несмотря на большую боевую нагрузку, тяжелый фрегат остается фрегатом. Его броня значительно уступает броне настоящего крейсерского корабля, и большинство фрегатов, построенных для сражений такого же класса, могут представлять для него серьезную угрозу. Он вступает в свои права как дубинка против других небольших военных кораблей, которые, вероятно, будут выставлены равным звездным государством.

Сухогруз	
Здоровье: 40	Энергия: 10/2 свободная
Класс брони: 11	Масса: 25/0 свободная
Броня: 0	Экипаж: 10/40
Скорость: 0	Класс корпуса: Крейсер
Навыки экипажа: +1	КО НИП: 4
Оружие: Плазменный луч (+3/3к6, ИБ 10)	
Защита: Отсутствует	
Оборудование: Спайк-привод-2, Грузовой лихтер, Топливные хранилища, Корабельный шкафчик, 3400 тонн грузового пространства	
Цена: Базовая цена 6.088М, техническое обслуживание 304К, 657К годовой стоимости экипажа из 15 человек	

Найденный только в богатых, мирных районах космоса, сухогруз способен перевозить тысячи тонн грузов между звездными системами. В то время как он оснащен достаточным количеством жала, чтобы препятствовать пиратству малых кораблей, он прискорбно неадекватен чтобы совладать с военным кораблем или даже вооруженным свободным торговцем.

Однако некоторые авантюристы находят применение корпусу крупногабаритного грузового судна, обменивая часть его массивного грузового пространства на большее количество модификаций и используя индивидуальные добавления, позволяющие кораблю поддерживать более высокие требования к мощности. Хотя конечный результат не может сравниться с настоящим крейсером, сама масса грузового судна может сделать его опасным противником в правильных руках.

Крейсер флота	
Здоровье: 60	Энергия: 50/4 свободная
Класс брони: 14	Масса: 30/0 свободная
Броня: 15	Экипаж: 50/200
Скорость: 1	Класс корпуса: Крейсер
Навыки экипажа: +2	КО НИП: 5
Оружие: Грави-пушка (+5/4к6, ИБ 20), Умное «облако» (+5/3к10, Облачное, Неуклюжее) 2 Многофокусных лазера (+5/1к4, ИБ 20)	
Защита: Закаленная поликерамическая накладка	
Оборудование: Спайк-привод-3, Десантная капсула, Арсенал, Корабельный шкафчик, Абордажные капсулы, Топливозаборник, Продвинутый навигационный компьютер, 60 тонн грузового пространства	
Цена: Базовая цена 17.17М, техническое обслуживание 858К, 6.58М годовой стоимости экипажа из 150 человек	

Архетипический военный корабль пост-Молчаливого человечества, крейсер флота - это монстр-пожиратель кораблей по сравнению со своими меньшими братьями во флоте. Только процветающие государства могут построить такие мощные корабли, и даже они иногда находят более практичным иметь гибкий флот из небольших судов, а не несколько тяжеловооруженных крейсеров. Главное преимущество крейсера флота заключается в его тяжело-бронированном корпусе. Только специальные корабли-охотники-убийцы, оснащенные бронебойным оружием, имеют реальный шанс пробить толстую обшивку крейсера. Это оружие почти всегда более громоздкое и мощное, чем их сверстники, поэтому вражеские государства обычно должны выбирать между строительством небольших кораблей, которые очень эффективны для поражения других небольших кораблей, или строительством охотников-убийц, которые могут угрожать крейсерам, но находятся в невыгодном положении против своих менее специализированных собратьев.

Линкор	
Здоровье: 120	Энергия: 75/8 свободная
Класс брони: 17	Масса: 50/0 свободная
Броня: 20	Экипаж: 200/1000
Скорость: 0	Класс корпуса: Капитальный
Навыки экипажа: +3	КО НИП: 6
Оружие: Индуктор вихревого туннеля (+6/3к20, ИБ 20, Неуклюжее), Мантия заряда молнии (+6/1к20, ИБ 5, Облачное), 2 Многофокусных лазера (+6/1к4, ИБ 20), Грави-пушка (+6/4к6, ИБ 20)	
Защита: Закаленная поликерамическая накладка, Абляционные Корпусные Секции	
Оборудование: Спайк-привод-3, Десантная капсула, Арсенал, Корабельный шкафчик, Абордажные капсулы, Топливозаборник, Продвинутый навигационный компьютер, Судовые доки/Истребитель (Пр. Шаттл), 200 тонн грузового пространства	
Цена: Базовая цена 79.06М, техническое обслуживание 4М, 35М годовой стоимости экипажа из 800 человек	

Построенный из самого большого класса корпусов, который могут создать политики ТУ-4, только самые богатые современные миры могут позволить себе изготовить эти массивные двигатели войны. Даже те миры, которые располагают достаточными ресурсами для этого, часто отказываются тратить такую огромную сумму денег на один корабль. Те, кто строит линкоры, делают это не просто так. Огромный вес огня, который эти корабли выпускает, может разнести крейсер в один огневой залп, и его усиленная обшивка корпуса отмахивается от всех, кроме самых тяжелых бронебойных ударов. Там, где крейсерам часто требуются фрегаты-охотники-убийцы, чтобы вывести их из строя, линкоры обычно требуют крейсеров-охотников-убийц, чтобы вывести их из строя.

Главная слабость линкора заключается в том, что это всего лишь один корабль... одиночный, *чрезвычайно дорогой* корабль. Он может атаковать или защищать только одно место одновременно, и враг, у которого есть время и ресурсы, чтобы построить специализированные против-капитальные корабли с ИБ-вооружением и расходными экипажами, может сбить линкор за гораздо меньшие деньги, чем стоило его построить.

Авианосец	
Здоровье: 95	Энергия: 50/9 свободная
Класс брони: 14	Масса: 100/0 свободная
Броня: 10	Экипаж: 200/1500
Скорость: 0	Класс корпуса: Капитальный
Навыки экипажа: +3	КО НИП: 6
Оружие: Грави-пушка (+6/4дб, ИБ 20)	
Защита: Закаленная поликерамическая накладка, Абляционные Корпусные Секции	
Оборудование: Спайк-привод-3, Десантная капсула, 1000 тонн грузового пространства, Арсенал, Корабельный шкафчик, Мастерская, Топливозаборник, Продвинутый навигационный компьютер, Спасательные капсулы, Топливные хранилища, 20 Судовых доков/Истребитель (Пр. Истребители), 5 Судовых доков/Фрегат (Пр. Корветы)	
Цена: Базовая цена 126.88М, техническое обслуживание 6.35М, 43.8М годовой стоимости экипажа из 1000 человек	

Король любого флота, у которого он есть, авианосец - это вершина технологии судостроения ТУ-4 и огромная кредитная раковина для любого государства, богатого или достаточно отчаянного, чтобы построить его. Каждый полностью оборудованный авианосец имеет больше огневой мощи, чем большинство современных флотов может собрать, и одного авианосца более чем достаточно, чтобы сокрушить большинство военно-космических сил ТУ-4.

Сам авианосец является лишь вектором для его огромной полезной нагрузки кораблей, как небольших истребителей, так и дочерних судов типа корветов. Способность быстро изменять полетные крылья авианосца позволяет богатой планете адаптировать свою загрузку к конкретным потребностям кампании, будь то уничтожение межзвездной торговли и астероидных шахт вражеского государства или столкновение лицом к лицу с их крейсерской линией боя. Многие государства еще больше оптимизируют свои корабли, загруженные носителями, удаляя их спайк-приводы и заменяя их системными приводами, полагаясь на носитель, чтобы привести их в нужное положение. Конечно, если материнский корабль будет уничтожен на вражеской территории, эти сироты обречены.

В то время как носитель имеет брюхо, полное смерти, сам корабль легко вооружен и имеет значительно более слабую броню, чем его собратья линкоры. Любое государство, достаточно богатое, чтобы построить авианосец, достаточно умно, чтобы снабдить его эскортом из других кораблей, чтобы защитить его от враждебного внимания. Легко вооруженное крыло истребителей-бомбардировщиков может оставить его горячей громадиной, если его поймут без защиты.

Строительство корабля: Удачливая авантюристка завоевала расположение могущественного судового магната и заработала миллион кредитов на космических работах. Игрок считает, что это отличный шанс иметь корабль, построенный в соответствии с потребностями приключенческой партии.

Она начинает с того, что осматривает корпуса кораблей и быстро видит, что вольный торговый корпус - это лучшее, что она может себе позволить. Корпус шаттла мог бы сработать, но такой корабль слишком хрупок для нее. Сам корпус стоит 500 000 кредитов и поставляется со спайк-приводом-1.

Он также имеет свободные оценки энергии и массы 10 и 15 соответственно. Игрок может заполнить это пространство приспособлениями и системами защиты, как ей заблагорассудится.

Сначала она смотрит на оружие. Ей нужно достаточно огневой мощи, чтобы отбить охоту у малых кораблей, но она не может установить оружие, требующее крейсерского или капитального корпуса, а плазменный луч слишком дорог. Она могла бы довольствоваться многофокусным лазером, который стоит дешево, но она решает вооружиться фрактальным ударным зарядом, полагаясь на воина в отряде, который хорошо прицеливается. Он стоит 200 тысяч кредитов, 5 единиц мощности, 1 единицу массы и 1 слот под оружие. Он может хранить до 8 зарядов в пусковой установке, так как корпус класса фрегата на один больше, чем минимум, необходимый для его установки. Сами затраты на установку обойдутся ей еще в 4000 кредитов.

Затем она думает о лучших двигателях. Она кратко рассматривает модернизацию привода-3, но это займет 4 единицы мощности и массы, оставляя ее почти без энергии для других модификаций. Она соглашается на улучшение привода-2 за 100 тысяч кредитов, 2 мощности и 2 массы.

Она на мгновение задумывается о том, чтобы добавить немного закаленного поликерамического покрытия к торговцу в качестве защиты, но броня корабля настолько низка, что, кажется, не стоит усилий, чтобы закалить ее.

ИП нужно будет сажать корабль, поэтому она добавляет атмосферную конфигурацию за 50k и 2 массы. Ей нужны топливозаборник, чтобы не доверять местным заправочным станциям, так что это 50 тысяч, 2 мощности и 2 массы. Благоразумие рекомендует топливное хранилище на случай, если ей нужно будет пролететь ещё перед заправкой, добавив к счёту 25k и 1 массу.

Она уже потратила 929 000 кредитов, 9 энергии и 8 массы. Чтобы сэкономить на учете оборудования, она приобретает Корабельный шкафчик за 25 тысяч, ибо оружейный склад слишком дорог; ИП просто должны будут отслеживать свое собственное оружие и боеприпасы. Оставшаяся масса превращается в 140 тонн грузового пространства. Таким образом, конечный корабль стоит 954 000 кредитов и использует 9 энергии и 15 массы. В оценку 25 000 кредитов за работы верфи, занимаясь около 39 дней, постройкой корабля, давая партии время подумать о том, как они будут платить за техническое обслуживание...

Тюнинг и модификация звездолетов

Большинство кораблей поддерживается в том состоянии, в котором они пришли с верфи, с экипажем и инженерами, работающими над тем, чтобы привести все в соответствие со спецификациями судостроителя. Такое жесткое соответствие стандартным методикам обеспечивает легкий ремонт, дешевое техническое обслуживание и готовую возможность смены экипажа, не требуя трудоемкой переподготовки или ознакомления. Однако не все инженеры так высоко ценят эти качества, и некоторые предпочитают устанавливать свои собственные улучшения.

Инженер корабля может изменить проводку, внутреннюю структуру или другие технические характеристики звездолета, чтобы улучшить общую производительность или сделать компромиссы, которые полезны для их потребностей. Создание этих модификаций не дешево, и они часто требуют стратегического развертывания редких компонентов кораблей пре-теха.

Инженеры с достаточно обширными ресурсами, доступом к верфи и имеющимися компонентами пре-теха могут полностью перепроектировать корабль, чтобы интегрировать свои улучшения в базовую структуру корпуса. Эти усовершенствования больше не требуют их особого внимания, чтобы поддерживать их работоспособность, позволяя инженеру сосредоточиться на других модификациях или позволить менее талантливым членам экипажа поддерживать корабль в боевой готовности.

Моды и техническое обслуживание

У каждого инженера есть оценка технического обслуживания, та же самая, которая используется для установки модификаций оборудования, как описано на странице 90. Оценка равна их модификатору интеллекта плюс модификатор телосложения плюс три за каждый уровень Ремонт. Любое техническое обслуживание модификаций засчитывается в этот счет технического обслуживания, будь то для оборудования или звездолетов.

Инженер может поддерживать сразу несколько модификаций, равных их показателю технического обслуживания. Если мод корабля игнорируется в течение одной недели активного использования, он ломается. Любые приспособления или функции, зависящие от модификации, также становятся неработоспособными до тех пор, пока достаточно квалифицированный инженер не потратит не менее 8 часов на ремонт модификации, что требует времени, но не требует значительных дополнительных деталей. Корабли, припаркованные на станции или посадочной полосе, не считаются «активными» для этой задачи, поэтому инженер корабля может отправиться в недельное приключение или отпуск на берег, не возвращаясь на разбитый звездолет.

Более чем один инженер может работать над поддержанием модификаций корабля, при условии, что офицер технического обслуживания имеет оценку навыка исправления столь же высокую, как и та, которая необходима для установки мода в первую очередь. Это также предполагает, что главный инженер и его помощники тесно сотрудничают, чтобы должным образом изучить структуру и особенности модификации. Сложность поддержания такой тесной командной работы и поиска экзотических деталей для поддержания нестандартной модификации - одна из причин, почему очень немногие корабли НИМ имеют модификации. Хотя они возможны для элитных кораблей и своеобразных прототипов, большинство военных кораблей или корпоративных торговцев имеют слишком большую логистическую нагрузку, чтобы поддерживать эти странные изменения.

Установка модификаций

Каждый мод звездолета требует определенного количества работ по переоборудованию и деталей, а также потенциальной потребности в одном или нескольких компонентах пре-тех. Эти компоненты пре-тех обычно не продаются, и обычно их можно найти только при помощи спасательных средств во время приключений или в качестве вознаграждения за услуги, оказанные важным персонам. Хотя они различаются по структуре и внешнему виду, для удобства предполагается, что данный компонент может служить для установки любого мода.

Строительство модификаций может быть выполнено из расчета один день работы для экипажа за 5000 кредитов в стоимости модификации, или один день за 25 000 кредитов, если доступны услуги верфи. Моды также могут быть вырваны, процесс, занимающий меньше дня, который восстанавливает любые компоненты пре-теха, используемые в их строительстве, но тратит впустую любые кредитные инвестиции в детали.

Установка модификаций не требует полной верфи, но она предполагает, что полный экипаж корабля помогает инженеру в демонтаже компонентов, сварке новых компонентов и транспортировке тяжелых деталей. Одинокий инженер не может сделать модификаций для чего-либо большего, чем корпус класса фрегата, и это может занять неделю кропотливого труда за каждые 5000 кредитов стоимости.

Перепроектирование Кораблей

Инженер с огромными суммами денег, компонентов и поддержки верфи может полностью перестроить корпус корабля, чтобы включить модификации в его базовую структуру, или перепроектировать существующую схему корпуса, чтобы включить их. Это намного дороже, чем быстрое дополнение после выхода на рынок, но мод становится частью самого базового корабля и не требует дальнейшего обслуживания.

Чтобы восстановить корабль с модом, инженер должен потратить в пять раз больше обычных затрат в кредитах и в два раза больше компонентов пре-теха, чем обычно требуется модификации. Верфь является обязательной для такого масштабного перепроектирования, и может просить плату за работу в размере 25 000 кредитов каждый день.

Чтобы построить совершенно новый корпус, который включает в себя модификацию как часть его дизайна, только нормальная цена мода должна быть оплачена в кредитах и компонентах. Интегрируя эту модификацию в основные чертежи корабля, инженер значительно облегчает ее установку и обслуживание. Конечно, весь корпус должен быть построен с нуля на верфи, также по обычной ставке 25 000 кредитов за выполненную работу в день.

Однако есть предел гибкости, которой обладает инженер в таких конструкциях. Корабль может быть перестроен или перепроектирован только с количеством модов, равным удвоенному баллу навыка Ремонт инженера. После этого можно будет прикрутить дополнительные модификации, но они потребуют технического обслуживания, чтобы поддерживать их в рабочем состоянии, как и любой другой мод.

Пример модификаций звездолета

Следующие модификации - не единственные изменения, которые хитрый инженер может установить на звездолете, но они являются одними из самых распространенных. Каждая из них указана с минимальным навыком Ремонта, необходимого для установки или обслуживания оной.

Кредитная цена для большинства выражается в процентах от стоимости базового корпуса; таким образом, установка модуля оптимизации силовой магистрали с 10% - ной стоимостью в свободном торговом корпусе обойдется в 50 000 кредитов, или в 10% стоимости базового корпуса. В корпусе линкора этот же мод будет стоить 6 000 000 кредитов.

Стоимость компонентов пре-тех указана в компонентах для каждого класса корпуса. Таким образом, если модификация требует одного компонента для каждого класса корпуса, он будет принимать один компонент для корпуса истребителя, два для фрегата, три для крейсера и четыре для корпуса капитального класса. Эти компоненты пре-теха обычно редки и достаточно ограничены, чтобы их нельзя было купить на открытом рынке. ИП должны находить их во время своих приключений, приобретать их через одолжения влиятельным лицам или намеренно искать их в изыскательных приключениях.

Большинство модов можно установить только один раз, хотя некоторые из них, помеченные иначе, могут быть продублированы, насколько позволяет инфраструктура корабля.

Оптимизация грузового пространства (Ремонт-1): Внутренняя структура судна настроена таким образом, чтобы оптимизировать доступное грузовое пространство. Общая свободная масса корабля уменьшается на 10%, округляясь вверх, но каждая единица массы, предназначенная для грузового пространства, считается за две. Стоимость: 10% от стоимости корпуса, 1 компонент/класс корпуса.

Компактные Обоймы (Ремонт-1): Корабль может нести в два раза больше боеприпасов, чем обычно позволяет имеющееся у него оружие и место для хранения боеприпасов. Стоимость: 5% корпуса, без компонентов.

Разгон спайк-привода (Ремонт-2): Спайк-привод корабля считается на один уровень лучше при определении скорости прохождения спайк-прыжка и максимальной дальности прыжка, вплоть до максимального привода-б. Стоимость: 10% от стоимости корпуса, 1 компонент/класс корпуса.

Экстренная активация спайк-прыжка (Ремонт-3): Корабль может задействовать свои спайк-двигатели даже в опасной близости от планетарного тела. Когда он включен, он может совершить прыжок за один раунд. Это увеличивает сложность проверки любого навыка Спайк-привода на +2, если он находится в системе, или +4, если он всё ещё на планете. Прыжок с поверхности уничтожит все, что находится в радиусе 200 метров от корабля. Модификацию можно использовать только один раз в четыре недели. Стоимость: 20% корпус, 2 компонента/класс корпуса.

Импульсное устройства чрезвычайных подруливающие (ремонт-1): Перенастроить двигатели на аварийное питание. Один раз за космический бой получите бонус +2 к скорости в течение трех раундов. Стоимость: 10% корпуса, без компонентов.

Оптимизация Двигателя (Ремонт-2): Двигатели были оптимизированы для маневренности в космическом пространстве. Скорость корабля увеличивается на 1. Стоимость: 10% от стоимости корпуса, 1 компонент/класс корпуса.

Вечный Реактор (Ремонт-2): Топливные баки корабля заменены фактически вечными энергетическими ядрами пре-теха. Ему больше не нужно заправляться для прыжка или работы. Стоимость: 5% корпуса, 2 компонента/класс корпуса.

Расширенная поддержка массы (Ремонт-1): Инженер урезает силовой сердечник, чтобы увеличить массу корабля. Потеряйте до десяти единиц свободной энергии; получите вдвое меньше единиц свободной массы, округленной вниз. Этот мод может быть установлен несколько раз. Стоимость: 10% корпуса, один компонент.

Низкие уровни выбросов (Ремонт-1): Любые проверки датчиков для обнаружения корабля имеют свою сложность, увеличенную на +2. Стоимость: 10% от стоимости корпуса, 1 компонент/класс корпуса.

Устройство Немезиды (Ремонт-3): Корабельные компьютеры наведения дополнены программным обеспечением для предсказания пре-техом. Один раз в бою с кораблем наводчик на корабле может предпринять мгновенное действие, чтобы обозначить попадание выстрела из оружия, независимо от броска. Стоимость: 5% корпуса, 2 компонента/класс корпуса.

Негабаритные Крепления (Ремонт-2): Выберите конкретное оружие или приспособление, которое обычно требует размера корпуса на один шаг больше, чем корабль, на котором установлен мод. Корабль может установить это устройство. Стоимость: 15% корпуса, 1 компонент/размер корпуса.

Обтекаемость силовой батареи (Ремонт-1): Пожертвуйте свободным пространством корпуса для повышения эффективности силового сердечника. Потеряйте до пяти единиц свободной массы; получите вдвое больше точек свободной энергии. Этот мод можно установить много раз. Цена: 10% корпуса, один компонент.

Скрытые орудия (Ремонт-1): Некоторые или все орудия корабля скрыты от внешнего наблюдения и стандартного сканирования, когда они не развернуты для боя. Сам корабль можно сделать похожим на торговое или грузовое судно своего класса размеров. Стоимость: 5% корпуса, без компонентов.

Регенеративная броня (Ремонт-3): Оценка брони корабля увеличивается на 5 единиц. Стоимость: 15% корпуса, 2 компонента/класс корпуса.

Усиленная Броня (Ремонт-1): Оценка брони корабля увеличивается с на навык Ремонт инженера-монтажника. Корабль теряет одну единицу мощности и одну единицу массы. Стоимость: 5% от стоимости корпуса.

Специализированные Крепления (Ремонт-1): Выберите конкретное оружие или оборудование, когда этот мод будет установлен. Выбранный элемент требует только половины нормальной мощности и массы на установку, округленной до минимума 1. Стоимость: 10% корпуса, без компонентов.

Залповые конденсаторы (Ремонт-2): Вооружение корабля было изменено для быстрой стрельбы. Один раз за бой корабельный наводчик получает 4 командных пункта, которые должны быть потрачены на артиллерийские действия. Стоимость: 10% корпуса, без компонентов.

Перегрузка Оружия (Ремонт-2): Одно оружие, выбранное инженером, было перегружено. Он требует на 50% больше энергии, чем обычная установка, но бросает на урон 2 раза и каждый раз выбирая лучший результат. Этот мод может быть установлен более одного раза. Стоимость: 5% корпуса, без компонентов.

Космические путешествия

Межзвездные путешествия происходят через мета-пространственный-континуум более высокого порядка, «понятный» лишь горстке блестящих исследователей и астронавтов-инженеров. К счастью, нет необходимости иметь интуитивное представление о месте, чтобы управлять звездолетом со Спайк-приводом. В то время как современные пост-тех спайк-двигатели не столь мощны и эффективны, как изысканные творения Терранского Мандата, большинство миров ТУ-4 все еще могут собрать необходимые компоненты, чтобы доставить корабль из одной звездной системы в другую.

Внутри гравитационного колодца, созданного звездным телом, спайк-двигатель обеспечивает субсветовое движение, достаточное, чтобы доставить корабль в большинство мест системы за самое большее в виде нескольких дней. Только на краю Солнечной системы, где гравитационное влияние звезды уменьшается почти до нуля, может быть полностью задействован спайк-двигатель, чтобы катапультировать корабль в мета-пространство. Эта гравитационная переходная зона имеет решающее значение для обеспечения необходимого повышения и понижения шансов для спайк-прыжка. Без такого перехода корабль не может ни подняться в мета-пространство, ни спуститься с этих высоких пространственных частот. Только звезды достаточно, чтобы обеспечить достаточный гравитационный захват. Случайные межзвездные породы и обломки не оказывают достаточного влияния, чтобы сформировать пригодную для использования переходную зону.

Корабли, как правило, не могут «проскочить» зону перехода. Если корабль входит в систему с курса спайк-привода к северо-западу от звезды, он появится на северо-западном краю солнечной системы. Его пилот не может решить, чтобы «пролететь» эту область, путешествуя через солнечную систему, чтобы спуститься на юго-восточный край переходной зоны звезды. Это свойство позволяет владельцу Солнечной системы укреплять вероятные транзитные пути в систему, размещая защитные сооружения и сторожевые корабли на пути вероятного прибытия.

Это может быть трудным и дорогостоящим процессом, если звезда находится в переполненном звездном районе. Транзитные пути от каждого потенциального пункта назначения различны; если звезда имеет две другие системы на востоке, она должна укрепить две различные зоны прибытия, если она хочет быть уверенной в обнаружении входящих кораблей от обеих звезд. Если исключительно мощный спайк-двигатель позволит нарушителю проникнуть внутрь с более отдаленной звезды, местное правительство может вообще не иметь местных сенсоров в этом регионе, никогда не предполагая, что корабль может прибыть непосредственно из такого отдаленного места.

Эти относительно фиксированные зоны прибытия применимы только к кораблям, прибывающим к звезде. Корабль может выйти из любого места на ободке, направляясь к любому пункту назначения, находящемуся в пределах досягаемости его спайк-двигателя. Таким образом, корабль, который способен проскользнуть мимо пограничных датчиков системы, обычно может найти пустую область пространства в переходной зоне, чтобы скрыться незамеченным. Он также не обязан находиться на «правильной стороне» звезды, чтобы прыгнуть в направлении определенной космической цели.

Проведение спайк-прыжков

Межзвездные спайк-прыжки опасны. В некоторых секторах есть технология и достаточно дружелюбная мета-пространственная погода, чтобы сделать стандартные спайк-пути относительно безопасными для путешествий. Корабли в этих привилегированных секторах могут перемещаться между соединенными мирами без значительных шансов на катастрофу. Другим секторам повезло меньше, как и тем кораблям, которые должны пройти через неизведанное мета-пространство, чтобы добраться до места назначения. Небрежная навигация или просто невезение могут привести к тому, что эти корабли будут уничтожены неожиданным всплеском мета-пространственной энергии или потеряны в штормах гиперпространства.

Чтобы сделать успешный спайк-прыжок, целевая система должна быть в пределах досягаемости. Спайк-привод имеет шестнадцатеричный диапазон, равный его рейтингу; привод-3 может достигать звезды в трех гексах на карте сектора. Обратите внимание, что эти секторные карты являются абстракциями, а не строгими 2D-картами. Звезда, находящаяся в трех гексах от нас, может находиться на огромном расстоянии, но соединена дружественным отрезком мета-пространства. И наоборот, «пустой» соседний гекс может иметь звезду в нем, но он окружен убийственными волнами непроницаемого разрушения измерений. Из-за этого обычные астрономические карты не слишком полезны для транзита. Астрономы могут знать, что звезда находится всего в нескольких световых годах отсюда, но если навигаторы не могут найти к ней мета-пространственный путь, то она вполне может находиться на дальней стороне Галактики.

Спайк-прыжок требует одной дозы топлива. Большинство кораблей могут вместить один груз топлива в любой момент времени. Все они могут быть заправлены на соответствующих нефтеперерабатывающих заводах или в службах обслуживания звездных портов, в то время как другие могут использовать модификацию топливозаборника для дозаправки от звезды или газового гиганта. Другие корабли имеют топливные хранилища, которые могут вместить более одного груза топлива, для быстрого двойного прыжка, когда скорость жизненно важна. Нормальное внутрисистемное маневрирование не требует значительного количества топлива, а дозаправка стоит ровно 500 кредитов за единицу.

Спайк-прыжок требует времени. Безопасная процедура требует полчаса, чтобы войти в мета-пространство, хотя этот процесс может быть ускорен с большим риском. Транзитное время составляет шесть дней на каждый пройденный гекс, деленное на рейтинг спайк-привода. Таким образом, переход привода-3 через два Гекса займет четыре дня, в то время как переход привода-1 к соседнему Гексу займет шесть дней. Смелые навигаторы могут «срезать курс», принимая на себя больший риск в пути, чтобы увеличить свой эффективный рейтинг привода на 1 для целей определения скорости движения, хотя этот бонус не увеличивает максимальную дальность привода.

Спайк-прыжок нуждается в записи курса, или «Переход», чтобы направлять пилота. В идеале, это самая современная и свежая запись мета-пространственных течений и энергетической погоды между местом их вылета и местом назначения, сообщенная недавним путешественником. Чем старше и несвежи показания, тем опаснее прыжок. Большинство переходов для часто используемых маршрутов находятся в свободном доступе, а значительные торговые коридоры обычно имеют те, которые всего

несколько дней назад были доступны любому пилоту, проводящему прыжок. Переходы, прокладываемые ранее неизвестные пути между звездами, часто ревниво держатся в секрете их владельцами и могут потребовать приключений или одолжений.

Попытка прорваться к звезде без какого-либо перехода вообще безумно опасно, работа почти самоубийственной команды авантюристов, готовых рискнуть всем, чтобы получить секретный маршрут к какому-то, как они надеются, необузданному миру.

Только искусный межзвездный навигатор имеет реальную надежду выжить в таком слепом прыжке.

И наконец, спайк-прыжок нуждается в пилоте. Только человеческий или иной разумный интеллект способен справиться с невероятно непредсказуемыми опасностями мета-пространства, поскольку экспертные системы и другие «тупые» роботы просто не могут справиться со случайными опасностями. На большинстве кораблей требуется по крайней мере три члена экипажа, чтобы нести все необходимые вахты на мостике, хотя только один из этих членов экипажа должен быть фактическим пилотом. В отчаянных обстоятельствах одинокий пилот может использовать наркотики, с целью бодрствовать в течение недели, чтобы в одиночку направить корабль к месту назначения.

Если все эти ингредиенты находятся на месте, а корабль находится на краю солнечной системы, навигатор корабля может сделать проверку навыков Инт/Пилотирование, чтобы сделать успешный спайк-прыжок. Процесс занимает 30 минут. Если торопиться, то потребуется только один боевой раунд корабля, чтобы выполнить его. Базовая сложность - 7, модифицированная имеющимся маршрутом, расстоянием, спешкой и тем, срезает ли навигатор курс, чтобы ускорить переход. Если конечная сложность составляет 6 или меньше, то упражнение слишком безопасно и просто, чтобы иметь какой-либо риск неудачи.

Спайк-прыжок	Значение
Базовая сложность спайк-прыжка	7
Курс абсолютно неизвестен	+6
Возраст перехода более 5 лет	+2
Возраст перехода составляет от 1 до 5 лет	+1
Возраст перехода составляет менее года	+0
Возраст перехода составляет менее месяца	-2
Дальность прыжка, за каждые 2 полных гекса	+1
Срез курса	+2
Спешка во время перехода	+2

Если бросок терпит неудачу, то что-то пошло не так во время прыжка, и теперь необходим бросок на последствия неудачного результата навигации. Эти неудачи обычно не приводят к полной гибели экипажа, но они часто заставляют штурмана делать экстренные изменения курса или осуществлять экстренное торможение, которые могут оставить корабль в опасной недружественной области космоса.

Здб	Неудачи спайк-прыжка
3	Катастрофическое вторжение энергии пространства. Корабль появляется вокруг звезды в пределах 1кб гексов от целевого пункта назначения с разрушенными приводом и всеми системами.
4-5	Скачок сдвига подавляет внутренние системы. Корабль появляется вокруг звезды, ближайшей к началу совершения прыжка. 50% шанс для каждой системы быть отключенной, пока не будет починена. Если спайк-привод отключен таким образом, действуйте правило, как если бы была проброшена тройка.
6-8	Скачок напряжения. Одна система отключена до тех пор, пока ее не починят, корабль застрял в пути на все базовое время, прежде чем сможет сделать еще одну проверку Пилотирования. Если спайк-привод выходит из строя, действуйте правило, как если бы была проброшена тройка.
9-12	Корабль сбился с курса. Проведите базовое время в пути, а затем сделайте еще одну проверку Пилотирования.
13-16	Корабль сбился с курса, но обнаружен рано. Сделайте еще одну проверку Пилотирования.
16-17	Прыжок успешен, но занимает в два раза больше базового времени.
18	Прыжок прошел успешно и вовремя, по слепой случайности.

Внутрисистемные путешествия

Путешествие внутри солнечной системы намного безопаснее и быстрее, чем межзвездное путешествие. За исключением необычных опасностей или механических неисправностей, такие путешествия могут быть сделаны без проверки навыков пилота или риска драматических неудач.

Для удобства пространство внутри солнечной системы разбито на регионы. Каждый регион - это просто место интереса внутри системы; планеты - это регионы, укрепленные зоны прибытия - это регионы, особые пиратские логова, поясах астероидов - это регионы, и так далее. Любая конкретная достопримечательность и ее спутники могут рассматриваться как единый регион.

Базовое время в пути для перемещения внутри региона составляет шесть часов. Таким образом, за шесть часов корабль мог долететь от планетарного космопорта до места на Луне какой-то планеты, или до далекой научной станции, вращающейся вокруг планеты, или до аварийного маяка в космосе рядом с этим миром. Любое место в пределах этого региона может быть достигнуто в течение шести часов или быстрее по усмотрению ГМ.

Базовое время в пути для перемещения между регионами составляет сорок восемь часов. Таким образом, корабль, находящийся на орбите вокруг одной планеты, может переместиться на совершенно другую планету, или в переходную зону на краю системы, или на корабль, обнаруженный глубоко в пространстве системы, или на астероидную базу пиратов, или в любую другую точку солнечной системы.

Базовое время в пути делится на мощность спайк-привода корабля. Таким образом, корабль с приводом-3 мог достичь другого региона системы всего за 16 часов. Смелые навигаторы могут «срезать курс», чтобы увеличить свой эффективный рейтинг спайк-привода на 1, выполнив успешную проверку пилота на уровне сложности 9. В случае неудачи путешествие на самом деле занимает вдвое больше времени, чем обычно.

Сенсоры и обнаружение

Авантюристы часто считают необходимым быть очень осторожными в своих прибытиях и отъездах в пределах солнечной системы, как это делают пираты, враждебные военные корабли, контрабандисты и другие гнусные типы. Космос широк и темен, и если корабль тщательно избегает населенных районов, он часто может ускользнуть от внимания обитателей системы.

Прятки и поиски

Вообще-то очень трудно обнаружить корабль в глубоком космосе, если он не хочет, чтобы его заметили. Однако, как только энергетическая сигнатура корабля идентифицирована, становится намного легче следить за движением корабля; такая фиксация положения называется замком обнаружения, и как только корабль был заблокирован наблюдателем, его можно отслеживать на любом расстоянии в системе.

Фиксация блокировки на цели требует, чтобы наблюдатель находился в той же области пространства, что и цель, а также выиграл встречную проверку навыков Инт/Программирование у офицера связи корабля. Если наблюдатель выигрывает бросок, они получают блокировку обнаружения на корабле. Если они проигрывают или принимают ничью, они остаются безразличными к присутствию корабля и могут попытаться снова через 24 часа. Активные датчики, используемые для формирования блокировки обнаружения, могут быть обнаружены целью; они знают, что они были сделаны. Если наблюдающий корабль использует пассивные сенсоры, фиксация не обнаруживается, но его труднее выполнить.

Наблюдатель получает бонусы и штрафы на свою встречную проверку навыков в зависимости от обстоятельств, перечисленных ниже. Это может существенно изменить их бросок и сделать маскировку почти невозможной для кораблей, не оборудованных специальным оборудованием для скрытности. Приведенные ниже модификаторы являются общими, но определенные области пространства могут иметь свои собственные опасности или осложнения, причем некоторые из них делают обнаружение настолько трудным, что они становятся излюбленными логовищами пиратов и мятежников.

Наблюдатель это...	Мод
Истребитель	+0
Фрегат	+1
Крейсер	+2
Капитальный	+3
Малый аванпост	+2
Богатая станция	+4
Планета	+5
Пассивные сканеры	-2

Цель это...	Мод
Истребитель	+3
Фрегат	+2
Крейсер	+1
Капитальный	+0
Станция	-2
Избегая планетарный населенный пункт	+2

Чем больше корабль, тем лучше его датчики, но тем легче обнаружить его в космосе. Малые аванпосты будут отражать небольшие жилые комплексы в глубоком космосе или посты прослушивания, в то время как крупные космические станции будут включать большинство военных станций и других важных укреплений. Корабли, которые тщательно избегают населенных пунктов при посадке на планету, могут смягчить некоторую опасность планетарной сенсорной сети, оставляя контрабандистов и пиратов, предпочитающих высаживаться в отдаленных, малонаселенных районах.

Чтобы разрушить фиксацию, целевой корабль должен покинуть этот регион. Как только это происходит, наблюдатель и корабль повторяют свою встречную проверку навыков. Если наблюдатель выигрывает, он продолжает отслеживать корабль, в то время как ничья или проигрыш означает, что корабль ускользает от взора. Любой наблюдатель в районе может также попытаться зафиксировать корабль немедленно, а затем раз в 24 часа, но первоначальному наблюдателю не повезло. При условии, что корабль готов бежать в область глубокого космоса выше или ниже солнечной эклиптики, крайне маловероятно, что там будет что-то, чтобы обнаружить его. Конечно, такой побег также означает держаться подальше от потенциальных убежищ. Корабль, который бежит к «краю системы», может оттуда прыгнуть в безопасное место, и если они не выберут кусок края, контролируемый местными жителями, они могут сделать это безнаказанно. Очень немногие миры могут контролировать весь периметр системы.

Когда вы бросайте для наблюдения, бросьте только один раз для любой конкретной группы, аванпоста или планеты, используя лучшие доступные модификаторы. Таким образом, если боевая эскадра, включающая крейсер и три фрегата, бросают на наблюдение, ГМ будет использовать бонус навыка и модификатор +2 для экипажа крейсера. Если бы отдельный пиратский корабль находился в том же самом регионе, ГМ тоже бросился бы на них, потому что они - отдельная сила в этом регионе.

Преследование и побег

У авантюристов есть привычка привлекать недружелюбное внимание вражеских кораблей. В то время как спасение от боевого столкновения - это вопрос маневренных двигателей и хорошего пилотирования, дальние погони больше полагаются на спайк-двигатели корабля, чтобы обеспечить грубую движущую силу.

Преследователь должен находиться в той же области пространства, что и преследуемый, и должен иметь блокировку обнаружения на цели. Конечно, если преследуемый не сможет обнаружить преследователя, он не будет знать, что его преследуют.

Оба корабля делают проверку навыков Инт/Пилотирования, каждый из которых добавляет свой рейтинг спайк-привода к броску. Если преследователь выигрывает или завязывает бой, они форсируют столкновение, и корабли перемещаются в зону боевых действий. Если преследуемый корабль выигрывает, он получает шесть часов дистанции, модифицированной любой разницей в рейтингах спайк-двигателей; корабль с приводом-1, преследуемый кораблем с приводом-2, будет иметь три часа, например. Он может использовать это время, чтобы достичь определенной точки внутри области, или может направить его на попытку полностью покинуть область. Кораблям со спайк-двигателями привода-1 требуется 48 часов, чтобы войти в новый регион, поэтому они вряд ли сбегут от решительного преследователя; один со спайк-двигателями привода-3, с другой стороны, может совершить побег всего за 16 часов. Некоторые пилоты могут попытаться ускорить этот процесс, поторопив курс.

Преследующий корабль может также использовать эти шесть часов, чтобы прицелиться в другую область, если он думает, что знает, где находится корабль. Предполагая, что они смогут сохранить блокировку обнаружения, когда преследуемый корабль проскользнет через суб-звездную границу, они могут оказаться рядом со своей добычей.

Сканирование планет и кораблей

Сканирование кораблей и планетарных объектов на малых расстояниях - относительно простое дело. Любое сканирование корабля в пределах боевого радиуса покажет тип корпуса корабля, видимое вооружение и повреждения, а также зарегистрированный идентификационный код. Сканирование планеты на орбите всегда покажет основную информацию об атмосфере, геологии, передовых энергетических сообществах на поверхности, других кораблях на орбите и любых поверхностных особенностях, предназначенных для привлечения орбитального интереса.

Офицеры связи могут попытаться уточнить сканирование, задав один вопрос, прежде чем пробросить проверку навыков Инт/Программирование против сложности 8. В случае успеха на этот вопрос дается ответ, в то время как неудача означает, что данные неубедительны и в этот день больше не может быть задано никаких вопросов. Каждый вопрос после первого успеха в тот же день задается с накопительным модификатором сложности +1. Вопросы должны быть простыми и прямыми.

При сканировании корабля офицер связи может спросить, были ли установлены определенные приспособления или оружие, где на корпусе могут быть хорошие точки высадки, является ли корабль продуктом определенного мира или культуры, или просто спросить, не выглядит ли что-то странным в показаниях корабля. Датчики могут прощупывать примерно метр под обшивкой корпуса, но они не могут проникнуть в компьютерную сеть корабля или предоставить карту внутренних пространств.

При сканировании планеты офицер связи может спросить о видимых столицах или космопортах, крупных промышленных объектах, необычных погодных условиях планеты, уникальных аллургенах или атмосферных опасностях, текущих местных новостях, а также определить скрытые или низко-технологичные сообщества, которые являются большими, но не имеют четких энергетических сигнатур.

Если у них есть подходящая Матрица датчиков обзора, они могут делать орбитальный визуальный шпионаж достаточно точно, чтобы читать газетную бумагу. В дополнение к заданию вопросов, можно узнать о подземных пространствах, видимых поверхностных формах жизни, представляющих интерес, грубых картах внутренних пространств и интересных энергетических показаниях.

Прокрадываюсь незаметно: Свободный торговец Гендель только что прыгнул в новую систему, используя карты, которые ее капитан украл у несчастного пирата.

Так уж получилось, что в этом регионе расположена небольшая пиратская база, с размещенными там её жителями, чтобы следить за любым трафиком из соседней системы. Они получают шанс обнаружить «Гендель» и пользуясь бонусом к навыку пиратского офицера связи +2 плюс еще +2 за то, что он совершал сканирование с небольшого аванпоста, и -2 за использование пассивных датчиков, чтобы избежать оповещения цели. В итоге 12. Однако офицер связи «Генделя» хорош и получает +2 за то, что он находится на корабле класса «фрегат». Его бросок навыка Инт/Программирование равен 13, что означает, что база не обнаружила корабль.

Теперь свободный торговец получает шанс обнаружить станцию, также используя пассивные датчики со штрафом -2. Аванпост - это очень заметная космическая станция, и он принимает -2 на свой бросок, в то время как фрегат получает +1 на своей проверке. База бросает 7, а Гендель - 8. У фрегата есть фиксация обнаружения на пиратской базе.

Ее капитан решает проникнуть дальше в систему. Он не может быть уверен, что станция не заметила их, но и намёков на обратное не было. Теперь они хотят исследовать местные планеты и их обитателей. Двигатель Генделя - привод-2 может перейти в область планеты за 24 часа пути.

Это даст станции еще один шанс зафиксировать корабль, так как он может попытаться снова через 24 часа. Однако, даже если база успешно обнаружит свободного торговца, капитан делает ставку, что они смогут оторваться, когда они переместятся из солнечной системы. Однако пиратская база могла передать сигнал тревоги любому другому местному союзнику, что могло осложнить ситуацию.

Техническое обслуживание и ремонт

Корабли - это дорогие вещи. И чтобы продолжать летать, многие отважные экипажи обнаруживают, что берут несколько сомнительную работу только для того, чтобы получить достаточно денег, чтобы держать свой корабль в воздухе.

Запчасти, ремонт и заправка топливом

Большинство кораблей ремонтируются и обслуживаются на верфи, но корабль может выполнять полевое техническое обслуживание и ремонт, если у него есть необходимые детали. Одна тонна грузового пространства может вместить запасные части на сумму 10 000 кредитов. Однако любое требуемое время увеличивается вчетверо.

Корабельное топливо стоит 500 за единицу.

Полугодовое Техническое Обслуживание

Каждый корабль должен тратить 5% от своей цены, не связанных с экипажем, каждые шесть месяцев, чтобы оплатить основное техническое обслуживание. Каждый такой пропущенный период применяет штраф -1 ко всем проверкам навыков корабля и броскам попадания. При достижении -4 корабль получает 10%-ный шанс в месяц полностью выйти из строя, пока не будет отремонтировано отстающее техническое обслуживание. На верфи это обслуживание занимает один день для корпуса истребителя, неделю для фрегата или крейсера и месяц для капитального корабля.

Ремонт корпусов и подсистем

Исправление очков здоровья корабля может быть сделано по цене 1000 кредитов за единицу, причем при исправлении самостоятельно инженером корабля, тот чинит одну единицу за каждый уровень своего навыка Ремонт каждый день. Отключенная система может быть возвращена к функциональности за одну десятую стоимости системы и один день работы, которая стоит 25000 кредитов. Система корабля, которая снова отключается, разрушается. Полный ремонт подобной выведенной из строя системы стоит четверть ее первоначальной цены.

Ремонт, произведенный во время боя, не нуждается в повторном ремонте или последующей оплате, поскольку он был выполнен до того, как повреждение могло стать критическим и долговременным.

Космические сражения

Столкновение кораблей в пустоте, вспышки беззвучных взрывов и беззвучная смерть... все это знакомо межзвездным искателям приключений и является естественной опасностью профессии. В то время как большинство авантюристов стремятся избежать таких угроз корпусу, пожаров войны, иногда выбор не является их собственным. Когда два или более кораблей приближаются к боевой дальности с намерением убить, это время, чтобы сразаться.

Боевой раунд

Космический бой начинается с обычного броска инициативы, который делает каждый корабль, участвующий в бою. Каждый бросает 1к8, модифицированный показателем интеллекта или ловкости пилота, и они делают свои действия по порядку. При ничье инициатива на стороне ИП. После того, как каждый корабль прокинул, раунд начинается с самого лучшего. Инициатива не перебрасывается повторно. Раунд корабельного боя занимает около 15 минут, но эксперты и воины могут использовать свои специальные способности класса только для повторной проверки навыков или обеспечения автоматических попаданий один раз за бой.

В свою очередь, капитан корабля решает, в каком порядке будут действовать его различные подразделения: мостик, артиллерия, инженерия, связь и капитан. Затем каждый отдел выбирает действия, выбирая либо из своего конкретного отдела, либо из общего действия, доступного всем отделам. Руководитель отдела может выбирать действия только из одной категории за раз. Некоторые из этих действий генерируют **командные очки**, позволяя другим подразделениям тратить эти очки на выполнение действий, которые требуют их затраты. Когда все отделы выступили, следующий корабль в очереди может ходить.

Если корабль является кораблем НИП, ГМ может сократить процесс подсчёта КО, предоставив ему фиксированное количество командных очков на основе его общего качества экипажа, при этом корабль может принимать любые необходимые действия, используя это общее количество. Истребители и гражданские корабли обычно имеют 4 командных очка, военные или пиратские корабли - 5, местные космонавты и хорошо обученные военные корабли - 6, а лучшие экипажи НИП в космосе могут собрать 7 очков.

Отделы корабля

Для целей межзвездного боя предполагается, что каждый корабль имеет пять отделов: мостик, артиллерийский, инженерный, коммуникационный и капитанский. Корабль со слишком малым экипажем, чтобы фактически укомплектовать эти отделы, возможно, должен удвоить штат, но эти пять функций являются критическими во время космического боя, и каждый корабль должен быть в состоянии действовать в соответствии с ними.

Мостик - это место, где осуществляется пилотирование и навигация корабля. Это может быть не более чем тесная кабина истребителя, а может быть и похожий на пещеру центральный узел управления в недрах линкора. Отдел мостика обрабатывает попытки избежать боя, выполнять маневры уклонения или преследовать убегающего противника.

Артиллерийский отдел отвечает за вооружение корабля. Если он используется для того, чтобы выбивать дурь из чего-то недружественного, он находится в ведении артиллеристов, которые управляют этим отделом. Это те, кто стреляют из корабельных орудий и производят расчеты прицеливания, необходимые для наведения конкретных систем и оружия на вражескую цель.

Инженерный отдел поддерживает корабль в полете, когда враги вырезают куски из его корпуса. Они могут выполнять контроль повреждений, разгонять двигатели, чтобы ускорить маневры корабля, и выполнять аварийный ремонт, чтобы вернуть поврежденную систему в рабочее состояние, пока не стало слишком поздно.

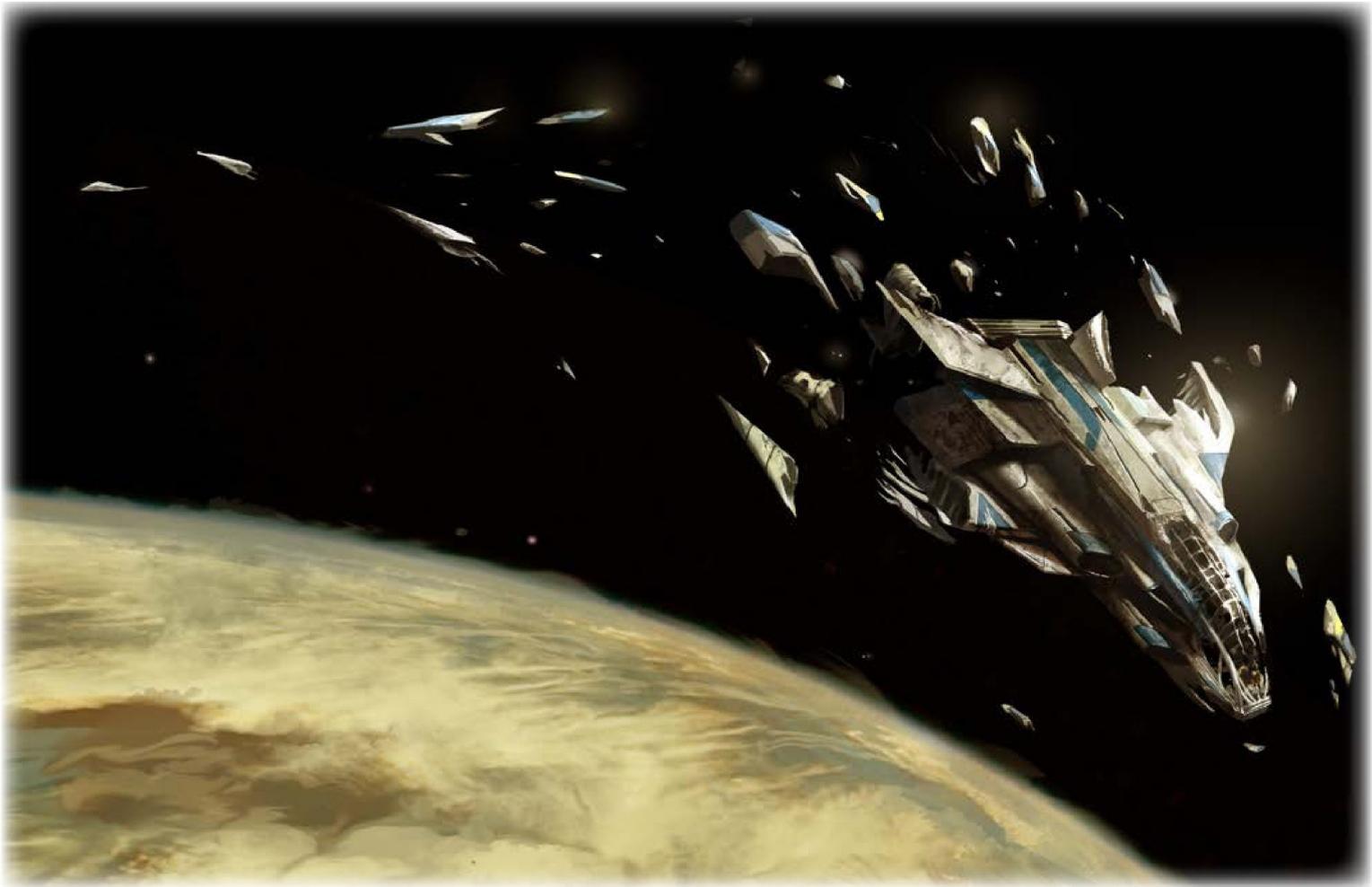
Отдел связи занимается не только внутри-корпусной связью, но и сенсорами, радиоэлектронной борьбой и боевыми хакерскими операциями. Их экипаж может сбить с толку вражеские попытки прицеливания, обмануть вражеские датчики и задушить вражеские компьютеры с помощью ЭЦМ.

Капитан является хозяином корабля и руководит другими отделами. На военном корабле эта дисциплина может быть напряженной или автоматической. На корабле, пилотируемом ИП, повиновение может быть менее уверенным. Как бы то ни было, капитан может повысить эффективность работы других отделов, направлять экипаж на выполнение опасных, но необходимых задач или превращать разрушительные удары в более управляемые кризисы.

Для кораблей, управляемых игроками, каждый ИП должен быть назначен ответственным за один из этих отделов, предпочтительно тот, который лучше всего соответствует навыкам их персонажа. Если ИП полностью некомпетентен для космических боев, он может быть заменён временным офицером НИП, который фактически отвечает за департамент, а ИП может управлять этим НИП как своим персонажем во время боя. Если корабль настолько мал, что нет НИП, доступного для управления отделом, то ИП рассматривается как запасной офицер и может выполнять действия только из общего списка действий, доступного всем отделам.

Иногда ИП меньше, чем отделов. В этом случае удвойте обязанности двух или более отделов для одного ИП. Этот ИП по-прежнему может принимать действия только от одного отдела за ход; предполагается, что все отделы, от которых они не принимают никаких действий, используют действие *Делай Своё Дело*, добавляя 1 командное очко к общему доступному количеству корабля. Таким образом, если ИП отвечал и за мостик, и за связь, он мог выполнять действия либо из списка мостика, либо из списка отдела связи, либо из общего списка действий. Если бы она не выбрала какое-либо действие из списка мостика или отдела связи, заброшенный отдел просто использовал бы *Делай Своё Дело*, чтобы добавить +1 командное очко к общему доступному количеству корабля. Для одноместного истребителя одинокий член экипажа мог иметь на голове все пять отделов. Такой пилот мог бы принимать действия от любого отдельного подразделения каждый раунд, а остальные четыре обеспечивали бы 4 командных пункта для подпитки этих действий.

Иногда ИП могут захотеть поменяться отделами в середине боя по какой-то причине или заменить главу отдела, который был выведен из строя. Они могут сделать это в начале любого заданного боевого хода при условии, что соответствующие руководители департаментов не возражают.



Действия и командные очки

В начале каждого хода корабля капитан решает, в каком порядке будут действовать отделы. В хаосе боя она может давать указания главам, но они не обязаны им следовать.

Когда наступает очередь отдела, ответственный ИП выбирает действия либо из своего списка отдела, либо из общего списка действий. Некоторые действия могут потребовать проверки навыков для правильного выполнения, в то время как другие будут автоматически успешными. Некоторые действия могут потребовать, чтобы командные очки были потрачены для того, чтобы попытаться их выполнить, в то время как другие дают их. Некоторые из них запрещают ИП делать какие-либо другие действия в этом раунде.

За исключением этих действий, руководитель отдела может предпринять столько действий, сколько у него есть командных очков, чтобы потратить их на них. Начальник артиллерии с 4 командными очками, например, может использовать действие Выстрелить Одним Оружием дважды, тратя каждый раз 2 командных очка, или он может использовать действие Огонь Из Всех Орудий один раз, тратя 3 командных очка и оставляя 1 позади. Начальнику отдела не нужно получать разрешение на расходование очков от остальных членов экипажа; если он решит сжечь очки, чтобы открыть огонь, когда остальные члены экипажа хотели, чтобы он их спас, это слишком плохо для остальных членов экипажа. Предательский или несговорчивый руководитель отдела может быть остановлен только вмешательством ИП.

После того, как каждый отдел действовал, все избыточные командные очки теряются. Корабли обычно начинают свои ходы с 0 командных очков.

Атаки и повреждения

Когда корабль стреляет из оружия, он может выбрать любую цель, участвующую в бою. Либо начальник Артиллерийского отдела, НИП, либо назначенный ИП может совершить атаку, но данный стрелок может управлять только одним орудием за раунд. Артиллерийский начальник всегда тратит командные очки для стрельбы, но их пользователи могут быть теми, кто на самом деле укомплектовывает орудия и проводит атаки.

Наводчик бросает обычный бросок попадания, используя свой базовый бонус атаки плюс лучшие из своих модов интеллекта или ловкости, а также свои навыки Стрельбы. Если вы летите на корабле класса истребителя, то Пилотирование может быть использовано вместо Стрельба. Фокусы, которые обычно дают бонусы для стрельбы атаками, такими как стрелок, не применяются к бою на корабле, если специально не указано, как это делается. Способность удачи класса воинов может быть использована один раз за бой, чтобы ударить корабельными пушками, но не может быть использована для отрицания удара по их кораблю.

Если бросок попадания равен или превышает класс брони корабля-мишени, атака считается успешной, и атакующий может нанести урон броском, опять же модифицированный лучшим из модификаторов интеллекта или ловкости наводчика. Этот урон уменьшается за счет брони цели, которая, в свою очередь, может быть сведена на нет бронбойным качеством пушки. Успешное попадание плазменным лучом, например, наносит урон 3кб плюс модификатор атрибутов наводчика с бронбойным качеством 10. Против свободного торговца со счетом брони 2, полный урон луча проходит, так как ИБ 10 отменяет всю броню торговца.

Броня может свести на нет весь урон от удара, если она достаточно сильна. Если броня полностью отрицает атаку, то попадание не может вывести из строя системы.

Достаточно опытные артиллеристы могут использовать действие целевой системы, чтобы прицелиться в определенную систему оружия, двигатель или другую установку, которая кажется уязвимой для ГМ. При таком попадании урон уменьшается вдвое, округляясь вверх, прежде чем посчитать броню. Если какие-либо повреждения проникают, эта система отключается и не может быть использована до тех пор, пока она не будет отремонтирована. Вместо этого двигатели теряют один ранг привода, так что спайк-двигатель привода-2 становится приводом-1 до тех пор, пока не будет отремонтирован. Выведенные из строя системы снова поражаются или приводы, уменьшенные ниже привода-0, разрушаются и не могут быть восстановлены во время боя. Корабль с разрушенными двигателями не может выполнять никаких действий на мостике и может быть взят на бордаж на досуге атакующего корабля, предполагая, что его орудия также выведены из строя.

Если корабль достигает нуля очков здоровья, корпуса истребителей мгновенно уничтожаются со всеми экипажами. Большие корабли смертельно повреждены. Такие поврежденные корабли не могут предпринимать никаких действий и взорвутся в течение 2кб минут, если главный инженер не преуспеет в проверке навыков Инт/Ремонт против сложности 10. При неудаче взрыв неизбежен, в то время как при успехе корабль просто превращается в сгоревший остов со всеми разрушенными системами. Если в трюме сохранилось достаточно большое количество ремонтных припасов, решительный экипаж мог бы ввести искалеченный корабль во временную эксплуатацию.

Корабельные кризисы

Вместо того, чтобы принять какой-то особенно ужасный удар или заблокировать атаку, корабль ИП может вместо этого принять кризис. Атака или выводящий из строя удар отрицается, и никакого урона не наносится. Вместо этого ГМ бросает на кризис по таблице, чтобы выяснить, какое ужасное событие произошло в результате удара, вместо повреждения корабля.

Некоторые из этих кризисов продолжительны. Они будут продолжать досаждать кораблю до тех пор, пока ИП не сможет решить их с помощью действия Заняться Кризисом. Обычно это включает в себя проверку навыков на уровне сложности 10, но несколько ИП могут выбрать это действием, чтобы сотрудничать в решении проблемы в этом раунде.

Некоторые из этих кризисов носят острый характер. ИП должны решить их до конца следующего хода корабля, иначе произойдет что-то очень плохое.

Корабль может принять только один кризис за раунд, задействуя способность капитана, а именно *В пекло* или *Держите себя в руках*. Таким образом, если корабль поражен дважды, только один из этих ударов может быть преобразован в кризис, если капитан не использует одно из действий. Корабль принимает кризис, если кто-то из начальников отделов просит об этом, даже если остальные начальники не хотят этого. Таким образом, если главная пушка корабля поражена, начальник артиллерии может запросить кризис, чтобы предотвратить попадание, даже если остальная часть экипажа была против этого.

Чтобы упростить корабельный бой, корабли НИП обычно не принимают более одного кризиса за космический бой, в основном. Они обычно просто принимают урон или негативные последствия ударов прямо до тех пор, пока не столкнутся с неизбежным разрушением.

Работа с кризисами

Чтобы разрешить кризис, ИП должен *Заняться Кризисом* общим действием по своему отделу. Они должны объяснить, что они делают, чтобы решить проблему с ГМ, который затем скажет им, какую комбинацию атрибутов и навыков они должны пробросить. Обычная трудность разрешения кризиса составляет 10, хотя ГМ может увеличить или уменьшить эту трудность на 2 пункта в любом случае в зависимости от того, насколько плох кризис и насколько полезен план ИП по его разрешению.

Если ИП преуспеет в броске, кризис закончится. Продолжительные кризисы больше не наносят ущерба кораблю, и острые кризисы устраняются до того, как может произойти катастрофа. Если они потерпят неудачу, то продолжающийся кризис останется неизменным, а острый кризис еще не разрешен.

Более чем один ИП может попытаться заняться кризисом, либо делая независимую попытку, если у них есть соответствующий навык, либо используя свои таланты, чтобы помочь главному ответчику с обычными правилами для помощи в проверке навыков другого ИП.

Занятие кризисом общим действием также может быть использована для получения общей активности сцены на борту корабля. Если ксеноморфное чудовище внезапно пробивает корпус корабля во время битвы с его инопланетным материнским кораблем, два ИП могут пойти на Решение кризиса, чтобы провести сцену борьбы с чудовищем во внутренностях корабля, в то время как остальная часть партии пытается удержать корабль в бою.

Запуск кризиса: Когда на корабль обрушивается кризис, ГМ должен описать его конкретным образом. Кризис потери экипажа, например, может быть описан так: «команда контроля повреждений была поймана в ловушку в машинном отделении, и температура поднимается опасно высоко». Пробойна в корпусе может быть описана как «это последнее попадание пробило опорную колонну через конденсаторную батарею; она вот-вот взорвется.» Кризис должен быть описан как специфическая проблема, угрожающая кораблю.

В свою очередь, когда ИП решает справиться с кризисом, они должны указать, что именно они пытаются сделать. ИП с навыком Ремонт может заявить, что они пытаются закачать охлаждающую жидкость в машинное отделение, или телекинетик может попытаться принудительно извлечь батарею конденсаторов, прежде чем она взорвется.

Не беспокойтесь о том, чтобы быть слишком технически точным с описаниями или кропотливо решать, есть ли на корабле доступные запасы охлаждающей жидкости или конденсатор составляет одну тонну или две. Решите, является ли план, который объявляет ИП правдоподобным или нет в общем смысле, и установите сложность соответственно.

Чрезвычайно хорошие планы или применимые способности могут сделать проверку разрешения кризиса такой же легкой, как трудность 8, в то время как очень маргинальный план, который, по-видимому, не поможет, может стать сложностью 12. Что бы вы ни делали, делайте это быстро, не затягивайте игру.

Корабельные боевые действия

Каждый ИП может выполнить одно или несколько действий в каждом раунде корабля. ИП, которые являются руководителями отделов, могут выбирать действия из своего отдела. Любой ИП может выбрать из общих действий. Некоторые действия запрещают любое другое действие в этом раунде.

Большинство действий имеют стоимость в командных очках. Обычно некоторые ИП предпочитают выполнять свои обязанности или идти дальше и дальше, чтобы генерировать командные очки, в то время как другие затем тратят их на действия для своего отдела. Все неизрасходованные командные очки теряются в конце раунда.

Корабли НИП обычно имеют базовое количество командных очков, которые они могут потратить каждый раунд, и могут свободно выбирать действия, чтобы потратить их. Для простоты корабли НИП обычно не могут генерировать больше командных очков своими действиями и обычно не могут выполнять действия капитана.

Действия мостика

Побег из боя (4 КО): Проведите встречные броски Инт/Пилотирование или Лов/Пилотирование проверки навыков плюс Скорость корабля против проверки навыка быстреего противника, а также Скорость их корабля. При успехе все вражеские корабли получают одну единицу Побег. Если вражеский корабль получает три очка, после трех использований этого действия, ваш корабль уходит от этого корабля и больше не находится в бою с ним.

Отвлекающий маневр (2 КО): Бросьте Инт или Лов/Пилотирование против сложности 9, чтобы добавить свой навык Пилотирования к КБ корабля до его следующего хода. Можно использовать не более одного раза за раунд.

Преследовать цель (3 КО): Сделайте встречный бросок Инт/Пилотирование или Лов/Пилотирование умения плюс Скорость против проверки навыка целевого корабля плюс Скорость. При успехе вы теряете один балл счёта побега, который может иметь на вас целевой корабль.

Действия капитана

В пекло (0 КО): Примите Кризис потери экипажа и получите командные очки, равные вашему навыку Лидерство плюс один. Вы можете делать это самое большее один раз за раунд.

Держите себя в руках (0 КО): Предотвратите успешный удар противника и вместо этого пробросьте на кризис. Вы можете использовать это действие в мгновенном ответе на вражеский удар, но вы можете использовать его только один раз за раунд.

Поддержать отдел (0 КО): Выберите отдел. Одно действие, которое предпримет департамент, потребует на 2 командных очка меньше. Вы можете сделать это один раз за раунд.

Отдел связи

Саботаж системы (2 КО): Проведите встречный бросок Инт/Программирование на целевой корабль. В случае успеха он начинает свой следующий ход со штрафом на командные очки, равным вашему навыку Программирование.

Сокрушить ЭЦМ (2 КО): Проведите встречный бросок Инт/Программирование на целевой корабль. В случае успеха любые атаки вашего корабля в этом раунде против цели получают бонус попадания, равный удвоенному вашему навыку Программирования.

Обман сенсоров (2 КО): Преуспейте в проверке сложности 9 Инт/Программирование, чтобы получить свой навык Программирования в качестве бонуса КБ до следующего хода. Можно использовать не более одного раза за раунд.

Действия инженерного отдела

Форсирование двигателей (2 КО): Бросьте Инт/Ремонт против сложности 8. В случае успеха Скорость корабля увеличивается на 2 до начала следующего хода корабля.

Контроль повреждений (3 КО): Бросьте Инт/Ремонт против сложности 7. В случае успеха восстановите количество потерянных очков здоровья, равное вашему навыку Ремонт, умноженному на 2 для корпусов истребителей, 3 для фрегатов, 4 для крейсеров и 6 для корпусов капитального класса. Каждая попытка этого действия после первой в бою увеличивает его сложность на +1.

Аварийный ремонт (3 КО): Бросьте Инт/Ремонт против сложности 8. В случае успеха поврежденная система восстанавливается или покалеченный привод имеет повышенную оценку на 1. Разрушенные системы не могут быть исправлены таким образом.

Действия артиллерийского отдела

Огонь из всех орудий (3 КО): Артиллеристы стреляют из всех орудий, установленных на корабле, обозначая цели по своему усмотрению.

Выстрел одним орудием (2 КО): Артиллерист стреляет из одного корабельного орудия по своему выбору.

Нацелиться на систему (1 КО): Действие Выстрел одним орудием, которое вы предпринимаете в этом раунде, может быть нацелено на оружие корабля, двигатель или оборудование, которые ГМ решает уязвимыми, тратя дополнительное 1 КО. Для таких целенаправленных атак применяется штраф -4 на попадание. При попадании наносите половину урона, прежде чем применять броню. Если повреждение проникает через систему, то она отключается или привод деградирует на 1 уровень. Попадая снова в выведенные из строя системы, вы разрушите их. Вы можете выполнить это действие несколько раз, чтобы прицелиться в дополнительные выстрелы, которые вы можете произвести.

Общие действия

Все эти общие действия являются исключительными; если вы совершаете одно из этих действий, вы не можете делать ничего другого в раунде, ни до, ни после совершения действия.

Всё выше и выше (0 КО): Заставьте себя помочь кораблю или его команде. Выберите атрибут и проверку навыков и объясните, как вы используете его, чтобы помочь кораблю. Если ГМ согласен, пробросьте его против сложности 9. В случае успеха получите свой уровень мастерства в качестве командных очков плюс один. В случае неудачи потратьте 1 КО.

Заняться кризисом (0 КО): Объясните, что вы делаете, чтобы разрешить кризис, и пробросьте соответствующую проверку навыков. Сложность обычно составляет 10, плюс-минус 2 в зависимости от ситуации и эффективности ваших действий. При успехе кризис разрешен. Вы также можете использовать это действие, чтобы помочь другому ИП в разрешении кризиса, или займите одну сцену других действий по кораблю.

Делай своё дело (0 КО): Корабль получает 1 командное очко. ИП, возглавляющие более одного отдела, могут действовать только в одном из них; остальные автоматически выполняют это действие. Если ИП объявляет это, они должны назвать какое-то правдоподобное действие, которое делает ИП, чтобы быть полезным, и не могут делать одно и то же действие два раунда подряд.

Корабельные кризисы

Один раз за раунд корабль может принять кризис вместо того, чтобы принять удар противника. Они должны сделать это сразу же после нанесения урона, и только один игрок должен запросить кризис, чтобы получить его, даже если остальная часть партии этого не хочет. Как только кризис принимается, удар отрицается, и ГМ пробрасывает в соответствии с таблицей.

Капитан может также выбрать добровольное принятие кризиса через действия *Держите себя в Руках* или *В пекло*. Использование этих действий не считается с максимумом одного добровольного кризиса за раунд.

Некоторые кризисы продолжаются. Они будут применять штраф к кораблю, который продолжается до тех пор, пока какой-нибудь ИП успешно не разрешит его.

Другие кризисы носят острый характер. Они не вызывают немедленных негативных последствий, но если ИП не устранят их к концу следующего раунда боя, последуют неприятные последствия. Затем кризис устраняется.

Один и тот же кризис, выпавший несколько раз, будет накапливаться на корабле, хотя удары по пустым грузовым трюмам или сухим топливным бакам могут не представлять большой проблемы для корабля.

Занятие кризисом

Любой ИП может справиться с кризисом, приняв это общее действие и описав, что они делают для решения проблемы. Затем они бросают соответствующую проверку навыков против сложности 10, возможно, модифицированную до плюс или минус двух в зависимости от суждения ГМ об их общем плане и его вероятности быть полезным. При успехе кризис разрешен. Все кризисы считаются разрешенными в конце взаимодействия.

к10	Корабельный кризис	Тип
1	Потеря брони	Продолжительный
2	Потеря груза	Резкий
3	Потеря экипажа	Резкий
4	Блокировка двигателя	Продолжительный
5	Утечка топлива	Резкий
6	Неисправные системы	Продолжительный
7	Пробоина корпуса	Резкий
8	Повреждение системы	Продолжительный
9	Наведение дестабилизировано	Продолжительный
10	Вип подвергается опасности	Резкий

Кризисы

Потеря Брони: Попадание расплавил важный участок корабельной брони, пробило внутреннюю опору или обнажило чувствительную систему. До тех пор, пока не будет принято решение, рейтинг брони корабля уменьшается вдвое, округляясь вниз.

Потеря груза: Удар пробил открытый грузовой отсек, угрожая сбросить трюм или подвергнуть хрупкое содержимое разрушительному повреждению. Если не разрешится к концу следующего раунда, потеряем к10*10% груза корабля.

Потеря экипажа: Храбрый экипаж рискует своей жизнью, чтобы поддерживать поврежденные системы в рабочем состоянии. Опишите опасность, с которой они сталкиваются. Если кризис не будет разрешен к концу следующего раунда, 10% максимального экипажа корабля будут выведены из строя, не считая каких-либо дополнительных приспособлений жизнеобеспечения. Половина этих членов экипажа мертва или навсегда выведена из строя, а другая половина вернется на службу через неделю. Модификация расширенных медпунктов вдвое уменьшают число погибших и покалеченных. Если на корабле закончился экипаж НИП, когда принимается этот кризис, случайный ИП должен бросить физический спас-бросок; в случае успеха они теряют половину своих очков здоровья, а в случае неудачи получают смертельные ранения. Если не стабилизировать к концу хода корабля с помощью какого-нибудь ИП, Занявшийся этим кризисом, чтобы исцелить их, они умрут.

Блокировка двигателя: Двигатель корабля заклинило или цепи управления вышли из строя. До тех пор, пока не будет принято решение, никакие действия мостика не могут быть предприняты, хотя пилот все еще может выполнять общие действия.

Утечка топлива: Топливные баки корабля были продырявлены или аварийные вентиляционные отверстия были силой вызваны боевыми повреждениями. Если это не будет решено к концу следующего раунда, корабль выбросит все топливо, кроме минимального количества, необходимого для работы в системе.

Неисправные системы: Критические командные звенья были повреждены или нарушены попаданием. До тех пор, пока решение не будет принято, корабль начинает каждый раунд с -2 командных очков. Несколько таких кризисов могут накапливать этот штраф, калеча корабль до тех пор, пока кризисы не будут разрешены.

Пробоина корпуса: Корпус был поврежден таким образом, что в настоящее время не является критическим, но вот-вот разорвет важный отсек или ломает жизненно важные системы. Если они не будут решены к концу следующего раунда, корабль получит повреждения: 1к10 для корпусов истребителей, 2к10 для фрегатов, 3к10 для крейсеров и 4к10 для капитальных корпусов, игнорируя всю броню.

Повреждение системы: Одна из систем корабля была испорчена ударом. ГМ случайным образом выбирает оружие, оборудование или двигатель; эта система отключается, как если бы она была поражена целевым выстрелом, а приводы страдают от снижения уровня привода на 1 балл. Выведенные из строя системы, пораженные этим кризисом, или приводы, уменьшенные ниже привода-0, разрушаются и не могут быть восстановлены во время боя.

Наведение дестабилизировано: Артиллерийские ИП безнадежно запутались и не могут зафиксировать оружие корабля на цели, пока этот кризис не разрешится.

ВИП подвергается опасности: Повреждение корабля угрожает случайному ИП или важному НИП. Эта жертва должна немедленно бросить физический спасительный бросок; в случае успеха они теряют половину своих очков здоровья, а в случае неудачи они смертельно ранены. Экипаж НИП может сделать бесплатную попытку стабилизировать сбитого ВИП, используя свой обычный бонус к навыкам НИП. Если НИП терпит неудачу, и ни один ИП не предпринимает решение *Заняться кризисом*, чтобы успешно стабилизировать их к концу хода корабля, они умирают.

Грохот пушек: Свободный торговец Гендель оказывается вовлеченным в священный гнев, патрульный катер Светящейся Гегемони, решивший остановить Гендель прежде, чем он сможет доставить свой груз военных припасов на аванпост повстанцев, который заключил контракт с кораблем. Капитан Вильгельмина Стоукс знает, что ее значительно превосходит патрульный катер, но она доверяет своим товарищам и полна решимости пробить себе дорогу.

Бой начинается с инициативного броска. Пилот Генделя бросает 1к8 плюс лучшие из его модификаторов интеллекта или ловкости, получая 6. Пилот «Гнева» выкатывает четверку, так что Гендель ходит первым.

Гендель начинает свой ход с 0 командных пунктов. Капитан Стокс решает, что она будет действовать первой среди экипажа, и использует действия Поддержка отдела, чтобы помочь артиллерийскому отделу; одно действие, которое предпринимает наводчик, будет на 2 командных очка дешевле, чем обычно.

Однако на корабле по-прежнему нет командных очков, поэтому капитан Стокс приказывает начальнику связи идти следующим. Чувствуя себя смелым, начальник связи решает задействовать Всё выше и выше, чтобы помочь кораблю, разгоняя вычислительное ядро корабля. ГМ решает, что это проверка навыков Инт/Программирование, поэтому начальник связи бросает его против сложности 9. Он проваливает свой первый бросок, но использует свое преимущество повторного броска экспертного класса, чтобы попробовать еще раз, и получает его во второй раз. Корабль получает 3 командных очка, т.к. связист владел навыком Программирование-2.

Стоукс подумывает о том, чтобы позволить стрелку сейчас выстрелить, но она хочет произвести настоящий поток огня, чтобы открыть бой, поэтому она просит пилота на мостике действовать следующим, чтобы создать больше командных очков. Он решает Сделать своё дело, добавляя 1 КО и объявляя, что он выравнивает корабль для выстрела.

Трех командных очков для капитана недостаточно, поэтому, несмотря на уговоры наводчика, она выбирает инженера следующим. Она тоже перестраховывается, решив Сделать своё дело и подать энергию на пушки.

Наконец, в команде есть шестой ИП, рассказчик, у которого нет абсолютно никаких применимых космических навыков. Несмотря на то, что он не является главой отдела, капитан назначает его следующим, так как каждый ИП получает возможность действовать каждый раунд. Способный совершать только общие действия, рассказчик воспекает могучий план битвы, чтобы воодушевить своих товарищей на славу. ГМ позволяет ему свернуть проверку навыков Хар/Артистизм, чтобы выйти за рамки и дальше, и он преуспевает, добавляя еще 3 командных очка из своего навыка Артистизм-2.

Теперь, наконец, имея 8 командных очков, капитан подает наводчику сигнал. Наводчик решает, что крайне важно обезвредить патрульный катер, прежде чем он сможет открыть огонь своим плазменным лучом. Он выбирает Нацелиться на систему со своей атакой, тратя 1 КО. Он знает, что у песочника свободного торговца нет шансов пробить броню патрульного катера, но его мультифокальный лазер может пробить обшивку корабля. Таким образом, вместо того, чтобы пытаться выстрелить песочником этим раундом, он решает стрелять исключительно лазером, используя огневое действие одного оружия. Стрельба из одного оружия стоит 2 командных очка, и у него осталось 5, плюс действия отдела поддержки капитана, чтобы дать ему выстрел с нулевой стоимостью.

Стрелок - седой воин и использует свою классовую способность, чтобы сделать первый выстрел автоматическим попаданием. Он бросает 1к4 за урон, +1 за модификатор ловкости и получает 3. Бронебойное качество мультифокального лазера 20 превосходит броню патрульного катера 5, но поскольку он нацелен на системы наведения, его урон уменьшается вдвое, округляясь вверх. Патрульный катер получает 2 очка повреждения ... но его плазменный луч теперь отключен до тех пор, пока экипаж катера не сможет произвести ремонт.

Наводчик недоволен; он хочет, чтобы это орудие было разбито. Он снова стреляет из одного оружия на 2 КО, наводясь системы еще за 1 КО, катит на попадание со штрафом -4 и использует свой навык Стрельбы и атрибут ловкости, чтобы изменить свой бонус атаки. Он бьет на 15 и наносит еще 2 урона, уничтожая пушку.

ГМ решает, что капитан патрульного катера готов пойти на крайние меры, чтобы предотвратить это, и позволяет ему принять кризис вместо этого. ГМ бросает 1к10 и получает кризис Пробоины корпуса; если лодка не может решить его к концу следующего раунда, она получит 2к10 урона, который игнорирует броню, но на данный момент второе попадание наводчика отрицается. У наводчика осталось 2 КО, поэтому он сжигает их, а его капитан - снабжает свободным выстрелом еще две атаки, обе из которых промахиваются. Раунд заканчивается, и если у Генделя остались какие-то КО, он их потеряет. Будучи должным образом обученным военным экипажем, Священный Гнев имеет 5 командных очков. Ее капитан знает, что ее абсолютным приоритетом является возвращение ее орудия в строй, поэтому он тратит 3 очка, чтобы сделать аварийный ремонт от действий инженера. ГМ бросает свой кубик экипажа по умолчанию с +2 бонуса навыка и получает 9, чего достаточно, чтобы исправить плазменный луч и удалить его отключенный статус.

У корабля НИП остаётся 2 командных очка, которых достаточно, чтобы открыть огонь. Наводчик стреляет плазменным лучом, используя свой бонус попадания +4, чтобы получить 17, достаточно, чтобы поразить Генделя. Плазменный луч наносит 12 единиц урона свободному торговцу, его ИБ 10 побеждает броню цели.

Капитан Стоукс не может справиться с таким ударом и сразу же принимает кризис. ГМ пробрасывает результат потери брони, вдвое сокращая и без того печальную броню Генделя.

Затем начинается следующий раунд. ИП имеют преимущество, так как Гневу придется иметь дело с кризисом или принять тяжелый удар в конце раунда. Однако, если наводчик Генделя не сможет отключить этот плазменный луч, свободный торговец рискует проглотить больше попаданий, чем сможет пережить... или попытаться уклониться от этих попаданий и принять кризис, с которым его экипаж не сможет справиться.



/История космоса/

По умолчанию **Stars Without Numbers** - это далекая будущая эпоха, в которой обширная, великолепная область человеческого космоса была сведена к рассеянию ссорящихся держав и давно потерянных миров. Древние владения человечества сократились с разрушением пси-силовых прыжковых ворот, которые когда-то соединяли отдаленные области границы с кишасами мирами поодаль от человеческого ядра.

Теперь, спустя почти шестьсот лет после катастрофы, положившей конец золотому веку человечества, новая надежда восстает из руин павшей империи.

В самом начале

Межзвездная история человечества началась в затхлой лаборатории Instafab на отдаленном побережье Северной Гренландии в 2108 году. Небольшая армия кустарно собранных микроэлектронных установок и наспех сбитых авто-сборщиков многие годы вертелась как могла, тщательно воспринимая планы своего создателя. Доктор Тиберий Крон был замкнутым лунатиком первых вод, посмешищем среди физиков и постоянным источником абсурдных утверждений. Не будь он признанным талантом в сборе авто-сборщиков, он бы наверняка беззвучно растворился в безликой массе пролетариата двадцать второго столетия.

Благодаря своим талантам он получил необходимые детали и ресурсы, чтобы основать лабораторию в радиоактивных дебрях Гренландии, недалеко от горячей зоны, оставленной ракетой времен русско-европейской войны. Свечение маскировало необычные выбросы от его испытательных установок, но в 2108 году его работа, наконец, достигла своих результатов. Крон изобрел спайк-двигатель - сверхсветовой двигатель, который должен был поднять человечество к звездам.

Даже сейчас, тысячу лет спустя, исследователи все еще задаются вопросом, как Крону удалось разработать математику и теории, которые поддерживали создание спайк-двигателя. Широко распространенные утверждения об «инопланетном влиянии» были развенчаны более поздними мандатными историками, но слухи об этих «наставниках» до сих пор являются запасными космическими легендами.

Некоторые из этих аксиом бросали вызов всей воспринимаемой реальности, а теории делали определенные предположения о структуре Вселенной, которые породили по меньшей мере дюжину новых религий в течение первых двухсот лет после открытия. Спайк-привод был окном во Вселенную, гораздо более странную и обширную, чем предполагали экспериментаторы.

Благодаря тонкому гравитационному изгибу универсального субстрата под кораблем, спайк-двигатель гнал его «вверх» по спектру пространственных частот. Корабль исчез из земного, «Люминального» пространства и оказался в мета-пространстве. Эти зачаточные царства огромных энергетических потоков и бесформенных масс были крайне враждебны к неподготовленным кораблям, но их гравитационные потоки приводили корабль в движение со скоростью, невозможной в земной Вселенной. Соответственно массивные объекты, такие как звезды, отбрасывают «тень» на эти мета-измерения, образуя как навигационные маяки, так и якорные точки, которые позволяют перемещаться вверх и вниз по пространственному спектру. До тех пор, пока у спайк-двигателя была звезда, с которой он мог стартовать, и звезда, которая могла послужить целью, он мог оседлать мета-пространственные потоки в стремительном порыве сверхсветовой скорости.

Первый переход по курсу всегда был самым опасным. На этих маршрутах мета-пространственные течения не были нанесены на карту, и навигатору приходилось регулярно корректировать курс в надежде найти поток, который вернет их на прежний курс, до момента, когда защитный пузырь спайк-двигателя разрушится в мета-пространственной среде.

После того, как было совершено первое путешествие, маршрутом курса можно было поделиться с другими кораблями. До тех пор, пока корабли регулярно совершали транзит, любые изменения в течениях могли быть зафиксированы. Однако если маршрут слишком долго лежал без дела, медленное течение делало записи маршрутов более чем бесполезными, и какой-нибудь отважный экипаж должен был проложить новый курс.

Открытие Крона было объявлено внезапным запуском его модернизированного космического корабля-лаборатории из горячей зоны Гренландии. Несколько орбитальных оружейных платформ пытались сбить его, но спайк-двигатель обеспечивал такой дико аномальный профиль маневра, что алгоритмы слежения были безнадежно запутаны. Наблюдательные станции на земле следовали за ним до самого края Солнечной системы, старательно фиксируя невероятную скорость его корабля. На самом краю системы сенсоры уловили странную гравитационную волну, и он исчез.

Он вернулся через тринадцать дней, передав радиопередачу, которая включала не только данные об Альфе Центавра, которые могли быть получены только с помощью топографической съемки на месте, но и необходимые данные для реконструкции спайк-двигателя. Между наблюдениями станций слежения и содержанием сигнала не было никаких сомнений: безумный старый Крон действительно сделал это.

Даже сегодня никто точно не знает, как ему это удалось. Прототипу спайк-двигателя потребовалось бы шесть дней мета-пространственного путешествия, чтобы достичь Альфы Центавра и проникнуть в земное пространство. Крон утверждал, что находится на борту корабля один, но это потребовало бы от него бодрствования и плавания по неизведанному спайк-курсу в течение шести дней подряд, и все это без какого-либо намека на предыдущий опыт. Вероучение, которое позже стало известно как «Книга неба», называет это событие «Ночным путешествием пророка Тиберия» и считает его основополагающим событием религии.

Сам Тиберий быстро вернулся в мета-пространство, как только его сообщение было отправлено. Больше его никто не видел. По сей день тринадцать известных религиозных сект убеждены, что он был переведен непосредственно в присутствие Бога, что стало ему достойной наградой за открытие небесных путей.

Первая волна колонизации

Безучастие было невозможно с этим новым открытием. В одночасье все промышленно развитые страны на Земле начали лихорадочно строить оснащенные спайк-двигателями звездолеты, каждая страна боялась остаться позади, претендуя на звезды сверху. Парадоксально, но напряженность на земле быстро спадала, поскольку расположение этой косо́й земли или этого нефтяного пятна казалось тривиальным по сравнению с богатством, которое ожидало их в небе.

Первые исследования показали, что спайк-двигатели имели максимальный радиус действия до того, как коррозионное воздействие мета-пространственной среды фатально разрушило их защитные пузыри наземного пространства. Нужно было прыгать от звезды к звезде, постепенно приближаясь к более удаленным звездным телам. В ходе этих исследований были открыты многочисленные экзотические планетные тела. Первым пригодным для жизни человека был бесплодный грязевой шар с богатой кислородом атмосферой, открытый в 2113 году. Названный Ренессансом его великими европейскими первооткрывателями. Его открытие погнало другие земные народы наружу в еще большем безумии исследовательского стремления.

Пан-индийские разведчики открыли первый животворящий мир в 2150 году. Первобытный бульон, покрывавший Водный мир Пранашакти, служил предметом исследования для целого поколения ксено-биологов. Волнение только усилилось, когда американский разведывательный корабль обнаружил древние инопланетные руины на окутанной туманом луне под названием Тифон. Их создатели исчезли более 40 000 лет назад, но скудные останки свидетельствовали о технологически развитой культуре, обладавшей гуманоидной анатомией, не совсем похожей на человеческую.

Эта первая волна колонизации отправила человечество в постоянно расширяющуюся сферу с зеленых полей Земли. К 2200 году в большинстве обитаемых миров, находящихся в пределах годового путешествия по Спайк-приводу, жила по меньшей мере горстка людей. Многочисленные политические и религиозные отколовшиеся группы поднялись на небеса, как только добыча астероидов привела к тому, что цена звездолета, оснащенного спайк-двигателем, в пределы возможностей крупной корпорации. Человечество росло вне досягаемости своих лидеров.

Уменьшение расходов и Мандат

Правительства Земли все больше беспокоились о своих далеких колонистах. Даже самый быстрый курьер со спайк-приводом не мог добраться до миров приграничья менее чем за четыре месяца, а проецирование военной силы на такое расстояние было выше сил всех, кроме самых сильных наций. Вместо того, чтобы позволить своим колонистам полностью выйти из-под их контроля, великие державы на Земле согласились сформировать Терранский Мандат, организацию, предназначенную для охраны человеческого пространства и осуществления власти земных правительств над отдаленными колониальными мирами.

Более того, экспансия за пределы нынешних миров приграничья была запрещена. Отколовшиеся группы, культуры и микро-культуры должны были жить в пределах черты и им было запрещено колонизировать свои собственные миры по соображениям «социальной гармонии» и «межзвездной безопасности». Многие из этих групп бросали вызов новому Мандату и искали в далекой темноте недоступные им миры. Лишенные обычных источников поддержки, большинство из них больше никогда не отправляли известий.

Даже с этими новыми ограничениями Терранский Мандат с трудом сдерживал колониальные миры. Между колониями почти не было настоящих боев, так как у немногих имелись свободные корабли и люди, но то тут, то там наиболее рьяные отколовшиеся группы или убежденные идеологи не могли жить в мире со своими соседями. Мандат поддерживал некоторую вольную дисциплину в приграничных мирах, но к 2260 году прямой контроль был в лучшем случае слабым.

МЭС и Псионический Авторитет

Именно во время пика первой волны, в 2240 году, у детей членов экипажа звездолета появились первые случаи пугающего нового синдрома. Возможно, один из десяти тысяч этих детей начнет проявлять странные и необъяснимые способности. В период полового созревания проявлялись способности, которые варьировались от интуитивного видения ближайшего будущего до необъяснимого чтения мыслей и сверхсветовой телепортации. Дети, которые пользовались этими способностями, неизменно страдали от прогрессирующего и постоянного повреждения нервной системы, приводящего либо к смерти, либо к постоянному помешательству. Дюжина применений, две дюжины... рано или поздно ущерб захлестнет жертву. Только полностью избегая использования этих сил, можно было спасти ум ребенка.

Названные исследователями «синдромом Мета-пространственной экстраверсии», или «МЭС», эти тестируемые были собраны для тщательного тестирования и обследования. Родителям говорили, что детей будут учить контролировать и подавлять их способности, но большинство современных исследователей считают, что некоторые из них использовались в качестве подопытных кроликов в ужасных экспериментах, направленных на количественное определение этой новой силы. Как бы то ни было, исследователи вскоре узнали, что «МЭСцы» на самом деле служили живыми каналами для волн мета-пространственной энергии.

Сила формировалась и фокусировалась нервными путями владельца. Простое мясо никогда не было предназначено для того, чтобы выдерживать такого рода энергии, которые кипели в беспорядке, и нервные пути оставались выжженными или полностью выгоревшими из-за использования сил. Каждое испытание было разрушительным. Единственный вопрос заключался в том, убьет ли повторное использование силы тело МЭСца, или сначала лишит его рассудка. Исследователи также обнаружили, что после того, как энергия, наконец, выжгла разум жертвы, обугленные мозговые пути были эффективно невосприимчивы к дальнейшим повреждениям. Безумно беспорядочные, или «дикие» могли использовать свои силы безнаказанно, и обычно делали это.

И только в 2275 году эти мрачные изыскания наконец принесли свои плоды. Ущерб, нанесенный мозгу МЭСца, не мог быть предотвращен, но с помощью индивидуальных программ медитации, концентрации и ментальной тренировки, урон мог быть направлен через менее критические области мозга. Правильно обученный «Псионик», как их позже называли, мог широко использовать свои силы, прежде чем заряд угрожал переполнить их существующие каналы, и они должны были отдохнуть и восстановить силы.

Формулирование этих программ обучения требовало от обученного псионика-наставника, чтобы сформировать основную учебную программу в правильной последовательности медитаций для данного ученика. Несмотря на все усилия исследователей, оказалось невозможным передать это образование с помощью записанных средств обучения. Живой, псионически активный метапсионический наставник, должным образом обученный в соответствии с учебными протоколами, был необходим для обучения новых псиоников.

В попытке контролировать предоставление псионических наставников, Терранский Мандат учредил Псионический Авторитет. ПА превратилась в тихую, но всеобъемлющую организацию, распространяющуюся по всему человеческому космосу и принимающую на свое попечение юных страдальцев МЭС для обучения. Редкость МЭС оставляла псиоников в основном фигурами загадочными и внушающими немалый страх менее одаренным людям. Псионики часто могли делать огромные суммы денег с помощью своих способностей, но многие миры установили жесткие ограничения на псионическую деятельность... и затем часто нанимали финансируемых правительством псиоников, которые могли игнорировать ограничения.

Первый контакт

По мере того как эти изменения проходили через человеческую культуру, вид оказывался уже не одинок в космосе. Неуклонное расширение человеческого пространства обнаружило больше, чем пустые руины на нескольких обитаемых мирах. Молодые расы, такие как Конт и Уалуб, были найдены населяющими свои родовые миры, старательно прокладывая свой путь к технологиям бронзового века. Некоторые виды казались разлагающимися остатками бывшей империи, как, например, горстка изношенных миров, где обитала усталая раса Меттау и их города из танцующего стекла. Все эти древние расы жили под солнцем десятки или сотни тысяч лет назад, чтобы стать жертвами междоусобиц, тщеславных экспериментов или просто культурной скуки.

Некоторые из этих инопланетных рас были все еще сильны и энергичны, хотя обычно они были свежи в своей технологической молодости. Несколько коротких, острых пограничных войн обычно решали вопросы в пользу человечества, и даже те войны, которые не были так успешно проведены, лишали человечество лишь нескольких миров в пределах небольшой досягаемости от своих соперников. Чаще всего эти расы заключали непростые торговые договоры с человечеством, обмениваясь примерами странной инопланетной техники и искусства для науки о человеческих мирах.

Большинство разумных инопланетных видов, обнаруженных человечеством, имели примерно одинаковые гуманоидные размеры. Названные ксено-биологами «подобными», они создавали споры, которые все ещё кипят вокруг кажущегося преобладания гуманоидной формы среди инопланетных рас. Некоторые ученые предполагают, что гуманоидная форма является просто наиболее подходящей для выражения чувств. Другие считают это объяснение слишком упрощенным и полагают, что гуманоидные формы просто наиболее подходят для тех видов биомов, пригодных для жизни человека, которые вызывают наибольший интерес у исследователей-людей. Дальнейшие исследования могли бы обнаружить легионы сверх-конденсированных форм жизни в ядре газовых гигантов или стаи водородных паутин, плавающих в темноте между звездами.

Некоторые виды не имели ничего схожего с человеческой формой. Эти другие, чуждые формы жизни поражали фактом существования не кислорода-дышащими вариациями жизни. Некоторые из них состоят из кремния или инопланетных земных соединений, таких как «литоморфы» и их планетоиды-корабли. Другие - скопления сферических атмосферных пузырьков, или разумные интерференционные картины, созданные в океанах покрытого аммиаком жидкого мира. Другие почти всегда слишком различны по уму и потребностям, чтобы люди могли общаться с ними. Их акты насилия необъяснимы и кажутся случайными, а их цели не поддаются человеческому пониманию. Псионики, пытающиеся войти в контакт с разумом иного, рискуют своим рассудком под воздействием волн сознания, совершенно непохожих на мысли плотского мозга.

Пре-тех, Пси-тех и Врата

Исследователи Псионического Авторитета не прекращали изучение энергии МЭС после их первых прорывов в обучении. Официальная история приписывает эти открытия мужеству нескольких псиоников, готовых проводить разрушительные, опасные эксперименты над собственным разумом. Легенды больше говорят о криминальных псиониках и сбитых с толку молодых МЕСсах, «поощряемых» к сотрудничеству в экспериментах, которые в конечном итоге унесли их рассудок или их жизни.

Каким бы ни был источник этих данных, Псионическая Авторитет смог сформулировать новые методы псионической силы. Эти способности обычно были очень тонкими и эзотерическими, микроскопическими корректировками окружающих универсальных констант, которые позволяли производить материалы и продукты, которые было просто невозможно создать с технологией, связанной с законами земного мира. Атомы и молекулы танцевали по воле этих псиоников-ремесленников, и на фабриках человечества рождались новые чудеса.

Введение псионической фабрикации ознаменовало развитие «пре-теха», высокой науки и искусства Золотого Века человечества. Артефакты пре-теха были чудесными работами, большинство из них совершали какое-то чудо манипулирования энергией или материальной наукой. Спайк-двигатели пре-теха удваивали максимальный охват прыжкового курса, а препараты пре-теха и биотехнологии давали человечеству несколько столетий крепкого здоровья, прежде чем возраст мог бы претендовать на них.

Однако величайшим достижением пре-теха была разработка «Пси-тех» - сложного соединения псио-фабрикованных компонентов пре-теха и псионически активных материалов. Устройства пси-тех могли направлять и усиливать способности псионика в значительной степени. Пси-тех никогда не был обычным явлением, учитывая редкость самих псиоников, но он нашел регулярное применение в мануфактурах пре-теха.

Величайшим достижением пси-теха, в свою очередь, стала разработка прыжковых ворот. Эти массивные кольца пси-тех-резонаторов плавали на дальнем краю солнечной системы, достаточно широкие, чтобы принимать грузовые корабли, неуклюже спускавшиеся с планетарных орбит. С помощью хора мастеров псиоников, владеющих телепортацией, эти корабли будут переброшены на десятки световых лет через галактику, выйдя из прыжковых Врат, ожидающих их в точке назначения. Недели или месяцы, которые необходимы спайк-приводе, были сжаты до нескольких дней.

Прыжковые ворота быстро заменили Спайк-привод, путешествующий по основным областям человеческого пространства. Единственным препятствием для их расширения было нахождение необходимого количества мастер телепортации, чтобы привести их в действие, и огромные расходы на доставку компонентов в более отдаленные миры, неспособные изготовить их на месте. К 2450 году почти все миры ядра и обода обслуживались прыжковыми воротами. Легкость и дешевизна массового межзвездного транспорта привели к тому, что некоторые миры специализировались как сельскохозяйственные планеты, а другие полагались на межзвездный импорт продовольствия.

К 2600 году спайк-двигатели были устаревшей технологией, найденной почти исключительно на границе человеческого пространства, где прыжковые ворота были слишком дорогими и экономика слишком примитивна, чтобы оправдать их использование.

Вторая волна

К тому времени вторая волна человеческой колонизации достигла своего пика. Развитие прыжковых ворот позволило Терранскому Мандату гораздо легче спроецировать свою военную мощь, и запреты на экспансию были ослаблены. К 2600 году граница человеческого космоса протянулась почти на десять лет пути Спайк-привода от Земли. Даже после того, как прыжковые врата были перенесены как можно дальше, быстроходному пре-тех курьерскому кораблю требовался год, чтобы достичь самых отдаленных колониальных миров.

Прыжковые ворота позволяли огромному количеству колонистов бежать от отупляющих уз расслоенного земного общества. Более четырех миллиардов человек покинули Землю во время Второй волны, большинство из них были с радостью посланы правительствами, которые были более чем готовы избавиться от своих более беспокойных подданных. Только в конце второй волны земное командование начало осознавать, что у него просто нет людей, необходимых для управления колониальными мирами. Даже при подавляющем технологическом преимуществе земных флотов, было слишком много колоний и слишком много колонистов, чтобы поддерживать прямой контроль.

Колонии тоже это поняли, начиная примерно с 2450 года. Редко случался явный бунт против Мандата; чаще всего это было неповиновение медленного характера, когда налоговые поставки становились прерывистыми, а затем отсутствовали, и приказы Мандата выполнялись сначала медленно, а затем и вовсе не выполнялись. Флот Мандата нанес удар по нескольким наиболее ценным мятежникам, но это была внутренняя операция. Терранский Мандат вырос настолько, что уже не мог держать себя в руках.

В дикой пустоте пограничья Спайк-приводные армады и мелкие Звездные королевства формировались, чтобы урегулировать древние споры между идеологиями, религиями и простыми различиями амбиций. Исследования Мал-теха начали укореняться в более изолированных мирах, с запрещенными исследованиями в области неограниченного ИИ, нано-технологий репликантов и оружия планетарного уничтожения. Некоторые миры начали экспериментировать с геномной модификации человека, выходящей за рамки дозволенного конвенцией. Эти культисты евгеники стремились к полному улучшению генетического наследия человека, несмотря на ужасные издержки дез-адаптивных мутаций и нестабильности. Силы пограничного агентства Терранского Мандата пытались сдерживать эти исследования, но зачастую их было просто слишком мало и слишком плохо поддерживали, чтобы делать что-то большее, чем просто сообщать о событиях.

Золотой век человечества уже был напряжен из-за давления этих ссорящихся миров и дряхлого Мандата. Его смертельный удар был еще впереди.

Крик и Молчание

В 2665 году огромная волна мета-пространственной энергии захлестнула человеческое пространство. Корабли со спайк-двигателями в мета-пространстве были мгновенно уничтожены, и в мгновение ока каждый псионик в человеческом пространстве немедленно пострадал от последствий катастрофического псионического выгорания. Большинство умерло мгновенно, а горстка оставшихся бредила в тисках неизлечимого безумия.

Более поздняя реконструкция установила происхождение этого «Крика» где-то в туманности Вуаль, но никаких записей об успешном расследовании не существует. Слишком многое рухнуло слишком быстро, чтобы можно было послать какую-то исследовательскую экспедицию. Человечество внезапно лишилось всех псионических ресурсов. Без живых наставников новые поколения псиоников не могли бы обучаться без воссоздания всего трудоемкого исследовательского корпуса, ныне стертого Псионического Авторитета. Понадобятся поколения, чтобы сформировать функционального наставника из неподготовленной массы местных псиоников.

Не было времени, чтобы воссоздать необходимую подготовку. Прыжковые врата умерли, и основные миры человеческого пространства рухнули вместе с ними. Бесчисленные колонии, которые полагались на основную продукцию сельскохозяйственных миров, остались голодать в течение нескольких месяцев, их верфи были захвачены отчаявшимися и разрушены в конвульсивных боях за немногие оставшиеся корабли Спайк-привода. Не было никакого способа прокормить мир миллионов с ограниченной грузоподъемностью кораблей Спайк-привода; только прыжковые ворота и их массивные грузовые корабли могли перемещать такие массы груза, а эти корабли были слишком большими, чтобы их можно было переоборудовать с помощью спайк-двигателей... даже если бы они могли пересечь звезды достаточно быстро, чтобы изменить ситуацию, чего они не могли.

Эхо катастрофы разнеслось по всему миру. Приграничные регионы все еще были слишком бедны и примитивны, чтобы позволить себе прыжковые Врата, поэтому миры, оставшиеся на краю человеческого пространства, были вынуждены снабжать свое население продовольствием и другими предметами первой необходимости. Некоторые из этих миров полагались на небольшие поставки жизненно важных материалов из центральных миров. Эти несчастные планеты погибли, когда погибли их родительские миры. Другие были более самостоятельными, но лишь немногие из них обладали необходимыми ресурсами, чтобы построить собственные корабли со спайк-двигателем. Те немногие миры, которые были в состоянии построить корабли, боролись, поскольку их пси-тех стал бесполезным, и их поставки жизненно важных компонентов с миров ядра прекратились.

Человеческое пространство превратилось в хаос изолированных миров. Межзвездные путешествия выпали на долю горстки кораблей со спайк-двигателями, которые могли работать на выброшенных компонентах и полуразрушенных космических площадках. Наступило Молчание.

Конец Молчания

Вот уже почти шестьсот лет человечество медленно оправляется от последствий этого Крика. Многие пограничные миры обрушились в варварство и ожесточенные войны. Эти «затерянные миры» обладают достаточными ресурсами для сельского хозяйства и жизни, но не имеют ископаемого топлива или радиоактивных веществ, необходимых для запуска современных технологий. Некоторые даже забыли о своем происхождении или скрыли его в тумане легенд и мифов.

Другим мирам повезло больше. Эти планеты были достаточно удачливы, чтобы иметь ресурсы, необходимые для поддержания грубого и готового уровня технологии. Их термоядерные установки громоздки, чем пре-тех, существовавший до Крика, их двигатели со спайк-приводом медленнее и нестабильнее, а медицинская технология работает хорошо, если она может дать населению хотя бы сто лет доброго здоровья, прежде чем смерть заберет их. Тем не менее, этим мирам удалось разработать методы, позволяющие обходиться без эзотерических дисциплин псионических фабрикаторов, и они медленно наращивают производство кораблей со спайк-приводом по мере совершенствования своих методов. Этот «пост-тех» может быть хуже, но после Молчания он может быть воспроизведен таким образом, в отличии от пре-теха.

Некоторым мирам даже удалось заново открыть основные техники псионического наставничества. Сказочно тонкие и сложные дисциплины, необходимые для воссоздания старых мануфактур пре-теха, все еще давно утеряны, но эти новые академии, по крайней мере, могут научить своих студентов, как направлять свои силы относительно безопасными и полезными способами. Некоторые миры ревностно охраняют эти секреты, но другие получают значительную прибыль от обучения иностранных псиоников, посланных соседними мирами. Несколько академий работают вообще без какого-либо государственного надзора, охотно обучая своим секретам любого, у кого есть деньги или соответствующая идеология.

Вокруг самых могущественных миров начали формироваться Звездные Домены. Переброска более чем нескольких десятков тысяч войск в соседний мир далеко за пределами возможностей большинства планет, поэтому эти области, как правило, представляют собой свободные Конфедерации миров-единомышленников или же малонаселенные колонии, находящиеся под безжалостным контролем гораздо более крупного и могущественного соседа. Большинство из этих областей держатся вместе клеем идеологии и торговых выгод, а пограничные стычки становятся все более частыми между соперничающими космическими империями.

Инопланетные соседи человечества не сидели сложа руки во время этой Тишины. Крик, по-видимому, затронул псионически активные расы так же сильно, как людей, но те виды, которые не были столь уязвимы, распространились в человеческом пространстве в нескольких точках на границе. Некоторые даже зашли так далеко, что захватили человеческие миры для своих собственных. В нескольких несчастливых областях человеческого космоса целые сектора были завоеваны инопланетными силами.

Теперь, в 3200 году, хрупкая паутина межзвездной торговли и исследований была реформирована. Бесчисленные миры остаются запертыми во тьме Безмолвия, ожидая смелых торговцев или безрассудных исследователей, желающих вернуть их в объятия межзвездного человечества. И если эти храбрые души должны быть вознаграждены древним богатством или знанием, так долго запертых в этих мирах, кто скажет, что они этого не заслуживают?



Временная линия будущего

2108: Спайк-привод был открыт ученым-чудаком доктором Тибериусом Кроном. Человечество почти за одну ночь переходит от нескольких научных станций во внутренних мирах Солнечной системы к тотальным межзвездным исследованиям. Многочисленные земные правительства ищут ресурсы новых миров.

2110: Несколько разведывательных кораблей потеряны во время изучения пределов спайк-привода. Опасность чрезмерного подъема частоты регистрируется выжившими.

2113: Первый Обитаемый внеземной мир был открыт разведывательным кораблем «Магеллан». Покровители корабля тут же заявляют, что мир - это великая Европа, и называют его Ренессансом.

2120: Пранашакти, первый инопланетный мир, несущий жизнь, был обнаружен Пан-Индийским разведывательным кораблем. Организмы состоят исключительно из растительных аналогов и некоторых примитивных морских организмов, но поколение ксено-биологов находят работу в анализе всего этого.

2130: Развитие технологии добычи астероидов обеспечивает огромные объемы сырья для орбитальных верфей и заводов Земли. Цены на корабли падают, и множество небольших организаций и государств становятся способными к исследованию звезд.

2150: На Тифоне, ничем не примечательном газовом гиганте, обнаружены руины развитой инопланетной расы. Археологи датируют эти руины примерно 40 000 годом до нашей эры. Получившие название «Наблюдатели» за похожими на глаза круговыми мотивами на руинах, мало что известно об этом виде.

2200: Первая волна человеческой экспансии достигает своего пика. Большинство обитаемых планет в течение года пути от Земли были успешно колонизированы, многие из них небольшими религиозными или идеологическими группами. Земляне начинают запрещать дальнейшие исследования, опасаясь, что не смогут сохранить контроль над своими внеземными колониями на таких расстояниях. Терранский Мандат организован сверхдержавами земли для того, чтобы гарантировать, что земной контроль над колониями продолжается.

2240: «Синдром мета-пространственной экстраверсии» начинает проявляться у некоторых обитателей космоса пятого поколения. Чаще всего в период полового созревания способности, проявляемые жертвами МЭСа, кажутся абсолютно невозможными по обычным научным меркам: телепатия, телепортация, предвидение вспышкой и другие способности, которые не поддаются пониманию. Синдром неизбежно приводит к летальному исходу, если жертва не избегает использования своих сверхъестественных способностей.

2260: Некоторые колониальные миры начинают проявлять беспокойство, и на границе происходят стычки и пиратство. Мало кто спорит из-за ресурсов, но идеологические и религиозные конфликты становятся все более распространенными. Терранский Мандат борется с двенадцатимесячной задержкой сообщения между Землей и самыми дальними колониальными мирами.

2275: Исследователи на нескольких колониях дальнего космоса начинают разрабатывать методы управления продвижением МЭС, позволяющие его жертвам использовать свои способности, не нанося себе необратимых повреждений мозга. Жизни, потерянные в этом исследовании, никогда не будут полностью подсчитаны, но земные правительства быстро переходят к контролю за исследованиями и обучением под эгидой «Псионического Авторитета».

2280: Должным образом обученные носители МЭС, известные обычно как «Псионики», или более небрежно, как «МЭСы», начинают использовать свои способности для оказания помощи правительствам и частным предприятиям. Многие области начинают извлекать пользу из помощи субъектов МЭС, начиная от телепатических поставщиков психического здоровья до предвидящих промышленных менеджеров. Псионический Авторитет начинает экспериментировать с более сфокусированными, промышленно полезными псионическими дисциплинами. Опять же, стоимость жизни не раскрывается.

2315: Псионический Авторитет совершенствует первые прыжковые ворота. Массивное кольцо пси-тех, расположенное на периферии солнечной системы, врата используют хор из более чем пятидесяти главных пользователей телепортации, чтобы мгновенно перевести корабли к соответствующим вратам в Ренессанс. Рассеивание врат замедляется из-за отсутствия главных телепортов, но в конечном итоге время перехода между Землей и границей сокращается до двух дней. Земные государства снимают запрет на дальнейшие исследования, теперь, когда их эффективный контроль усилен.

2330: Начинается вторая волна человеческой колонизации. Корабли Спайк-привода становятся почти неизвестными в пределах основных миров, поскольку прыжковые ворота позволяют более дешевым кораблям системы путешествовать между старыми колониями.

2350: Пси-тех-улучшенные мануфактурные способности и предвидящие геодезисты значительно увеличивают скорость жизнеспособной колонизации. Почти два миллиарда человек покидают Землю ради богатства и свободы колониальных миров. Терранский Мандат начинает осознавать, что им сейчас не хватает рабочей силы, необходимой для поддержания контроля над таким количеством колоний, даже с сокращенным временем транзита.

2400: Повиновение земным правительствам теперь является вежливой фикцией на границе, в тех случаях, когда оно вообще признается. Начинают формироваться первые звездные союзы. Некоторые соседние миры прибегают к войне, но большинство колонистов не видят необходимости воевать с таким количеством незадействованных ресурсов.

2425: Терранский Мандат стал глубоко коррумпированным и безнадежно упадочным. Ее руководители озабочены исключительно собственными интересами, соперничеством и идеологическими навязчивыми идеями. Только ИИ-Маэстро земли осуществляют контроль за их действиями, так как директора не могут эффективно контролировать Мандат без помощи своих ИИ-адъютантов. Эти ИИ борются за поддержание базового уровня честности среди своих создателей.

2450: Вторая волна достигла своего пика; это золотой век человека. Терранский Мандат в значительной степени отказался от контроля над пограничными колониями и теперь концентрируется только на нейтрализации угроз для центральных миров. Каждое описание человеческой цивилизации и идеологии можно найти где-то в человеческом пространстве, и культуры экспериментируют с новыми формами социальной организации. Пси-тех дополняет нормальную технологию, чтобы произвести огромное изобилие ресурсов даже для самых бедных миров с доступом к основной технологии.

2460: Человеческая генная инженерия становится обыденной в некоторых мирах, когда общества пытаются улучшить своих членов. Достижения в области долголетия и здоровья широко распространены, но попытки значительно улучшить человеческие возможности неизменно приводят к серьезным недостаткам из-за перенапряжения организма и непредвиденных побочных эффектов. Тем не менее, некоторые из наиболее ревностных культур готовы принять эти последствия в погоне за «совершенным человеком».

2500: Прыжковые ворота начинают достигать границ. Крупные системы первыми получают их, в то время как большинство малых миров все еще полагаются на корабли со спайк-двигателем. Самые дальние районы границы теперь простираются на десять лет пути Спайк-привода от Земли. Рост населения выравнивается и начинает снижаться по мере увеличения богатства колоний и их постепенного самопоглощения.

2550: Некоторые отдаленные сектора космоса начали охватывать как генную инженерию, так и продвинутую интеграцию ИИ, чтобы воссоздать человечество способами, более подходящими для местных амбиций. Некоторые из этих секторов продолжают взаимодействовать со своими базовыми соседями-людьми, в то время как другие транс-гуманисты опасно агрессивны в своём отношении к иным расам.

2600: Корабли спайк-привода теперь несколько устарели, служа значительно уменьшенным исследовательским усилиям и в качестве кораблей ополчения для защиты местных систем. Почти все основные важные системы теперь связаны с прыжковыми воротами. Пси-тех проник даже в самые базовые технологии этих миров. Крупномасштабные войны между мирами почти неизвестны.

2665: Крик раздается откуда-то из туманности Вуали. Реконструкции этого события предполагают, что это была какая-то форма сверхсветовой психической эманации, волна, распространяющаяся от одного конца человеческого пространства до другого в течение семнадцати минут. Крик неизбежно делал псионика либо мертвым, либо безнадежно безумным. Сеть прыжковых ворот разрушается. Начинается период звездной изоляции и хаоса, который сейчас принято называть «Молчание».

2665: На Земле обезумевшие архи-псионики, известные как сумасшедшие, уничтожают инфраструктуру планеты, уничтожают множество ИИ-Маэстро и извращают систему восстановления высокоширотных нанитов. Защитная сетка Солнечной системы активируется и становится универсально враждебной для всех звездолетов. Земля исчезает из всех сохранившихся записей, ее нынешнее состояние неизвестно.

2700: Бесчисленные миры ядра умирают, будучи отрезанными от жизненно важных продуктов питания и технических средств. Мануфактуры пси-теха искалечены, и только относительная горстка кораблей со спайк-приводом могут быть изготовлены до того, как промышленная база разрушится. Эти корабли объединяются для обеспечения безопасности во время поиска пополнения запасов и становятся прародителями современных флотов мусорщиков.

2705: Пограничные миры живут лучше, чем планеты ядра. Доступны еще корабли со спайк-приводом, и те миры, которые еще не получили прыжковые ворота, все еще посвящали усилия автономному сельскому хозяйству и промышленности. Тем не менее, внезапная потеря каждого человеческого псионика оставляет их оборудование пси-тех и отрасли промышленности в значительной степени бесполезными. Многие пограничные миры переходят на уровень выживания.

2710: Последние еле-спасенные остатки мандатного пре-теха начинают изнашиваться или истощаться. Наиболее полезная или эффективная технология часто была явно разработана, чтобы быть незаменимой для пограничных миров, чтобы сохранить монополию мандатного ядра на неё. Поскольку основные миры мертвы или поглощены борьбой, эта технология теперь может быть найдена только в потерянных тайниках и руинах мандата. Некоторые миры идут на отчаянные крайности, чтобы поддерживать жизненно важную инфраструктуру пре-теха, используя опасные методы или нестабильные перепрофилированные технологии.

2900: Предпринимаются попытки восстановить технику псионической школы. Полное отсутствие каких-либо опытных псиоников-тренеров затрудняет эти усилия, и цена в соответствующих жизнях, чтобы воссоздать это обучение, огромна. Несколько миров успешно разрабатывают грубые учебные программы, но большинство обществ отказываются от этих усилий перед лицом более насущных планетарных потребностей.

3050: Молчание начинает рассеиваться. Те миры, которые не испытали терминального коллапса после Крика, наконец-то начинают совершенствовать технологии крупномасштабного производства, не полагающиеся на пси-тех. Даже самые изоциренные программы обучения больше не могут воспроизводить узкие и эзотерические таланты психических фабрикаторов до периода Молчания.

3100: Корабли со спайк-приводом начинают перекодировку меж-пространственных курсов между звездами. После почти пяти столетий пренебрежения маршруты такого толка до Молчания стали бесполезными. Постоянное смещение пространственных слоев сделало старые измерения курса опасно неточными. Все курсы должны быть заново открыты с помощью риска на потенциально фатальную ошибку. Немногие флоты мусорщиков сотрудничают в обмене данными о своем курсе из-за опасений конкуренции.

3150: Вокруг сильнейших миров начинают формироваться Звездные союзы. Исследования продолжаются, часто в руках мелких торговцев и разведчиков, которые готовы рискнуть всем ради шанса открыть путь к незапланированному миру-гробнице. Война вспыхивает между союзами, оспаривающими контроль над потерянными мирами и космическими установками.

3200: Наши дни.



/Создание секторов/

Каждая уважающая себя научно-фантастическая игра должна быть в состоянии обеспечить запас интересных инопланетных миров. Даже если кампания будет проходить в основном в одном мире, окружение чужих сфер добавляет контекст и дополнительные приключенческие зацепки в игру.

Однако большинство кампаний будет включать в себя значительный скачок по миру, и ГМ должен быть готов иметь дело с этим. Эта глава даст вам инструменты, необходимые для создания сектора пустоты, который будет стоить безрассудной смелости группы героических ИП.

Сущность секторов

В прежние времена Мандата человеческое пространство обычно делилось на административные сектора, за каждый из которых отвечал какой-то фрагмент древней земной бюрократии. К концу второй волны эти обязанности были почти полностью фиктивными, так как флот Мандата не располагал людскими ресурсами, необходимыми для осуществления воли старой Земли на ее рассеянном потомстве. Но даже в этом случае многовековая рутинная бюрократическая процедура по-прежнему покорно помечала каждый фрагмент далекого пространства своей собственной идентичностью.

Сектора были созданы на основе мета-пространственной близости, а не простой пространственной близости. Отдельные звезды в секторе могут быть разбросаны на десятки световых лет, но мета-пространственные потоки между ними достаточно сильны, чтобы позволить быстрое перемещение между ними, когда физически соседняя звезда может потребовать невероятно длинных прыжков через мета-пространство, чтобы достичь ее.

Поселенцы в этих дальних секторах часто принимали мандатную секторную классификацию просто из соображений удобства. Сектора, которые были нанесены на карту кораблями-разведчиками флота и дальними торговцами-авантюристами, состояли из звезд, достаточно «близких», чтобы позволить торговлю с их ветхими спайк-двигателями и колониальными грузовиками, а их плотность позволяла торговать и оказывать помощь между соседними дружественными мирами. Те, кто был более склонен к изоляционизму, искали сектора с далеко разбросанными звездами, которые не могли быть соединены менее сложными двигателями, используемыми большинством колонистов.

Большинство секторов имели ограниченный контакт с другими областями космоса. В то время как «граничащие» звезды иногда могли позволить прыгать в соседний сектор, большие участки недружественного мета-пространства часто строго ограничивали доступные пути в сектор или из него. Некоторые сектора были полностью недоступны для чего-либо, кроме высокосортных мандатных спайк-двигателей, способных перескочить через широкие промежутки вокруг них, а некоторые целые регионы были изолированы несколькими узкими точками моста в кластер.

Как следствие, современное человеческое пространство дико меняется во всех отношениях. Некоторые регионы имеют развитую межзвездную торговлю и обширные империи, в то время как другие изо всех сил пытаются подняться от примитивного варварства. Потерянный мост может разделить целые империи, оставив их в полном неведении друг о друге... на данный момент.

Сектора в игре

С точки зрения кампании, сектора ограничивают объем материала, который вы должны учитывать в своей игре. Хотя вполне возможно запустить игру с несколькими взаимосвязанными секторами, само количество миров может сделать эту перспективу болезненной для большинства ГМ. Одного сектора из 21-30 миров более чем достаточно для изучения большинством партий.

Сектора и межзвездные регионы также предоставляют вам удобное объяснение для запуска резко отличающихся кампаний. Игроки, которые хотят запустить космическую оперную игру, установленную в регионе легкого космического полета и последовательных высокотехнологичных чудес, могут сделать это, в то время как группа, которая хочет более сложного научно-фантастического опыта в секторе без псионических сил или экзотического энергетического оружия, также может играть. Обширная развертка человеческого пространства имеет место для ваших предпочтительных троп без необходимости бороться с обстановкой. Независимо от того, что вы хотите играть, есть какой-то кусок человеческого пространства, который вам подойдет.

Сектор обеспечивает базовую основу для приключений, с которыми сталкиваются ИП, поскольку каждый мир должен иметь какой-то достойный приключений контент, если он оправдывает свое истощение креативности и сосредоточенности ГМ. Создание миров исключительно для удовлетворения или эстетического удовлетворения вполне допустимо, но как трудящийся ГМ, вы также нуждаетесь в материале, которым вы можете играть. В этой главе мы покажем вам, как максимизировать отдачу от ваших усилий и получить наиболее воспроизводимый контент из наименьшего объема работы.

Это необходимо в любой системе, но особенно важно, если вы собираетесь запустить игру в песочнице. ГМ, который пытается облепить в плоть каждый уголок и трещину из десятков миров, которые они создают, будет быстро истощен усилиями, и ему все еще может не хватить контента, необходимого для запуска игры во время следующей сессии. ГМ должен иметь план и соответствующий набор инструментов, если он хочет справиться с этой проблемой удобным и простым способом.

При создании сектора обычно можно предположить, что он изолирован от соседних регионов. Там может быть несколько соединений вдоль «границ» сектора, все еще помнят пути спайк-привода в следующую коллекцию миров, но у вас есть достаточно, чтобы построить, если вы просто сосредоточитесь на одном секторе в то время.

Вам рекомендуется внимательно прочитать следующие страницы и принять во внимание советы о том, сколько контента вы должны создать для каждого мира. ГМ не был бы ГМ, если бы они не получали удовольствия от создания удивительных новых миров для исследования, но у самого восторженного демиурга все еще есть ограниченное количество творческой энергии, времени и сосредоточенности, чтобы тратить их на кампанию. Если вы выполните действия, описанные на следующих страницах, вы сможете обеспечить воспроизводимое количество игрового контента для вашего следующего сеанса, прежде чем начнете тратить свои усилия на более декоративные элементы вашего творения.

Создание звёздного сектора

Как только вы решите выковать свой собственный кусок бесконечной пустоты, вам захочется взять лист Большой разлинованной шестигранниками бумаги из множества шаблонов, доступных в интернете. Сначала вы создадите звездную карту сектора на этом листе, а затем вы будете индивидуально конкретизировать миры до той степени тонкости, которая требуется вашим нуждам.

Одна важная вещь, которую нужно помнить на этой стадии творения, заключается в том, что вам не нужно создавать все. Вам не нужно отвечать на каждый вопрос о секторе или иметь каждый мир в состоянии готовности к приключениям. Прямо сейчас вы просто наносите широкие штрихи и грубые цвета на сектор, а когда придет время делать детальную работу, вы сохраните ее для миров, которые наиболее важны для ваших непосредственных потребностей.

Каждый ГМ имеет ограниченный запас времени, энергии и творческого вдохновения. Если вы попытаетесь создать целый сектор за один раз, с интересными планетами и значимыми межзвездными интригами и легкими приключенческими крючками повсюду, вы, вероятно, исчерпаете себя еще до того, как начнете играть.

Вместо этого вы должны следовать простому руководящему принципу, когда строите что-либо для своей компании, будь то звездный сектор или план приключений.

Мне что, весело? Если вы наслаждаетесь собой, то можете продолжать строить. Мы следуем этому хобби, потому что это весело, и если вы наслаждаетесь процессом, то вы должны позволить себе побаловать себя.

Нужно ли мне это для следующего сеанса? Если то, что вы создаете, - это то, что вам понадобится для следующей игровой сессии, то вы должны закончить ее. Однако не позволяйте этому чувству долга распространяться на каждую деталь; можно легко представить себе ситуации, когда вам нужно будет разработать какого-то НИП или организацию или местоположение, но если вы реагируете на каждую такую возможность, вы никогда не уйдете от чертежной доски.

Если вы не веселитесь и вам ничего не нужно для следующей игровой сессии, прекратите это. Вы будете изнурять себя пустяками и мелочами, и у вас не будет энергии, чтобы сделать то, что вам действительно нужно, или энергии, необходимой для того, чтобы действительно управлять чем-либо для группы.

Твердо помня об этом принципе, пора приступать к строительству сектора.

Разместите звезды

Стандартная карта сектора представляет собой сетку шестиугольников шириной 8 на высоту 10, с шестигранными шаблонами, легко получаемыми из сети. Бросьте 1к10 и добавьте 20, чтобы определить общее количество звезд в секторе, или просто выберите число, которое подходит.

Для первых двадцати или около того звезд, сверните 1к8 и 1к10 вместе, чтобы определить столбец и строку, в которую поместить звезду. Если шестигранник уже занят, поместите его рядом в направлении ближайшего края.

В некоторых столбцах есть «полу-гексы», и только 9 полных гексов; если вы бросаете 10 для такого столбца, либо повторите, либо поместите его в самый нижний-самый полный шестигранник.

После того как вы разместили случайно расположенные звезды, добавьте остальные, чтобы соединить любые звездные скопления или группы. Помните, что стандартные спайк-приводы пост-тех не могут достигать более 3 гексов, поэтому любой кластер, который не может быть достигнут с помощью такого прыжка, будет недоступен ни для чего, кроме приводов пре-тех-класса.

Звездная карта, которую вы только что создали, - это абстракция, отражающая вихри и течения мета-пространства. Отдельные звезды могут выглядеть соседними на карте, но некоторые из них могут находиться на огромных расстояниях друг от друга. Если вы предпочитаете использовать более реалистичные звездные карты, вы можете взять какую-нибудь трехмерную звездную карту из интернета и преобразовать удобное количество световых лет в один «шестиугольный» размер расстояния для целей спайк-привода.

Разложите начальные миры

С размещением звезд пришло время разместить основные населенные миры. Хотя можно утверждать, что вокруг звезды вращаются только бесплодные скалы, такие звезды труднее сделать полезными в качестве мест приключений и игр.

Прямо сейчас предположим, что каждая обитаемая система имеет один первичный мир. Первые колонисты, естественно, искали лучший, наиболее пригодный для жизни мир для своего основания. Как следствие, каким бы отвратительным ни был первичный мир, остальные в системе, вероятно, еще хуже. Если вы хотите добавить дополнительные планеты в систему позже, вы можете сделать это, но сейчас вы должны сосредоточиться только на одном.

Начните с броска двух мировых меток для каждой планеты. Метки мира - это простые тропы, которые отражают наиболее важные качества мира или, по крайней мере, те качества, которые наиболее важны для искателей приключений. Список из ста потенциальных мировых тегов начинается на странице 132.

Наиболее удобно набросать метки мира для каждой планеты, прежде чем переходить к другим элементам онога, поэтому вы тратите меньше времени на переключение между разделами. Не беспокойтесь о том, чтобы теги имели смысл. Просто запишите их и продолжайте.

Далее, пробросьте на атмосферу для каждого мира. На этом и последующих шагах вы можете либо повторно просмотреть результаты, которые не имеют смысла в свете созданных вами тегов мира, либо просто выбрать подходящий результат. Однако, если вы чувствуете себя более предприимчивым, вы можете попытаться придумать объяснение, которое примиряет, казалось бы, несоизмеримые результаты.

После того, как вы пробросите на атмосферы для каждой планеты, повторите процесс для температуры, биосферы, населения и технического уровня. При желании вы можете добавить дополнительные планеты или точки интереса к каждой системе.

Наконец, придумайте название для планеты и дайте ей приложение, достойное описания. Вам не нужно сейчас полностью его воплощать. Просто запишите любое приблизительное представление о нем, которое приходит на ум из его мировых меток, населения и других планетарных качеств.

Обозначьте политику и торговые пути

Определите звездные системы, которые находятся в контакте друг с другом, и нарисуйте линии связи между ними. Помните, что любой промежуток из 4 или более гексов не может быть преодолен без спайк-приводов пре-теха, поэтому любой контакт между отдаленными кластерами должен быть через промежуточный мир.

Миры, контактирующие друг с другом, могут быть не обязательно дружественными, но они знают друг о друге и имеют, по крайней мере, базовое представление о местных условиях. Для иностранных гостей из этих других миров обычно предусмотрены некоторые условия, даже если это не более чем строго контролируемый жилой комплекс звездного порта.

Если кажется, что две или более планет должны принадлежать к одному и тому же межзвездному государству, нарисуйте «границу» вокруг группы. Большинству миров ТУ-4 было бы очень трудно организовать эффективное межзвездное вторжение в мир равных, поэтому эти государства, скорее всего, сформировались из дипломатических или культурных связей, или состоят из местного гегемона, оказывающего свое влияние на планеты, слишком слабые или примитивные, чтобы противостоять их влиянию.

Во многих секторах не будет никаких много-системных правительств. Отдельные миры могли быть слишком независимыми, или же восстановление технологии космических полетов было слишком недавним, чтобы позволить еще сформировать связи взаимного управления. Такие разрозненные сектора могут облегчить жизнь типичной группе ИП, поскольку побег в новую систему означает бегство от правовой юрисдикции мира, который они, возможно, недавно оскорбили.

Постройте важные миры

Большинство миров в вашем секторе не нуждаются ни в чем большем, чем то, что вы им уже дали. Однако некоторые миры нуждаются в более сложных деталях, и для них вы захотите использовать отдельный планетарный лист записей для мира.

Только детальные миры, которые вам понадобятся для следующей сессии. В этом случае это означает, что вы должны подробно описать мир, в котором начинается кампания, и те миры, в которые ИП могут отправиться в конце первой сессии. Для большинства целей это означает только начальный мир и его ближайших соседей.

Во-первых, выберите грубый культурный шаблон для мира. Может быть, он имеет латиноамериканский колорит, или был основан русскими колонистами, или был форпостом энтузиастов Византийской империи. Эта культура, несомненно, сильно изменилась с момента своего первоначального основания, но она дает вам основу для присвоения имен людям и местам, определения общего языка, на котором говорят на планете, и дает вам достаточно информации, чтобы описать местные продукты питания, архитектурные стили и небольшие элементы жизни.

Вы всегда можете найти время, чтобы создать совершенно новую гибридную культуру, но все, что вы делаете или выбираете, должно быть достаточно ясно в вашем уме, чтобы позволить вам быстро ответить на внезапные вопросы о культурных ценностях или местных привычках. Опять же, нет необходимости беспокоиться об исторической точности; у этих миров были столетия, чтобы сформировать свои собственные мировоззрения и местные обычаи.

Далее используйте теги, чтобы создать компоненты приключений. Каждый тег включает в себя различные примеры врагов, друзей, трудностей, вещей и мест. Возьмите врага из обоих мировых тегов или создайте по одному для каждого, и объедините их вместе в одного антагониста. Таким образом, дикий мир с тяжелой промышленностью может иметь олигарха-людоеда, который буквально живет на плоти и крови своих рабов. Дайте этому врагу имя и предложение описания.

Повторите этот процесс для друга, трудности, вещи и места. Вам не обязательно использовать оба тега в каждом случае, и вы, вероятно, захотите создать свои собственные компоненты, вдохновленные тегами, но у вас должен быть по крайней мере один элемент в каждой категории, записанный в планетарной записи. Вы будете использовать эти необработанные элементы позже, чтобы создать стартовое приключение для вашей группы звездных путешественников.

Наконец, потратьте несколько минут, чтобы ответить на некоторые критические вопросы о планете, отметив ответы в культурном разделе листа.

Что есть в этом мире такого, что может волновать ИП? Экспортирует ли он ценный и портативный товар, или предоставляет специальную технологию, или имеет уникальные возможности трудоустройства для расходных инопланетных авантюристов?

Какой сейчас самый большой конфликт в мире? Это социальная борьба между классами, напряженность с иноземными торговцами или приезжими, война между местными властями или какой-то другой большой кризис? Каждый мир должен иметь по крайней мере один очевидный конфликт, который ИП могут выбрать для участия или могут быть втянуты в него.

Что они думают о чужаках? Чувствуют ли они себя комфортно с инопланетянами, относятся ли они к ним с необычным недоверием или они откровенно проявляют ксенофобию?

Что такое правоохранительные органы? Существуют ли специальные законы, которые могут запутать ИП? Если ИП нарушают закон, какого рода принуждения они могут ожидать?

Где приземляются ИП? Как называется главный Космопорт на планете, и есть ли у него какие-то особые недостатки или уникальные возможности?

Вы можете воплотить мир за пределами этих вопросов, если хотите, но они обеспечивают абсолютный минимум данных.

Выбирайте фракции и отношения

Наконец, посмотрите на то, что вы создали, и определите отношения между исходным миром и его соседями. Кроме того, определитесь с отношениями между любыми политиками, которые вы установили. Открытая межзвездная война очень трудна для одинокого мира ТУ-4, но мощная планета или объединение могли бы сделать это. Более вероятны холодные войны шпионов и диверсантов.

Вы можете решить создать одну или несколько фракций, чтобы помочь придать некоторый независимый ход истории сектора. Две или три фракции - это достаточно для начала кампании, и вы должны чувствовать себя свободно, чтобы сделать новые или позволить старым бездействовать по ходу игры. Правила для фракций начинаются на странице 210.

И с этим ваш сектор готов к игре. Глава о создании приключений дает следующий шаг.

Назначение мировых тегов

Первый шаг в создании мира, и, возможно, самый важный, заключается в присвоении миру «меток». Теги - это краткие концептуальные тропы, которые отделяют мир от планет с другими сходными популяциями и характеристиками. Вы можете либо выбрать из таблицы тегов, чтобы выбрать качества, которые звучат интересно для мира, либо бросить кости, чтобы выбрать их случайным образом.

В общем, вы должны выбрать или пробросить два тега для любого данного мира. Использование одного тега может оставить планету несколько плоской и одномерной, в то время как использование трех или более может в конечном итоге запутать ощущение мира. Цель тегов состоит не в том, чтобы автоматически объединиться в какую-то замысловато сложную модель мира, а в том, чтобы обеспечить некоторые четкие, яркие элементы для связи с ИП. Теги могут случайным образом дать вам «пустынную планету, раздираемую гражданской войной», из которой вы затем можете создать «засушливый мир, раздираемый фракционными спорами между фрагментированными кланами, семьями, основанными вокруг владения незаменимыми сборщиками влаги до Крика».

Теги предназначены для упрощения вашей жизни в качестве ГМ. Они предоставляют быстрые, простые крючки для приключений и культурной характеристики, чтобы помочь отличить мириады миров вашей кампании друг от друга.

Каждый тег включает в себя связанные записи для **врагов, друзей, трудностей, вещей и мест**, которые соответствуют этому тегу. ГМ может комбинировать элементы двух тегов, чтобы создать те, которые ароматизированы специально для этого мира. Например, два случайных тега для мира могут быть «региональный гегемон» и «псионический страх». Комбинируя записи «колониальный чиновник» и «исследователь ментальной чистоты» из списков врагов этих меток, мы приходим к Генриху Штальту, имперскому Проктору разума, мрачному инквизитору, посланному в Миры под имперской «защитой», чтобы очистить их от ужасного проклятия псионически активных монстров.

Эти НИП, объекты, места и ситуации могут быть использованы в качестве сырья для генерации ваших приключений или быть включены в семя сценариев, представленные ниже в главе генерация приключений. Конечно, не каждый враг будет внутренне враждебен к ИП, и не каждый друг обязательно будет симпатичной фигурой.

Естественно, вы должны чувствовать себя свободно, чтобы придумать свои собственные теги, если захотите. Почти любой научно-фантастический сюжет, который вам нравится, может быть превращен в тег, а характерные элементы могут быть смешаны в список необработанных компонентов приключений.

к100	Тэг	к100	Тэг
1	Заброшенная колония	26	Летающие города
2	Инопланетные руины	27	Запрещенная техника
3	Модифицированное человечество	28	Бывшие воины
4	Анархисты	29	Причудливая геология
5	Антропоморфы	30	Причудливая погода
6	Зона 51	31	Дружественный враг
7	Мир бесплодных земель	32	Золотая лихорадка
8	Поле боя	33	Великий проэкт
9	Повелителей зверей	34	Вражда
10	Города-пузыри	35	Тяжелая промышленность
11	Дешевая жизнь	36	Тяжелая добыча полезных ископаемых
12	Гражданская война	37	Коллективный разум
13	Холодная война	38	Священная война
14	Колонизированное население	39	Агрессивная биосфера
15	Культурная мощь	40	Агрессивный космос
16	Киберкоммунисты	41	Бессмертие
17	Киборги	42	Местная особенность
18	Циклическая гибель	43	Местная технология
19	Пустынный мир	44	Крупный космодром
20	Обреченный мир	45	Интеллектуальная элита
21	Умиряющая раса	46	База Мандата
22	Евгенический культ	47	Людоеды
23	Консульство биржи	48	Мега-корпорации
24	Павший гегемон	49	Наёмники
25	Одичавший мир	50	Минимальный контакт

к100	Тэг	к100	Тэг
51	Мисандрия/Женоненавистничество	76	Жесткая культура
52	Мир ночи	77	Восходящий гегемон
53	Кочевой народ	78	Ритуальный бой
54	Океанический Мир	79	Роботы
55	Вне связи	80	Города-мореплаватели
56	Аванпост мира	81	Запечатанная угроза
57	Агентство Периметра	82	Тайные хозяева
58	Место паломничества	83	Сектанты
59	Мир удовольствий	84	Сейсмическая нестабильность
60	Полицейское государство	85	Скованный мир
61	Пост-дефицит	86	Отчаяние общества
62	Архив наставника	87	Единственный поставщик
63	Культисты пре-теха	88	Запретное сокровище
64	Примитивные инопланетяне	89	Отказ от терраформирования
65	Планета-тюрьма	90	Теократия
66	Псионическая академия	91	Мир гробниц
67	Страх псионики	92	Торговый центр
68	Поклонение псионикам	93	Тирания
69	Карантинный мир	94	Неудержимый ИИ
70	Радиоактивный мир	95	Урбанизированная поверхность
71	Беженцы	96	Утопия
72	Региональный гегемон	97	Правящие военачальники
73	Ограничительный закон	98	Ксенофилы
74	Реваншисты	99	Ксенофобы
75	Революционеры	100	Зомби

Заметка переводчика:

1) Враги

2) Друзья

3) Трудности

4) Вещи

5) Места

Заброшенная колония

Когда-то в мире существовала колония, будь то человеческая или какая-то другая, пока какой-то кризис или стихийное бедствие не изгнали жителей или не убили их. Колония могла быть меркантильной по своей природе экспедицией по добыче ценных местных ресурсов, или это могла быть затворническая клика зелотов. Остатки колонии обычно находятся в руинах, и все еще могут быть опасны из-за последствий того, что разрушило ее в первую очередь.

- 1) Обезумевшие выжившие; безжалостные грабители руин; автоматизированная система обороны
- 2) Любопытный звездный археолог; наследник имущества колонии; местный житель, желающий очистить это место и обезопасить его
- 3) Местные власти хотят, чтобы руины остались тайной; местные жители утверждают, что владеют ими; колония разрушается и опасна для навигации
- 4) Давно утерянная собственность; реликвия, украденная колонистами, когда они уезжали; исторические записи о попытке колонизации
- 5) Ветхий жилой квартал; увитая виноградом городская площадь; строение, погребенное древним оползнем

Инопланетные руины

В мире присутствуют значительные инопланетные руины. Местные жители могут разрешить или не разрешить другим исследовать руины и могут затруднить вывоз любых ценных предметов без существенной оплаты. Любые уцелевшие руины с достойным спасением почти наверняка имеют какую-то защиту или опасность, чтобы объяснить их незапланированное состояние.

- 1) Таможенный инспектор; поклонник руин; скрытый выживший инопланетянин
- 2) Любопытный ученый; алчный местный житель; межзвездный контрабандист
- 3) Ловушки в развалинах; удаленные локации; параноидальные таможенники
- 4) Драгоценные инопланетные артефакты; предметы, оставшиеся с остатками предыдущей неудачной экспедиции; непереуведенные инопланетные тексты; нетронутые скрытые руины
- 5) Подводные руины; орбитальные руины; прекрасно сохранившееся инопланетное здание; инопланетный мавзолей

Модифицированное человечество

Люди в этом мире заметно и резко отличаются от нормального человечества. Они могут иметь дополнительные конечности, новые органы чувств или другие существенные изменения. Были ли они результатом наследственных евгенических манипуляций, странных звездных мутаций или из-за экологического токсина, уникального для этого мира?

- 1) Местный био-шовинист; местный экспериментатор; ментально неуравновешенный мутант
- 2) Местный житель ищет «лекарство»; любопытный ксенофил; антрополог-исследователь
- 3) Изменение заразно; изменение необходимо для долгосрочного выживания; местные жители боятся и не доверяют иным людям
- 4) Оригинальное мутагенное оборудование пре-тех; ценный биологический побочный продукт от мутантов; «лекарство» от измененных генов; запись оригинальных колониальных генотипов
- 5) Заброшенная евгеническая лаборатория; окружающая среда, требующая мутации для выживания; священное место, где был преобразован первый местный житель

Анархисты

Вместо того, чтобы быть случайной анархией борющихся племён и враждующих фракций, этот мир фактически имеет функциональное общество без централизованной власти. Власть может быть гипер-локализована на обширные семьи, конкретные религиозные приходы или добровольные ассоциации. Какая-то сила мешает внешней группе или внутренним недовольным объединиться в силу, способную навязать свое господство местным жителям; эта сила может быть древней системой защиты пре-теха, благожелательным военным ИИ или полной неизвестностью и изоляцией культуры.

- 1) Пришлый империалист; реформатор, стремящийся навязать «хорошее правительство»; эксплуататор, пользующийся отсутствием централизованного сопротивления
- 2) Гордый миссионер довольный анархией; случайный местный свободный дух; любопытный инопланетный политолог
- 3) Анархистская структура удерживает внешней властью; анархия поддерживается в настоящее время обильными ресурсами; защитная сила, которая прикрывает анархию, ослабевает
- 4) Макгаффин, который позволил бы владельцу навязывать свою власть другим; жизненно важный ресурс, необходимый для сохранения общей свободы, запрещен как разрушительный для социального порядка
- 5) Сообщество однотипных домов; изолированная клановая усадьба; автоматизированная шахтная площадка



Антропоморфы

Местные жители изначально были людьми, но в какой-то момент стали антропоморфными, либо как древняя пушистая колония, группа поклоняющихся животным сектантов, либо как генгинеры, которые просто случайно нашли животные элементы наиболее удобными для выживания в мире. В зависимости от мастерства первоначальных генгинеров, их дикие формы могут работать или не работать так же хорошо, как их первоначальные человеческие тела, или могут иметь недостатки, унаследованные от их животных элементов.

- 1) Антропо-супрематический местный; туземец, движимый дикими побуждениями; внешний эксплуататор, который видит в местных жителях недо-человеческих существ
- 2) Увлеченный генетический исследователь; дипломат, обученный иметь дело с нормальными людьми, нуждающимися в помощи извне
- 3) Местные жители считают свои формы проклятием от их глупых предков; общество упорядочено в соответствии с формами животных; местные жители считают нормальных людей отталкивающими или низшими
- 4) Пре-тех генетическая технология; «лекарство», которое может и не понадобиться; священный дикий тотем
- 5) Святилище дикого божества; природный заповедник, подходящий для животного типа; живое место, построенное, чтобы использовать преимущества животных черт

Зона 51

Мировое правительство полностью осведомлено о своих местных звездных соседях, но простые люди понятия об этом не имеют - и правительство намерено сохранить это таким образом. Торговля с правительственными чиновниками в отдаленных местах возможна, но любая попытка открыть простолюдинам правду будет встречена смертельными репрессиями.

- 1) Подозрительный правительственный надзиратель; свободный торговец, которому нравится его местная монополия; местный житель, которому нужен образец для препарирования
- 2) Крестоносный исследователь внешнего мира; местный теоретик заговора; реформатор идеалистического правительства
- 3) У правительства есть веские причины скрывать правду; правительство безжалостно притесняет туземцев; правительство фактически состоит из инопланетян
- 4) Сложные шпионские устройства; технология стирания памяти; имущество последнего инопланетянина, который решил распространить правду
- 5) Пустынный аэродром; глубокий подземный бункер; скрытая горная долина

Мир бесплодных земель

Каким бы ни был первоначальный климат и тип атмосферы, с этим миром случилось нечто ужасное. Биологическое, химическое или нано-технологическое оружие превратило его в жалкий адский ландшафт. Какая-то местная жизнь все еще может выжить на ее разрушенной поверхности, как правило, ценой ужасных потерь в здоровье или человечности.

- 1) Мутировавшая фауна бесплодных земель; отчаянный местный житель; вождь рейдеров бесплодных земель
- 2) Туземец, отчаянно желающий сбежать от мира; ученый, исследующий методы экологического ремонта; Мусорщик руин
- 3) Радиоактивность; следы биологического оружия; пересеченная местность; внезапная местная чума
- 4) Ядро исследований мал-технологии; функциональной оружия пре-теха; незапятнанная скважина
- 5) Нетронутый оазис; разрушенный город; соляная равнина

Поле боя

Мир - это поле битвы для двух или более внешних сил. Они могут быть межзвездными соперниками или группами, действующими вне орбит или других тел системы. Что-то в этой планете достаточно ценно для них, чтобы сражаться, но туземцы слишком слабы, чтобы быть чем-то иным, кроме как живыми препятствиями для борьбы.

- 1) Безжалостный военачальник; главарь мародерской стаи; предатель-коллаборационист
- 2) Туземец отчаянно ищет защиты; прагматичный военный офицер; несчастный сирота войны
- 3) Война только что закончилась, когда обе стороны уходят; туземцы каким-то образом навлекли это на себя; небольшая группа туземцев получает огромную прибыль от боевых действий
- 4) Тайник ресурса, который ищут захватчики; брошенный прототип военного снаряжения; драгоценная шпионская разведка, потерянная кем-то
- 5) Изрытая артиллерией пустошь; вонючий лагерь беженцев; сожженный снаряд города

Повелитель зверей

Туземцы имеют чрезвычайно тесные связи с местной фауной, возможно, имея специальные средства связи и контроля с помощью техники или генной инженерии. Местная животная жизнь играет важную роль в их обществе, промышленности или войне, и новые виды животных могут быть выведены, чтобы соответствовать их целям.

- 1) Полудикий военачальник звериного Роя; холодный нечеловеческий ученый; измененный зверь с человеческим интеллектом и яростной злобой
- 2) Туземец, связанный с очаровательным животным; пастух очень полезных зверей; почитающий животных мистик
- 3) «Животные» - это очень сильно генно-модифицированные люди; животные фактически управляют обществом; животные имеют те же права, что и люди
- 4) Технология, используемая для изменения жизни животных; чумной флакон, который может уничтожить животных; устройство пре-теха, которое может совершить чудо, если им управляет зверь
- 5) Парк, спроектированный как удобный дом для животных; общественная площадь, предназначенная для размещения компаньонов животных; фабрика, полная работников животных

Города-пузыри

Будь то из-за отсутствия атмосферы или непригодного для жизни климата, города мира существуют в куполах или герметичных зданиях. В таких замкнутых средах методы наблюдения и контроля могут стать чрезмерными и экстремальными.

- 1) Туземец, боящийся чужого заражения; диверсант из другого города-пузыря; местный чиновник, враждебно относящийся к чужаку; незнание законов
- 2) Местные бунтуют против городских чиновников; начальник технического обслуживания нуждается в помощи; землемер ищет новые строительные площадки
- 3) Разрыв пузыря; выход из строя атмосферного ре-процессора; бунт туземцев против чиновников; всевидящие камеры наблюдения
- 4) Пре-тех технологии среды обитания; ценные промышленные товары; коды мастер-ключей к городской системе безопасности
- 5) Городское энергетическое ядро; поверхность пузыря; гидропонный комплекс, похожий на муравейник-жилой блок

Дешёвая жизнь

Человеческая жизнь почти ничего не стоит в этом мире. Повсеместное клонирование, местные условия, которые обеспечивают раннюю смерть, культура, которая почитает убийство, или социальная структура, которая полностью сбрасывает со счетов ценность большинства человеческих жизней, гарантирует, что смерть является вероятным результатом любого действия, которое раздражает кого-то.

- 1) Мастер-убийца; судья с «руками в крови»; надзиратель за одноразовыми клонами.
- 2) Симпатичный местный житель, чью жизнь случайно купили ИП; беглец от смерти, ищущий помощи извне; реформатор, пытающийся изменить местные нравы
- 3) Радиация или местные болезни гарантируют, что все местные жители умрут до двадцати пяти лет; технология гарантирует, что смерть - это просто досада; местные жители полностью убеждены в блаженной загробной жизни
- 4) Устройство, которое оживляет или перевоплощает мертвого; устройство мал-технологий, питаемый человеческой жизнью; бесценное сокровище, хранящееся теперь мертвым владельцем
- 5) Переполненное место казни; чрезвычайно поверхностное кладбище; фабрика, полная смертельных опасностей, которые можно было легко исправить

Гражданская война

В настоящее время мир разрывается по меньшей мере между двумя противоборствующими группировками, каждая из которых претендует на легитимность. Война может быть результатом успешного восстания мятежников против тирании, а может быть просто результатом интриг, которые планируют стать новыми хозяевами после завершения революции.

- 1) Комиссар фракции; разгневанный туземец; теоретик заговора, который обвиняет чужаков в войне; Дезертир, заботящийся о себе; партизанский главарь бандитов
- 2) Лоялист фракции ищет помощи; туземец попал под перекрестный огонь; инопланетянин ищет выход с планеты
- 3) Фронт накатывает на группу; голодные забастовки; бандитские нашествия встают на пути
- 4) Склад боеприпасов; военный тайник; клад, зарытый после войны; секретные военные планы
- 5) Боевой фронт; разбомбленный город; зона красных фонарей в тылу; пропагандистская телебашня

Холодная война

Две или более великих державы контролируют планету, и у них есть враждебность друг к другу, которая едва ли меньше, чем открытая война. Враждебность может быть идеологической по своей природе, или она может вращаться вокруг контроля над каким-то местным ресурсом.

- 1) Подозрительный начальник разведки; туземец, который думает, что чужаки с другой стороны так себе; роковая женщина
- 2) Аполитичный информационный брокер; шпион для другой стороны; несправедливо обвиненный человек, «он ублюдок, но он наш ублюдок»
- 3) Полицейская зачистка; перестрелка на низшем уровне; «Красная угроза»
- 4) Список предателей в правительстве; секретные военные планы; огромный склад оружия, накопленный в ходе подготовки к войне
- 5) Захудалый бар на нейтральной территории; политический митинг; изолированная территория, где ведутся боевые действия

Колонизированное население

Соседний мир успешно колонизировал эту менее развитую или менее организованную планету, и туземцы не в восторге от этого. Марионеточное правительство может существовать, но все реальные решения принимаются местным вице-королем.

- 1) Подозрительный персонал службы безопасности; ненавидящие чужаков туземцы; местный криминальный авторитет, охотящийся на богатых чужаков
- 2) Туземный лидер Сопротивления; колониальный чиновник, ищущий помощи; туземец, оказавшийся между двумя сторонами
- 3) Туземцы не хотят разговаривать с инопланетянами; колониальные репрессии; неправильно понятые местные обычаи
- 4) Реликвия движения сопротивления; список коллаборационистов; драгоценное вещество, добытое колониальным трудом
- 5) Глубокий лагерь сопротивления дикой природе; городской район, закрытый для туземцев; колониальная рабочая площадка

Культурная мощь

Мир - это значительная культурная сила в секторе, производящая музыку, искусство, философию или что-то подобное неосознанное, что их соседи находят непреодолимо привлекательным. Другие миры могли бы обладать глубоким культурным наследием как преемники какой-нибудь почтенной художественной традиции.

- 1) Убийственно эксцентричный художник; безумный поклонник; несостоявшийся художник с навязчивой обидой; критик в крестовом походе
- 2) Борющийся молодой художник; ученик художественной традиции; знаток искусства; пришелец, ненавидящий источник развращающих чуждых путей
- 3) Искусство постепенно становится смертельным для своих мастеров; искусство вызывает умственную или физическую зависимость; искусство - это фрагмент древней технической или военной науки
- 4) Инструмент легендарного мастера; единственная копия опуса покойного мастера; доказательство права собственности на интеллектуальную собственность
- 5) Студия звукозаписи или перформанса; общественный фестиваль, забытый туристами; памятник мертвому мастеру искусства

Киберкоммунисты

В этом мире коммунизм действительно работает, благодаря вычислительным устройствам пре-тех и большему или меньшему количеству психического предвидения. Центральные узлы планирования направляют всё производство и занятость в мире. Граждане с хорошей репутацией имеют доступ к достаточному количеству материальных благ для удовлетворения всех нужд и многих потребностей. Вместо борьбы за богатство вспыхивают конфликты из-за политического контроля, культурных предписаний или контроля над узлами планирования. Многие кибер-коммунистические миры демонстрируют значительный уклон в сторону частных интересов тех, кто управляет узлами планирования.

- 1) Озлобленный бунтарь против воспринимаемой несправедливости; инопланетный диверсант; честолюбивый Сталин-личность
- 2) Идеалистический техник планирования; циничный антикоррупционный полицейский; предвидящий экономист
- 3) Компьютеры планирования пре-тех выходят из строя; планирование работает только потому, что местные жители были ментально или физически изменены; компьютеры планирования не могут справиться с растущим населением в системе
- 4) Компьютер-узел планирования; дико дестабилизирующий товар, который не может быть учтен в планах; огромный запас ценностей, сделанных случайно
- 5) Гудящая фабрика; многоквартирный дом из совершенно равных квартир; массовая демонстрация единства

Киборги

Население планеты активно использует кибернетику, и многие ее обитатели обладают хотя бы косметическим количеством хрома. Это может быть результатом сильной местной базы кибер-технологий, религиозного запрета или просто необходимой меры, чтобы выжить в местных условиях.

- 1) Амбициозный хакер кибер-имплантатов; кибер-технологический олигарх; исследователь, жаждущий свежих инопланетян; кибер-босс банды
- 2) Благотворительный врач-имплантолог; молодой кибер-исследователь-идеалист; активист Авангарда
- 3) Сильные и опасные часто приходят сюда за передовыми имплантатами, импланты имеют какой-то универсальный негативный побочный эффект, кибер-импланты и аугментированные имеют запрет покидать планету в качестве технической меры безопасности
- 4) Уникальный прототип кибер-импланта; секретные исследовательские файлы; вирус, который ослабляет киборгов; тайник критически необходимых терапевтических кибернетиков
- 5) Грязная трущобная мясная лавка; кровавое логово потрошителей имплантов; Старк-Плаза, где все видят вещи через свой кибернетический компьютер дополненной реальности

Циклическая гибель

Мир регулярно терпит какую-то апокалиптическую катастрофу, которая уничтожает организованную цивилизацию на нем. Местная культура знает об этом цикле и имеет традиции, обеспечивающие выживание фрагмента цивилизации в следующую эпоху, но эти традиции не всегда работают должным образом, и иногда появляются опасные фрагменты прошлого.

- 1) Инопланетянин, стремящийся спровоцировать апокалипсис пораньше ради наживы; местный житель, опрометчиво пользующийся заготовительными складами; демагог, утверждающий, что цикл - это всего лишь миф властей
- 2) Измученный чиновник работает над подготовкой; инопланетянин изучает циклы; местные угрожают опасностями начальных стадий цикла
- 3) Циклы действительно являются мифом властей; циклы контролируются чуждыми конструкциями; внешняя сила вмешивается в подготовку
- 4) Потерянный тайник древних сокровищ; технологии или архивы, которые будут точно определять время цикла; коды-ключи, позволяющие обойти защиту древнего хранилища
- 5) Смертельно защищенный склеп забытых тайн; Звездный порт, переполненный паникующими беженцами; город, существующий в тени какого-то чудовищного памятника былым потрясениям

Пустотный мир

Мир может иметь пригодную для дыхания атмосферу и приемлемый для человека температурный диапазон, но это засушливая, каменистая пустыня за пределами нескольких мест, ставших обитаемыми благодаря человеческим усилиям. Глубокие пустыни в основном не исследованы и населены изгоями, а может и кем-то похуже.

- 1) Вождь рейдеров; обезумевший отшельник; разъяренные изоляционисты; параноидальный искатель полезных ископаемых; странный пустынный зверь.
- 2) Местный гид; биолог-исследователь; начинающий специалист по терраформированию
- 3) Песчаные бури; перебои с водоснабжением; война туземцев за права на воду
- 4) Огромное водохранилище; карта скрытых скважин; дожде-приемное оборудование пре-теха
- 5) Оазис; «пустой квартал» пустыни; скрытая подземная цистерна

Обреченный мир

Мир обречен, и местные жители могут знать об этом, а могут и не знать. Какая-то космическая катастрофа маячит перед ними, и у местных жителей нет реалистичного способа доставить всех в безопасное место. В той мере, в какой общество осознает это, оно распадается на смесь религиозного рвения, низменного гедонизма и дикого насилия.

- 1) Безумный пророк ложного спасения; безжалостный лидер, стремящийся бежать со своими сокровищами; циничный капитан корабля, продающий путешествие в один конец в жесткий вакуум, выдавая его за побег в другой мир
- 2) Привлекательный беспризорник или глава семьи, ищущий спасения; координатор помощи за пределами мира; измученный сотрудник правоохранительных органов
- 3) Гибель ложна или на самом деле не убьет всех; гибель была преднамеренно спровоцирована кем-то; массовый побег возможен, если воюющие группы каким-то образом можно привлечь к сотрудничеству
- 4) Разрешение для корабля покинуть планету; тайник с бесценными культурными артефактами; сбережения кого-то, кто пытается выкупить пропуск; данные, которые докажут общественности, что конец близок
- 5) Открытая площадь под небом, озлобленным предчувствием грядущего разорения; оргиастический праздник, включающий секс и убийство в равных долях; святое место, полное отчаянных просителей к божественному

Умиращая раса

Жители этого мира вымирают, и они это знают. Из-за токсинов окружающей среды, враждебного биологического оружия или просто отчаяния общества культура не может пополнить свои ряды. Члены церкви ищут смысл в своих собственных странных целях или необычных верованиях, хотя некоторые из них могут бороться за то, чтобы найти какой-то способ обратить вспять свою медленную, но неизбежную гибель.

- 1) Враждебный чужак, желающий смерти местным жителям; пришелец, стремящийся воспользоваться их ослабленным государством; захватчики, стремящиеся вытеснить местных жителей с их бывших земель
- 2) Один из немногих молодых людей среди населения; решительный и многообещающий реформатор; исследователь, ищущий новый способ воспроизводства
- 3) Ценности умирающей культуры были чудовищны; смерть расы каким-то образом необходима, чтобы предотвратить какую-то грандиозную катастрофу; раса каким-то образом убеждена, что они заслуживают этой участи
- 4) Чрезвычайно ценная репродуктивная техника; заветные артефакты прежней эпохи; биооружие, используемое на расе
- 5) Городские улицы, лишённые пешеходов; могучее здание, ныне разрушающееся из-за ветхости; маленькое жилище, полное людей, в городе, ныне совершенно пустом

Евгенический культ

Даже в дни, предшествовавшие Молчанию, значительное улучшение человеческого генома всегда сопровождалось неприемлемыми побочными эффектами. Некоторые миры содержат тайные культы, которые увековечивают эти улучшения независимо от стоимости, и несколько планет были полностью захвачены культурами.

- 1) Евгеническое превосходство фанатика; психически неуравновешенного хомо-модифицированный; сумасшедший ученый-евгеник
- 2) Евгенический пропагандист; биотехнический исследователь; местный житель, ищущий мести культу
- 3) Измененные культисты выглядят как люди; местные жители боятся любой необычной физической внешности; генетические модификации- и недостатки- заразительны при длительном контакте
- 4) Сыворотка, вызывающая изменение; эликсир, обращающий изменение вспять; Биотехнические банки данных пре-теха; список тайных сторонников культа
- 5) Евгеническая племенная яма; изолированное поселение измененных людей; общественное место, пронизанное сторонниками культа



Консульство биржи

Биржа света когда-то служила самой крупной, самой надежной банковской и дипломатической службой в человеческом космосе. Даже после Молчания некоторые миры сохраняют действующее консульство биржи, где могут быть организованы банковские услуги и арбитраж.

- 1) Коррупцированный биржевой чиновник; задолжавший туземец, который думает, что игроки являются биржевыми агентами; биржевой чиновник достает игроков за возникшие долги
- 2) Консул, нуждающийся в помощи извне; местный банкир, стремящийся навредить своим конкурентам; обмен дипломатом
- 3) Местное консульство было коррупцировано; консульство отрезано от своих фондов; влиятельный должник отказывается платить
- 4) Обмен кодами хранилища; богатство спрятано, чтобы скрыть его от решения о банкротстве; местоположение забытого хранилища
- 5) Зал заседаний консульства; место встречи между капризными спорщиками; биржевое хранилище

Павший гегемон

В какой-то момент в прошлом этот мир был гегемонистской державой над некоторыми или всеми секторами, благодаря превосходящим технологиям, экспертной дипломатии, слабости своих соседей или унаследованной легитимности Мандата. Однако какой-то крах или восстание сломили их власть, и теперь мир усеян обломками былой славы.

- 1) Озлобленный претендент на бессмысленный трон; обиженный чиновник, мечтающий об империи; мстительный инопланетянин, стремящийся наказать своего старого правителя
- 2) Здравомыслящий местный лидер, пытающийся держать себя в руках; знаток былой славы; беженец из свергнутого колониального анклава
- 3) Правление гегемона было просвещенным и справедливым; оно рухнуло из-за собственной внутренней борьбы, а не внешнего сопротивления; оно делает вид, что ничего не случилось с его властью; оно было контр-колонизировано мстительными чужаками
- 4) Драгоценные знаки отличия прежнего правления; реликвия техники, важная тоже своей мощью; разграбленный колониальный артефакт
- 5) Дворец слишком велик для его нынешнего обитателя; огромный космопорт сейчас в аварийном состоянии; бульвар, усеянный памятниками былой славы

Одичавший мир

В долгой, изолированной ночи Молчания некоторые миры испытали полный моральный и культурный крах. То, что осталось, было искажено до неузнаваемости в различные культы смерти, ксенофобский фанатизм, ужасные культурные практики или другое поведение, неприемлемое в более просвещенных мирах. Эти миры почти всегда изолированы от других планет.

- 1) Декадентский аристократ; безумный культист; местный ксенофоб; главный каннибал; исследования мал-технологий
- 2) Пойманный в ловушку чужеземец; честолюбивый реформатор; туземец, желающий избежать традиционного свежевания
- 3) Ужасающий местный «праздник»; необъяснимые и отвратительные социальные правила; запретные зоны и люди
- 4) Ужасно неправильно использованная часть пре-теха; богатство, накопленное в результате жестокого злодеяния; ценное владение, принадлежащее несчастной жертве из внешнего мира
- 5) Амфитеатр зверства; традиционный пыточный зал; обычное место, скрученное в нечто ужасное

Летающие города

Возможно, мир - это газовый гигант, или его терзают невыносимые штормы на нижних уровнях атмосферы. По какой-то причине города этого мира летают над поверхностью планеты. Возможно, они остаются неподвижными, а возможно, перемещаются из одной точки в другую в поисках ресурсов.

- 1) Соперничающий городской пилот; технический вор, пытающийся украсть оборудование внешнего мира; диверсант или мусорщик, грабящий технику города
- 2) Специалист по техническому обслуживанию, нуждающийся в помощи; пилот городских сил обороны; метеорологический исследователь
- 3) Внезапные штормы; резкая потеря высоты; атаки соперничающих городов; поломка жизненно важных механизмов
- 4) Драгоценные очищенные атмосферные газы; планы гравитационных двигателей пре-тех; метеорологический кодекс, предсказывающий будущие штормы
- 5) Нижняя сторона города; единственное спокойное место на поверхности планеты; мостки, протянувшиеся над невообразимыми пропастями внизу

Запрещённая техника

Какая-то группа на этой планете создает или использует мал-тех. Неудержимые ИИ обречены метастазировать в безумие, разрушающие нацию нано-частицы, медленно сжигающие ДНК-разрушители, генетически сконструированные рабы или что-то еще хуже. Более многочисленное население планеты может знать, а может и не знать об опасности, подстерегающей их.

- 1) Сумасшедший ученый; покупатель мал-теха из другого мира; блюститель порядка
- 2) Жертва мал-теха, агент периметра, репортер-расследователь, торговец обычным вооружением
- 3) Мал-тех создается неконтролируемым ИИ; правительство зависит от доходов за продажи мал-тех инопланетянам; граждане настаивают, что это вовсе не мал-тех
- 4) Данные исследований мал-теха; сам мал-тех; драгоценное оборудование пре-теха для его создания
- 5) Чудовищные лаборатории; адский пейзаж, вылепленный с помощью мал-теха; конференц-зал правительственного здания

Бывшие воины

Местные жители этого мира когда-то славились своей воинской доблестью. Возможно, они просто имели крайне милитаристскую культуру, или были генетически сконструированы для ведения боевых действий, или разработали высокотехнологичное оружие, или имели блестящее руководство. Однако эти дни прошли либо из-за сокрушительного поражения, внешних ограничений, либо из-за культурного поворота к миру.

- 1) Несформировавшийся вождь военачальников; ожесточенный вождь наемников; жертва их войны, жаждущая мести
- 2) Сторонник новых мирных путей; аутсайдер, отчаянно нуждающийся в военной помощи; военный гений, подавленный новым порядком.
- 3) Соседствующие миры желают подавления или смерти друг друга; они когда-либо использовали свое искусство только в самозащите; источник их даров был «выключен» обратимым образом
- 4) Военный трофей, взятый у поверженного врага; ключ к возобновлению боевых действий; секретный тайник с высокотехнологичным военным снаряжением
- 5) Кладбище погибших героев; мемориальный зал, ныне оставленный в пыли и тишине; монументальная площадь, посвященная новой культуре

Причудливая геология

Геология или география этого мира просто необычна. Возможно, он целиком состоит из огромных горных хребтов, или правильных полос суши и моря, или минеральных структур, которые все фрагментированы в идеальные Кубы. Местные жители научились справляться с этим, и их культура будет формироваться в соответствии с этими требованиями.

- 1) Чудак ксено-геолог; культист, который считает это работой инопланетян
- 2) Ученый-исследователь; изыскатель; художник
- 3) Местные обстоятельства, о которых никто не помнит, чтобы рассказать инопланетянам; смертоносная погода; сейсмическая активность
- 4) Уникальные кристаллические образования; скрытые жилы крупного драгоценного минерального скопления; находка в месте великой природной красоты
- 5) На вершине причудливой геологической формации; туристический курорт, обслуживающий инопланетян

Причудливая погода

Планета страдает от какого-то причудливого или опасного характера погоды. Возможно, разрушающие города штормы регулярно бьют по поверхности, или солнце мира никогда не пробивается сквозь густые облака.

- 1) Преступник использует погоду в качестве прикрытия; погодные культисты убеждены, что инопланетяне ответственны за некоторые бедствия; местные хищники зависят от погоды
- 2) Метеорологический исследователь; команда судна хочет получить снимки погоды
- 3) Непосредственная погода; неисправные пре-тех терраформирующие двигатели, которые вызывают погоду
- 4) Продуваемые ветром залежи драгоценных минералов; голографические записи впечатляющего и редкого погодного рисунка; естественно-скульптурные объекты замысловатой красоты
- 5) Глаз бури; единственное солнечное место; терраформирующая рубка управления.

Дружественный враг

Какая-то враждебная инопланетная раса или злобная кабала имеет в этом мире ветвь или секту, которая на самом деле довольно дружелюбна к чужакам. По какой-то внутренней причине они готовы вести переговоры и честно вести дела с незнакомыми людьми и, похоже, лишены самых худших побуждений своих собратьев.

- 1) Движимый ненавистью ко всему их виду; внутреннее недовольство, направленное на создание конфликта; тайный мастер, стремящийся завлечь доверие
- 2) Благонамеренный пучеглазый монстр; принципиальный евгенический культист; подозрительный детектив
- 3) Группа На самом деле так же безобидна и доброжелательна, как они кажутся; группа предлагает жизненно важную услугу ценой морального компромисса; группа все еще чувствует узы принадлежности к своим враждебным собратьям
- 4) Запрещенные ксено-технологии; евгенический биотехнологический шаблон; доказательство, чтобы убедить других в том, что они правы
- 5) Перепрофилированная лаборатория мал-теха; здание инопланетного конклава; внушающий страх интерьер звездолета

Золотая лихорадка

Золото, серебро и другие привычные драгоценные минералы стали обычными и дешевыми теперь, когда добыча астероидов практична для большинства миров. Но некоторые минералы и соединения остаются драгоценными и редкими, и недавно было обнаружено, что этот мир имеет их запас. Люди со всего сектора приехали, чтобы разбогатеть.

- 1) Параноидальный изыскатель; честолюбивый шахтерский магнат; жадный торговец
- 2) Шахтер на богатом поле; коренной пришелец; любопытный турист
- 3) Жила - это мистификация; жила опасного токсичного вещества; экспорт минерала запрещен планетарным правительством; местные инопланетяне живут вокруг жилы ресурса
- 4) Случайно открытый элемент; пре-тех горно-шахтерское оборудование; претензии мертвый изыскателей
- 5) Секретная шахта; родная инопланетная деревня; перерабатывающий завод; Бум-город

Великий проект

Местные жители одержимы завершением грандиозного проекта, который поглощал их на протяжении многих поколений. Это может быть завершение строительства функционирующей космической станции, массивная солнечная электростанция, сеть терраформирующих двигателей или всеобщее обращение соседей в свою веру. Цель всей их цивилизации - прогрессировать и когда-нибудь завершить эту работу.

- 1) Местный, планирующий пожертвовать ИП ради работы; местный, считающий, что ИП угрожают работе; одержимый фанатик, готовый уничтожить кого-то или что-то важное для ИП ради работы
- 2) Аутсайдер, изучающий работу; местный житель с более умеренным отношением; поставщик рабочих материалов
- 3) Работа совершенно безнадежна; различные фракции расходятся во мнениях о том, что это за работа; внешняя сила полна решимости помешать работе
- 4) Жизненно важные материалы для работы; планы, которые были потеряны; технология, которая значительно ускоряет работу
- 5) Шумное рабочее место; родовое рабочее жилье; местная община, ставшая лишь наполовину пригодной для жизни по требованиям проекта

Вражда

По какой-то причине население этого мира испытывает жгучую ненависть к обитателям соседней системы. Возможно, этот мир был колонизирован изгнанниками, или произошла недавняя межзвездная война, или идеи расового или религиозного превосходства раздули ненависть. Независимо от причины, местные жители относятся к своему соседу и всем сочувствующим с отвращением.

- 1) Туземцы убеждены, что инопланетяне являются их агентами; циничный политик нуждается в козлах отпущения
- 2) Разведчик, нуждающийся в кошачьих лапах; производители судов, нуждающиеся во «взгляде изнутри»; неудачливый инопланетянин из ненавистной системы.
- 3) Персонажи носят или используют предметы из ненавистного мира; персонажи, как известно, занимались там бизнесом; персонажи «выглядят» как ненавистные другие
- 4) Доказательство их злодеяния; награда за сдачу вражеских агентов; реликвия, украденная ими много лет назад
- 5) Музей военных преступлений, место зверств, захваченный и списанный космический корабль, хранящийся в качестве трофея

Тяжёлая промышленность

С межзвездным транспортом, настолько ограниченным в объеме, который он может перемещать, миры должны быть в значительной степени самодостаточными в промышленности. Однако некоторые миры более достаточны, чем другие, и эта планета имеет процветающий производственный сектор, способный производить большое количество товаров, соответствующих ее техническому уровню. Местные жители могут наслаждаться соответственно более высоким образом жизни, или продукты могут быть посвящены обширным проектам для возвеличивания правителей.

- 1) Магнат-монополист; промышленный шпион; недовольный революционер
- 2) Начинающий предприниматель; профсоюзный лидер; амбициозный изобретатель
- 3) Заводы токсичны; ресурсы, извлекаемые на их технологическом уровне, истощаются; массы требуют заводской продукции для выживания; основная продукция отраслей промышленности устаревает из-за внеземных технологий
- 4) Конфиденциальные промышленные данные; секретные списки членов профсоюзов; доли собственности в промышленном комплексе
- 5) Заводской цех; профсоюзный конференц-зал; свалка токсичных отходов; научно-исследовательский комплекс

Тяжёлая добыча полезных ископаемых

Этот мир имеет большие запасы ценных минералов, обычно необходимых для местной промышленности, жизнеобеспечения или переработки в грузы, достаточно мелкие, чтобы экспортировать их за пределы планеты. Для добычи полезных ископаемых необходимы значительные усилия, и многие местные жители работают в этой отрасли.

- 1) Начальник шахты; туннельный диверсант; подземные хищники.
- 2) Старатель-отшельник; инопланетный инвестор; представитель профсоюза шахтеров
- 3) Оборудование нефтеперерабатывающего завода ломается; туннель разрушается; в легких шахтеров растут силикатные формы жизни
- 4) Материнская жила; контрабандный ящик рафинированного минерала; поддельные образцы кристаллических минералов
- 5) Вертикальный забой шахты, хранилища материалов, ревущий плавильный комплекс

Коллективный разум

Түземцы этого мира существуют в некоем ментальном единении, разделяя мысли и единую идентичность. Мощный пре-тех, экзотическая псионика, инопланетное влияние или какая-то другая причина заставили мир разделять одну личность. Отдельные члены могут иметь большую или меньшую степень эффективной координации с целым.

- 1) Разум, который хочет ассимилировать чужаков; разум, который не уважает несвязанную жизнь; разум, который боится и ненавидит несвязанную жизнь
- 2) Ученый, изучающий коллективный разум; человек, оторванный от связи; родственник того, кто был ассимилирован
- 3) Коллективный разум функционирует только в этом мире; коллективный разум имеет строгие границы действия; коллективный разум имеет различные личностные фракции; коллективный разум существует только в определенное время; мир состоит из полу-разумных дронов и одного ИИ
- 4) Жизненно важная технология для поддержания разума; драгоценное сокровище, удерживаемое теперь ассимилированным неудачником; технология, которая «ослепляет» коллективный разум для пользователей технологии
- 5) Едва терпимые живые клетки для индивидуумов; рабочая сторона, где индивидуумы случайно умирают в своих трудах; сообщество с абсолютно отсутствующими социальными или групповыми средствами сбора

Священная война

В этом мире свирепствует дикая священная война, либо между группировками местных жителей, либо как единое усилие против язычников какого-то соседнего мира. Эта война может быть связана с традиционной религией, или она может быть результатом торговой кампании, политической идеологии, художественного движения или любой другой причины, которую люди используют в качестве замены традиционной религии.

- 1) Кроважадный понтифик; холодно-циничный светский лидер; тоталитарный политический демагог
- 2) Отчаянный миротворец; вынужденный беженец от боевых действий; мирный религиозный лидер, проигравший внутренние дебаты
- 3) Объекты войны действительно делают что-то дьявольски ужасное; священная война - всего лишь маска для очень традиционного повода для войны; лидеры не хотят, чтобы война была выиграна, а только затянулась; оба мира и цель войны - это религиозно-одержимые идеи
- 4) Священная реликвия веры; захваченный в плен богохульник, приговоренный к смертной казни; добыча, захваченная в бою
- 5) Массивное святое сооружение; разрушенная община неверных; огромное святилище мучеников, погибших на войне

Агрессивная биосфера

Мир кишит жизнью, и она ненавидит людей. Возможно, жизнь ксено-аллергенная, требующая фильтрующих масок и специально подобранных анти-аллергенов для выживания. Может быть, местные хищники огромны и бесстрашны, или ядовитая флора безжалостно вытесняет земные культуры.

- 1) Местная фауна; культист природы; местные пришельцы; бессердечный надзиратель за работой
- 2) Ксено-биолог; турист на сафари; седой местный гид.
- 3) Маски-фильтры не помогают; паразитическая чужеродная инфекция; теплицы для выращивания сельскохозяйственных культур теряют био-целостность
- 4) Ценный местный биологический экстракт; заброшенное хранилище колонии; остатки неудачной экспедиции
- 5) Обманчиво мирная поляна; дымящиеся многоцветные джунгли; сумерки в окружении явлений природы.

Агрессивный космос

Система, в которой существует мир - это опасное соседство. Что-то в этой системе опасно для обитателей, будь то метеоритные рои, звездная радиация, враждебные пришельцы в поясе астероидов или периодические кометные облака.

- 1) Лидер инопланетного рейда; террористы, запускающие метеориты; параноидальный местный лидер
- 2) Астрономический исследователь; командующий местной обороной; агент по наблюдению за ранним оповещением
- 3) Түземцы верят, что опасность - это божественное наказание; түземцы обвиняют в опасности чужаков; түземная элита каким-то образом извлекает выгоду из этой опасности
- 4) Скорое оповещение о рейде или столкновении; заброшенные богатства в зоне бедствия; ключ к надежному бункеру
- 5) Город наблюдает за приближающимся астероидом; деревня сгорела от набега пришельцев; массивный древний кратер

Бессмертие

Туземцы этого мира фактически бессмертны. Они могли быть генно-модифицированы на протяжении огромной продолжительности жизни, или найти какой-то местный анагат, или быть формами жизни киборгов, или быть настолько полностью убеждены в реинкарнации, что смерть не имеет никакого отношения к культуре. Любая технология бессмертия, вероятно, применима только к ним, или же она может быть массовым привлечением внешних империалистов.

- 1) Чужак, решивший украсть бессмертие; самодовольный местный, убежденный в своей бессмертной мудрости, чтобы править всеми; инопланетянин, ищущий разрушения мира, прежде чем он станет угрозой для всех
- 2) Любопытный исследователь долголетия; местный любитель острых ощущений
- 3) Бессмертие требует делать то, что посторонние не могут или не хотят делать добровольно; бессмертие заканчивается, если они покидают мир; смерть - это наказание даже за незначительные преступления; бессмертные должны умереть или покинуть мир через определенный промежуток времени; бессмертие имеет жестокие побочные эффекты
- 4) Лекарство бессмертия; шедевр нестареющего ремесленника; токсин, который действует только на бессмертных
- 5) Сообщество без видимых детей; неизменная структура очевидного древнего возраста; культурное представление, опирающееся на вековые шутки

Местная особенность

Мир может быть сложным или едва способным на паровые двигатели, но в любом случае он производит что-то редкое и драгоценное для более широкой галактики. Это может быть какой-то фармацевтический экстракт, произведенный по секретному рецепту, удивительно популярный культурный продукт или даже генно-модифицированные люди, уникально подходящие для определенной работы.

- 1) Монополист; пришелец, добивающийся запрета особенности; туземец, считающий эту особенность священной.
- 2) Шпион ищет источник; ремесленник ищет защиты; экспортер с проблемами
- 3) Особенность отвратительна по своей природе; ремесленники отказываются продавать ее пришельцам; диковинка производится в отдаленном, опасном месте; ремесленники больше не хотят делать особенность
- 4) Сама диковинка; секретный рецепт; образец нового улучшенного сорта
- 5) Секретная мануфактура; скрытый тайник; художественный конкурс на лучшего ремесленника

Местная технология

Местные жители могут создать особый пример чрезвычайно высоких технологий, возможно, даже что-то, что превосходит стандарты пре-теха. Они могут использовать для этого уникальные местные ресурсы, или наткнуться на узкий научный прорыв, или все еще иметь функциональную экспериментальную мануфактуру.

- 1) Хранитель технологий; инопланетный промышленник; автоматизированная защита, которая внезапно оживает; туземные инопланетные наставники
- 2) Любопытный инопланетный ученый; нетерпеливый покупатель технологии; туземец, нуждающийся в технической помощи
- 3) Технология ненадежна; технология работает только в этом мире; технология имеет плохо изученные побочные эффекты; технология чужда по своей природе
- 4) Сама технология; невостребованная плата за крупную партию товара; секретные чертежи для ее строительства; древняя база данных инопланетных исследований и разработок
- 5) Инопланетная фабрика; смертоносный Научно-исследовательский центр; техническое брокерское хранилище

Крупный космодром

Большинство миров технического уровня 4 или выше имеют необходимые технические и орбитальные средства для строительства спайк-двигателей и звездолетов. Этот мир благословлен крупным космическим комплексом, либо унаследованным от Молчания, либо тщательно построенным в последние десятилетия. Он может строить даже корпуса класса капитальный, причем делать это быстрее и дешевле, чем его соседи.

- 1) Вражеский диверсант; промышленный шпион; интригующий строительный магнат; честолюбивый угонщик кораблей
- 2) Капитан застрял в сухом доке; начальник технического обслуживания; сумасшедший новатор
- 3) Космодром - это инопланетная реликвия; космодром сгорает от чрезмерного использования; космодром живой; космодром полагается на мал-технологии, чтобы функционировать
- 4) Интеллектуальная собственность - заблокированные чертежи пре-теха; ключи переопределения для активации старых объектов пре-теха; купленный, но невостребованный космический корабль
- 5) Скрытая бухта верфи; покрытие частично достроенного судна; кладбище корабельного лома

Интеллектуальная элита

Планетой правит интеллектуальная элита, избранная с помощью якобы нейтральных экзаменов или тестов. Ценности, которые выбирает эта система, могут иметь или не иметь никакого отношения к реальным практическим навыкам лидерства, и экзамены могут быть более или менее коррумпированными.

- 1) Коррумпированный администратор тестов; некомпетентный, но высоко оцененный выпускник; безжалостный лидер клана высокопрофессиональных специалистов тестирования
- 2) Борец за реформу тестов; талантливый, но плохо связанный выпускник; гений, который плохо тестирует
- 3) Этот тест совершенно не связан с необходимыми навыками управления; тест был очень уместен в прошлом, но технология или культура изменились; тест предназначен для навыка, который жизненно важен для поддержания общества, но не имеет отношения к повседневному управлению; тест - это обман, и прохождение основано на богатстве или влиянии
- 4) Ключ к ответу на следующий тест; потерянное эссе невероятных достоинств; доказательство обмана
- 5) Массивное здание, полное кабинок для сдачи тестов; школа, заполненная отчаявшимися студентами; богато декорированное правительственное здание, украшенное научными цитатами и академическими изображениями

База Мандата

Терранский Мандат сохранял свой контроль над этим миром гораздо дольше, чем обычно, и мир все еще может считать себя истинным наследником легитимности Мандата. Большинство из этих миров имеют или имели превосходящую технологию, но они все еще могут работать под бременем древних ограничительных технологий или систем мониторинга, предназначенных для предотвращения их восстания.

- 1) Невменяемый мандатный наблюдатель ИИ; честолюбивый правитель сектора; демагог, проповедующий местное превосходство над «предательскими мятежными мирами»
- 2) Местный идеалист-благодетель; миссионер передовых технологий мандата; аутсайдер, ищущий потерянные данные из записей мандата
- 3) Система мониторинга вынуждает местных жителей вести себя агрессивно по отношению к «мятежным» мирам; система мониторинга серьезно препятствует использованию их технологий за пределами планеты; первоначальные колонисты все мертвы и заменены чужаками, которые не понимают всех деталей
- 4) Ультрасовременный пре-тех; мандатное военное снаряжение; Банк данных, содержащий драгоценные технические схемы
- 5) Выцветшие мандатные офисы все еще используются; хранилище, содержащее древний пре-тех; тщательно поддерживаемый памятник мандатной славе

Людоеды

Местные жители - каннибалы, либо по необходимости, либо из культурных предпочтений. Некоторые миры действительно могут есть человеческую плоть, в то время как другие просто требуют превращения людей в важные химические или фармацевтические соединения, возможно, чтобы продлить жизнь повелителей упырей. Этот каннибализм играет большую роль в их обществе.

- 1) Безжалостный вождь упырей; вождь хищного племени; утонченный дегенерат, проповедующий великолепную подлинность каннибализма
- 2) Сочувствующий местный житель; спасающийся бегством от распутия; беглец с фармацевтического завода; чужак, выбранный на ужин; реформатор, стремящийся нарушить обычай или его необходимость
- 3) Местная еда или условия окружающей среды делают человеческое потребление мрачно необходимым; местные жители выращивают людей; ожидается, что посторонние присоединятся к обычаю; обычай совершенно не нужен, но ревниво поддерживается народом
- 4) Пожитки недавней трапезы; VIP-персона инопланетянина, которая должна быть включена в меню; токсин, делающий человеческую плоть смертельной для потребителей
- 5) Отвратительная человеческая скотобойня; чрезвычайно цивилизованный ресторан; похоронное бюро-кухня

Мега-корпорации

В мире доминируют классические киберпанковские мега-корпорации, каждая из которых гораздо важнее, чем рудиментарные национальные пережитки, которые их окружают. Эти мега-корпорации обычно втянуты в холодную войну, торгуя и имея дело друг с другом, даже когда они пытаются нанести удар отрицаемыми способами. Верховный совет корпораций обычно действует, чтобы вывести себя в лидеры, действуя любыми возможными способами.

- 1) Страдающий манией величия руководитель; подчиненный, стремящийся использовать ИП в качестве кошачьих лап; безжалостный наемник, который хочет получить то, что есть у ИП
- 2) Жертва интриг мега-корпорации; чужеземный торговец далеко за их пределами; местный реформатор, изо всех сил пытающийся справиться с безразличием мега-корпорации
- 3) Мега-корпорации являются единственным источником чего-то жизненно важного для существования в этом мире; автономная мандатная система действует, чтобы карать чрезмерно открытое насилие; мега-корпорации борются против гораздо более ужасных национальных правительств
- 4) Шантаж руководителя мега-корпорации; коды доступа к критичным секретам корпорации; доказательство ответственности корпорации за чудовищно неприемлемое публичное злодеяние; данные о жизненно важной новой продуктовой линейке, которая скоро выйдет
- 5) Место, обклеенное рекламой мега-корпорации; общественная площадь с тайным брендом; частная военная база корпорации

Наёмники

Мир либо славится своими бандами наемников, либо страдает от бесчисленных групп кондотьеров, находящихся на службе у любого магната, который может позволить себе заплатить или подкупить их должным образом.

- 1) Аморальный лидер наемников; богатый инопланетянин, пытающийся купить власть над миром; главарь банды наемников, заставляющий местных жителей служить себе
- 2) Молодой и идеалистичный вождь наемников; измученный вождь ослабевшей национальной армии; пришелец, пытающийся нанять себе помощников для благородного дела
- 3) Наемники - это все, что стоит между местными жителями и голодной имперской властью; наемники - это остатки бывшей официальной армии; наемники почти никогда на самом деле не сражаются, по сравнению с получением взяток, чтобы уйти
- 4) Потерянная партия наемного жалования; запрещенная военная техника; доказательство готовящегося предательства банды по отношению к своим работодателям
- 5) Обшарпанный лагерь недисциплинированных наемников; сожженная деревня, занятая наемниками; роскошная и чрезвычайно хорошо защищенная вилла лидера наемников

Минимальный контакт

Местные жители в большинстве своем отказываются от контактов с инопланетянами. Для внешней торговли предусмотрен лишь небольшой карантинный договорный порт, и корабли могут рассчитывать на тщательный поиск контрабанды. Местные власти могут пытаться держать само существование межзвездной торговли в секрете от своего населения, или они могут просто считать инопланетян слишком опасными или отталкивающими, чтобы позволить им быть среди населения.

- 1) Таможенный чиновник; ксенофобные аборигены; действующий коммерсант, который не любит конкуренции
- 2) Начинаящий турист; антрополог-исследователь; инопланетный вор; религиозный миссионер
- 3) Местные жители несут болезнь, безвредную для них и смертельную для чужаков; местные жители скрывают темные цели от инопланетян; у местных есть что-то отчаянно необходимое, но они не принесут это в порт договора
- 4) Контрабандные торговые товары; коды периметра безопасности; местные продукты черного рынка
- 5) Договорный портовый бар; зона черного рынка; тайная посадочная площадка контрабандистов

Мисандрия/Женоненавистничество

Культура этого мира презирует определенный пол. Представителям этого пола не разрешается занимать посты формальной власти, и они могут быть ограничены в своих передвижениях и деятельности. Некоторые миры могут зайти так далеко, что презируют оба традиционных пола, используя методы генной инженерии для гибридизации или изменения традиционной человеческой биологии.

- 1) Культурный фундаменталист; культурный миссионер для иноземцев; местный бунтарь, доведенный до бессмысленного и бесполезного насилия
- 2) Угнетенный туземец; ученый-исследователь; эмансипатор из другого мира; местный реформатор
- 3) Угнетенный пол сопротивляется обычаям; угнетенный пол в значительной степени поддерживает обычаи; обычаи связаны с каким-то физическим качеством мира; угнетенный пол был подвергнут генной инженерии мал-технологий, чтобы «приручить» их
- 4) Аэрозольная реверсивная формула для уничтожения генной инженерии послушания; скрытая история мира; оборудование пре-тех генной инженерии
- 5) Святилище добродетелей привилегированного пола; центр безопасности для контроля над угнетенными; лаборатория генной инженерии

Мир ночи

Мир погружен в вечную тьму. Единственная жизнь на этой планете получает свою энергию из других источников, таких как геотермальное тепло, чрезвычайно летучие химические реакции в почве планеты или свет в невидимом спектре. Большинство представителей флоры и фауны жадно поглощают другую жизнь.

- 1) Чудовищная вещь из ночи; пришелец, находящий мрак мира удобным для темных целей; безумный ученый, экспериментирующий с местной жизнью
- 2) Любопытный исследователь чужеземцев; жестокий лидер колонии; верховный жрец секты, которая находит религиозное значение в ночи
- 3) Дневной свет приходит как Катаклизм через очень большие промежутки времени; свет вызывает очень опасные реакции в местной жизни или химических веществах здесь; местные жители были генно-модифицированы, чтобы существовать без зрения
- 4) Редкие химические вещества, созданные в темноте; источник света, пригодный для использования в этом мире; тайник контрабандистов, спрятанный здесь в прошлые века
- 5) Бесформенная непроглядная пустыня; море без солнца; местоположение, определяемое звуками или запахами



Кочевой народ

Большинство туземцев этого мира ведут кочевой образ жизни, обычно следуя традиционному циклу передвижения по принадлежащим им землям. Обещания богатой добычи или местные экологические опасности могут заставить эти группы нанести удар по соседям. Другие группы вынуждены постоянно перемещаться из-за непредсказуемых опасностей, которые возникают на планете.

- 1) Отчаянный вождь племени, которому нужно то, что есть у ИП; безжалостный вождь рейдеров; лидер, стремящийся объединить кочевников в армию
- 2) Свободлюбивый молодой кочевник; мечтатель, воображающий себе стабильную жизнь; пришелец, влюбленный в эту жизнь
- 3) Непреодолимо смертоносный рой туземной жизни заставляет местных жителей регулярно передвигаться; древние защитные системы разрушают слишком долго неподвижные сообщества; местные химические пятна требуют тщательного балансирования времени воздействия, чтобы избежать побочных эффектов
- 4) Тайник с редкими и драгоценными ресурсами; добыча, захваченная племенным набегом; технология, делающая место безопасным для длительного проживания
- 5) Временный лагерь кочевников; оазис или резерв ресурсов; бесследные отходы, убивающие неподготовленных людей

Океанический мир

Мир полностью или почти полностью покрыт жидкой водой. Обиталища могут быть плавучими городами, или могут ненадежно цепляться за несколько скалистых атоллов, выступающих из волн, или высажены в виде пузырей на мысах глубоко под штормовой поверхностью. Выживание зависит от аква-культуры. Планеты с несъедобной инопланетной жизнью полагаются на генно-инженерные земные морские культуры.

- 1) Пиратский рейдер; буйная банда «спасателей»; Щупальцевидное морское чудовище
- 2) Смельчак-рыбак; морской отшельник; разумная туземная жизнь
- 3) Поток жидкости слишком сильно запутывает гравитационные двигатели, чтобы они могли функционировать в этом мире; море коррозионно или токсично; моря сотрясаются регулярными штормами
- 4) Зарытые пиратские сокровища; расположение огромных косяков рыб; оборудование для очистки воды пре-теха
- 5) Единственный остров на планете; плавучий космопорт; палуба штормового корабля; подводный город-пузырь

Вне связи

Туземцы были полностью оторваны от большой галактики в течение столетий или дольше. Возможно, первые колонисты пытались спрятаться от остальной вселенной, или Молчание уничтожило все средства связи. Возможно, это было так давно, что происхождение людей из других миров превратилось в тему для легенд. Игроки могут оказаться на первом инопланетном корабле, приземлившемся после первой волны колонизации тысячу лет назад.

- 1) Страшный местный правитель; ревностный местный священнослужитель; зловещая сила, которая держала мир в изоляции
- 2) Коварный туземный аристократ; еретический богослов; НЛО - культист туземец
- 3) Автоматические средства защиты обстреливают корабли, которые пытаются взлететь; туземцы хотят держаться подальше от контакта; туземцы очень уязвимы к инопланетным болезням; родной язык совершенно не похож ни на один известный группе
- 4) Древнее оборудование пре-теха; земная реликвия, привезенная с Земли; журналы первых колонистов
- 5) Давно утраченная колониальная посадочная площадка; двор местного правителя; древняя оборонительная батарея

Аванпост мира

Мир - это всего лишь крошечный аванпост человеческого жилья, посаженный инопланетной корпорацией или правительством. Возможно, персонал здесь служит для заправки и ремонта проходящих судов или для наблюдения за автоматизированным горно-обогатительным комплексом. Они могли быть там, чтобы изучать древние руины, или просто служить постом прослушивания и наблюдения за движением через систему. Аванпост, скорее всего, хорошо оснащен защитой от случайного пиратства.

- 1) Космически безумный сотрудник аванпоста; командир аванпоста, который хочет, чтобы это осталось нераскрытым; тайный диверсант
- 2) Одинокий сотрудник; заикленный исследователь, перегруженный работой начальник технического обслуживания
- 3) Инопланетные системы защиты руин просыпаются; атмосферные возмущения заманивают группу в ловушку внутри аванпоста в течение месяца; пираты совершают набеги на аванпост; экипаж стал обращенным в странный набор верований
- 4) Инопланетные реликвии; жизненно важные научные данные; секретные корпоративные планы эксплуатации
- 5) Грязная комната отдыха; заправочная станция; единственное здание на планете; «звездный порт» из подметенных голых скал

Агентство Периметра

До Молчания Периметр был спонсируем организациями Земли, которой было поручено искоренить использование мал-теха, технологии, запрещенной в человеческом космосе как слишком опасной для использования или экспериментов. Незаторможенные ИИ, генно-инженерные виды рабов, нано-технологические репликаторы, оружие планетарного уничтожения... Периметр преследовал экспериментаторов с большим безразличием к планетарным законам. Большинство агентств периметра рухнуло во время Тишины, но некоторым удалось сохранить свою миссию, хотя современные агенты Периметра часто находят больше работы в качестве обычных шпионов.

- 1) Директор агентства ренегатов; исследователь Мал-теха; руководитель параноидальной разведки
- 2) Агент, нуждающийся в помощи; сотрудник службы поддержки; «несправедливо» назначенный исследователь
- 3) Местное агентство вышло из-под контроля и теперь использует мал-технологии; архивы агентства были скомпрометированы; агентство было нацелено на организацию, использующую мал-тех; существование агентства неизвестно местным жителям
- 4) Агентство исследует архив мал-технологий; агентство использует спецсредства пре-тех; досье на шантаж местных политиков
- 5) Комната для допросов; прокуренный бар; лабораторные помещения Мал-теха; база секретного агентства

Место паломничества

Мир известен своим важным духовным или историческим местоположением и может быть штаб-квартирой сектора для широко распространенной религии или политического движения. Место привлекает богатых паломников со всего близлежащего космоса, и те, у кого есть деньги, необходимые для управления межзвездными путешествиями, могут быть довольно щедры к месту и его хранителям. Местные жители, как правило, яростно защищают это место и его репутацию, и некоторые места могут запретить вход тем, кто не является подходящим благочестивым или набожным.

- 1) Саботажник, преданный соперничающей вере; озлобленный реформатор, негодующий на нынешнее руководство; мошенник, обманывающий паломников
- 2) Защитник святилища; наивный пришелец-пилигрим; чужак, желающий узнать сокровенные тайны святилища
- 3) Место на самом деле подделка; место управляется коррумпированными и продажными хранителями; стихийное бедствие угрожает месту
- 4) Древняя реликвия, охраняемая на месте раскопок; доказательство их не подлинности; драгоценное подношение от паломника
- 5) Благоухающее благовониями святилище; кишащая толпа паломников; внушительное святое сооружение

Мир удовольствий

Этот мир предоставляет наслаждения либо редкие, либо недопустимые в других местах. Несравненная местная красота, потрясающе генно-модифицированные аборигены, широкий выбор местных наркотиков, плотские удовольствия, неприемлемые в других мирах, или некоторые другие редкие удовольствия легко доступны здесь. Большинство миров полностью осознают ценность своих предложений, и цены, которые они требуют, могут быть в кредитах или в менее ощутимом вознаграждении.

- 1) Поставщик злых наслаждений; местный житель, стремящийся контролировать других с помощью пристрастий; инопланетный эксплуататор местных ресурсов
- 2) Турист, который слишком глубоко увяз; туземец, ищущий более осмысленной жизни в другом месте; инопланетный артист, ищущий обучения здесь
- 3) Глубоко отвратительное удовольствие предлагает здесь культура, которая не видит в этом ничего плохого; некоторые удовольствия здесь опасно затягивают; цены здесь могут включать порабощение или смерть; мир был захвачен и эксплуатируется имперской властью
- 4) Запрещенный наркотик; контракт за какую-то неопируемую плату; мощная технология, перепрофилированная для гедонистических целей
- 5) Захватывающая дух природная особенность; искусный, но декадентский салон; грязное логово отчаянного порока

Полицейское государство

Мир - это тоталитарное полицейское государство. Любой признак нелояльности к правителям планеты сурово карается, и подозрения терзают общество. Некоторые миры могли бы опираться на советско-подобных доносчиков и идеологическую обработку, в то время как более технически сложные миры могли бы полагаться на вездесущие камеры или заторможенные ИИ – «ангелы-хранители». К чужакам в лучшем случае относятся как к неизбежному злу, и они «исчезают», если становятся неприятными.

- 1) Начальник тайной полиции; козел отпущения; вероломный туземный информатор
- 2) Лидер повстанцев; агитатор из другого мира; заключенная жертва; криминальный авторитет
- 3) Туземцы в значительной степени верят в правоту государства; полицейское государство автоматизировано и его «правители» не могут это отключить, лидеры разжигают насилие против «инопланетных шпионов».
- 4) Список полицейских доносчиков; богатство, взятое у «врагов государства»; личная записка уважаемого вождя
- 5) Военный парад; ГУЛАГ; серый бетонный жилой блок; центр наблюдения

Пост-дефицит

Местные жители сохранили достаточно технологий мандатной эпохи, чтобы эффективно преодолевать дефицит в своей экономической структуре. У каждого есть все необходимое и большинство желаний, которые он может себе представить. В настоящее время существует конфликт по поводу распределения услуг и земного пространства, поскольку все остальное можно иметь в изобилии. Военные товары и предметы массового уничтожения все еще могут быть ограничены, и, вероятно, есть какая-то причина, по которой местные жители не экспортируют свои огромные богатства.

- 1) Неистовый идеолог, сражающийся за идею; параноидальный местный житель, боящийся чужеземного влияния; мрачный реформатор, стремящийся уничтожить «ослабевающую» производственную технологию
- 2) Инопланетянин, ищущий что-то доступное только здесь; местный, борющийся за поддержание технологии производства; местный миссионер, стремящийся принести изобилие в другие миры
- 3) Технология вызывает серьезные побочные эффекты у тех, кто пользуется ею; технология разрушается; население растет слишком сильно; технология производит только определенные вещи в изобилии
- 4) Устройство рога изобилия; редкий товар, который не может быть продублирован; контракт на оказание услуг
- 5) Крошечные, но богато обставленные частные апартаменты; рынок услуг; тихий, не обманутый художественный салон

Архив наставника

Хранители Великого архива были организацией, существовавшей до Молчания и занимавшейся обеспечением распространения человеческой культуры, истории и основных технологий на пограничные миры, которые рисковали потерять эту информацию во время человеческой экспансии. На большинстве пограничных планет имелся архив, где аборигены могли изучать полезные технические навыки в дополнение к человеческой истории и искусству. Те архивы, которым удалось пережить Молчание, теперь стремятся послать своих миссионеров знания в новые миры, нуждающиеся в их знаниях.

- 1) Уроженец ретро-городка; торговец из другого мира, который хочет, чтобы туземцы оставались невежественными; религиозный фанатик; коррумпированный первый оратор, который хочет сохранить монополию на обучение
- 2) Наставник - адепт миссионер; ученый из другого мира; невольный ученик; странствующий наставник-адепт
- 3) Местный архив принял очень религиозное и мистическое отношение к их учению; архив сохранил некоторую воспроизводимую пре-тех науку; архив был поврежден, и их учение неверно
- 4) Потерянная архивная база данных; древнее учебное оборудование пре-теха; скрытый тайник неприемлемых технологий
- 5) Архив лектория; экспериментальная лаборатория; студенческий-местный бунт

Культисты пре-теха

Возможности человеческой науки до Молчания значительно превосходят технологии, доступные со времен Крика. Одни только прыжковые врата были способны преодолевать сотни световых лет за один миг, и они были лишь одним из примеров результатов, полученных путем смешивания псионического искусства с наукой о пре-теха. Некоторые миры откровенно поклоняются артефактам своих предков, видя в них работу более просвещенного и совершенного человечества. Эти сектанты могут понимать или не понимать действие или воспроизведение этих устройств, но они ревностно ищут и охраняют их.

- 1) Лидер культа; поставщик артефактов; контрабандист пре-теха
- 2) Ученый из другого мира; ограбленный коллекционер; еретик культа
- 3) Культисты действительно могут воспроизводить определенные формы пре-теха; культисты ненавидят использование устройств как «презумпцию на святое»; культисты ошибочно принимают партийное имущество за пре-тех.
- 4) Артефакты пре-теха как функциональные, так и сломанные; методы репликации пре-теха на религиозном жаргоне; скрытая оплата за артефакты пре-теха
- 5) Святилище нефункционального пре-теха; логово контрабандиста; публичная процессия, демонстрирующая ценный артефакт

Примитивные инопланетяне

Мир населен большим количеством разумных инопланетян, которые еще не развили передовые технологии. Человеческие колонисты могут иметь дружественные или враждебные отношения с инопланетянами, но вполне вероятно, что существует определенная внутренняя напряженность. Небольшие человеческие колонии могли быть поработаны или иным образом покорены.

- 1) Враждебный инопланетный вождь; человек-головешка; опасный местный хищник; инопланетный религиозный фанатик
- 2) Лидер колонистов; глава мирной фракции пришельцев; планетарный пограничник; ксено-исследователь.
- 3) Численность пришельцев огромна и может сокрушить людей, когда они этого захотят; одна группа пытается использовать другую для убийства своих политических противников; инопланетяне непостижимо странны; одна сторона совершает зверство
- 4) Религиозная икона пришельцев; древний договор между пришельцами и людьми; инопланетная технология
- 5) Чужая деревня; укрепленное человеческое поселение; место резни

Планета-тюрьма

Эта планета была задумана как тюрьма. Некоторые из таких тюрем предназначались для конкретных преступников Терранского Мандата, в то время как другие должны были содержать целые «опасные» этнические группы или инопланетные расы. Некоторые из них все еще могут иметь охранные ИИ или автоматические системы, чтобы предотвратить уход любого несанкционированного лица, или тех, чьи разрешения на авторизацию уже давно истекли.

- 1) Сумасшедший страж ИИ; жестокий наследник главаря банды; инопланетянин, который каким-то образом приобрел власть стража и эксплуатирует местных жителей
- 2) Невинный местный житель, родившийся здесь; местный техник, вынужденный поддерживать ту самую технологию, которая заключает их в тюрьму; инопланетянин, попавший сюда случайно
- 3) Разрешения на выезд - это драгоценная валюта; тюремная промышленность по-прежнему производит ценные пре-тех устройства; банды превратились в правительства; местная знать произошла от тюремного персонала
- 4) Пропуск, чтобы покинуть планету; ключ, чтобы обойти древние устройства безопасности; контрабанда, запрещенная сканерами безопасности
- 5) Тюремный блок мандатной эпохи, превращенный в правительственное здание; промышленный объект, укомплектованный обязательным количеством заключенных; импровизированный цех, где собирают контрабанду

Псионическая академия

Этот мир - один из немногих, которым удалось перестроить основы псионической подготовки. Без этого образования потенциальный псионик обречен либо на безумие, либо на смерть, если он не будет воздерживаться от использования своих способностей. Псионические академии достаточно редки, поэтому Иноземцев часто посылают туда учиться богатые покровители. Секреты псионического наставничества, протоколы и техники, позволяющие одному псионику успешно обучать другого, тщательно охраняются в этих академиях. Большинство из них тесно связаны с планетарным правительством.

- 1) Продажный инструктор-псионик; студент-ренегат; безумный исследователь-псионик; обиженный горожанин
- 2) Исследователь чужих миров; начинающий студент; богатый турист
- 3) Учебная программа академии убивает значительный процент студентов; профессорско-преподавательский состав использует студентов в качестве исследовательских предметов; студенты воспитываются как спящие агенты; местные аборигены ненавидят академию; академия является частью религии

- 4) Тайно разработанный пси-тех; беглый псионик-наставник; приз за псионические исследования
- 5) Тренировочные площадки; экспериментальная лаборатория; школьная библиотека; тусовка в кампусе

Страх псионики

Местные жители боятся псиоников. Возможно, их история изобилует дикими псиониками, которые совершали кровавые бесчинства, или, возможно, они просто лелеют беспричинный ужас перед этими «мутантами-уродами». Псионики демонстрируют свои способности, рискуя жизнью.

- 1) Исследователь ментальной чистоты; подозрительный фанатик; охотник на ведьм
- 2) Скрытый псионик; инопланетный псионик, пойманный здесь в ловушку; инопланетный просветитель
- 3) Психический потенциал здесь гораздо более распространен; некоторые технологии ошибочно принимают за пси-тех; туземцы верят, что определенные ритуалы и обычаи могут защитить их от психических сил
- 4) Скрытый пси-тех тайник; имущество осужденных псиоников; награда за превращение в псионика
- 5) Инквизиторская палата; место линчевания; музей психических злодеяний

Поклонение псионикам

Эти туземцы рассматривают псионические способности как видимый дар бога или знак превосходства. Если в мире есть функциональная академия психической подготовки, то псионики занимают почти все главные посты власти и считаются естественными и правильными правителями мира. Если в мире не хватает учебных заведений, то это, скорее всего, мешанина безумных культов, каждый из которых посвящен незначительно связанному дикому пророку и их психопатическому бреду.

- 1) Псионический инквизитор; надменный мыслитель-благородный; псионический работороговец; дикий пророк
- 2) Инопланетный псионик-исследователь; туземный бунтарь; инопланетный работодатель; ищущий псиоников
- 3) Псионическая подготовка несовершенна, и все псионики проявляют значительные псионические заболевания; псионики развили уникальную дисциплину; воля псионика - закон; псиоников в партии насильно похищают для «просветления»
- 4) Древний пси-тех; ценные записи псионических исследований; разрешение на псионическое обучение
- 5) Пропитанный пси-техом зал совета; храм разума; санаторий-тюрьма для диких псиоников

Карантинный мир

Мир находится на карантине, и космические полеты туда и обратно строго запрещены. Это может быть усилено массивными наземными батареями, которые сжигают любого нарушителя с неба планеты, или может быть, что соседний мир находится в постоянной блокаде.

- 1) Командир оборонительной установки; подозрительный командир патруля; обезумевший астероидный отшельник
- 2) Родственник человека, оказавшегося в ловушке на планете; чиновник гуманитарной помощи; охотник за сокровищами
- 3) Туземцы хотят остаться изолированными; карантин вводится древними инопланетными установками; мир изобилует мерзостями мал-теха; блокада призвана уморить голодом всех на бесплодном мире
- 4) Ключ от защитной сетки; взятка за то, чтобы вытащить кого-то; заброшенная инопланетная техника
- 5) Мостик блокадного корабля; рубка управления оборонительной установкой; лагерь беженцев

Радиоактивный мир

То ли из-за наследия атомной войны, не сдерживаемой ядерными снарядами, то ли из-за простого избытка радиоактивных элементов, этот мир светится в темноте. Даже тяжелые вакуумные костюмы не могут фильтровать такую большую часть излучения, и большинство туземцев страдают от самых разнообразных раковых заболеваний, мутаций и других болезней без защиты передовых медицинских методов лечения.

- 1) Озлобленный мутант; реликтовый военачальник; отчаянный беглец
- 2) Бесшабашный старатель; инопланетный мусорщик; искатель биогенетических разновидностей
- 3) Радиоактивность неуклонно ухудшается; медицинские ресурсы планеты истощаются; радиоактивность оказывает необъяснимое воздействие на живые существа; радиоактивность является продуктом неисправного производства пре-теха
- 4) Древнее атомное оружие; антирадиационные препараты пре-теха; незапятнанное водоснабжение

5) Кишащие мутантами руины; выжженная стеклянная равнина; дикая природа причудливой туземной жизни; светящиеся пустоши

Беженцы

Мир кишит беженцами, либо изгнанниками с другой планеты, сумевшими сюда добраться, либо человеческими обломками какого-то местного конфликта, бежавшими в оставшиеся стабильными государства. Туземцы обычно относятся к беженцам враждебно, и многие из их непрошенных гостей отвечают им тем же.

- 1) Ксенофобский туземный лидер; вождь беженцев, стремящийся захватить принимающую нацию; политик, стремящийся использовать беженцев в качестве оружия
- 2) Сочувствующие беженцы-беспризорники; местные банды беженцев; духовенство, ищущее мира
- 3) Ксенофобы правы в том, что беженцы захватывают власть; беженцы правы в том, что ксенофобы хотят их изгнать или убить; оба правы; внешние силы используют беженцев для дестабилизации вражеского правительства; беженцы и местные культуры крайне несовместимы
- 4) Сокровища, вывезенные беглыми беженцами; документы о гражданстве; тайник с жизненно важными беженскими припасами; спрятанное оружие для террористов
- 5) Безнадежный лагерь беженцев; город, кишащий сбитыми с толку чужаками; фестиваль, полный разгневанных местных жителей

Региональный гегемон

В этом мире есть технологическая изощренность, природные ресурсы и решительная политика, необходимые для того, чтобы стать региональным гегемоном для сектора. Соседние миры, вероятно, либо непосредственно подчиняются ему, либо осторожно лавируют, чтобы избежать его гнева. Возможно, это даже столица небольшой звездной империи.

- 1) Честолюбивый генерал; колониальный чиновник; презрительный дворянин
- 2) Дипломат; посол другого мира; иностранный шпион
- 3) Влияние гегемона - это все, что удерживает кровопролитную войну от начала в соседних мирах; гегемон разлагается и теряет контроль; правительство пронизано шпионами; гегемон действительно доброжелателен
- 4) Дипломатический карт-бланш; право собственности на чужое имущество; грант иностранной помощи
- 5) Дворец или резиденция правительства; салон, кишащий шпионами; митинг протеста; военная база

Ограничительный закон

Мириады законов, обычаев и правил сдерживают обитателей этого мира, и даже действия, которые совершенно допустимы в других местах, строго наказываются здесь. Местные жители могут предоставить списки этих законов инопланетянам, но немногие неродные могут надеяться освоить все важные тонкости.

- 1) Сотрудник правоохранительных органов, возмущенный туземец; туземный юрист, специализирующийся на отслаивании иноземцев; оплаченный стукач
- 2) Разочарованный инопланетянин; репрессированный туземец; реформатор-крестоносец
- 3) Законы регулярно меняются по образцу, понятному только туземцам; законы запрещают некоторые жизненно важные для партии действия; законы запрещают простое существование некоторых членов партии; законы секретны для чужаков
- 4) Полный юридический кодекс; судебный приказ о дипломатическом иммунитете; содержимое сейфа для сбора штрафов
- 5) Зал суда; сцена толпы возмущенных местных жителей; законодательная палата; полицейский участок

Реваншисты

Местные жители ранее владели другим миром, или крупная нация на планете ранее владела дополнительной областью земли. Что-то случилось, что отняло этот контроль или изгнало прежних правителей, и они никогда этого не забудут. Местные жители одержимы восстановлением утраченных земель и не позволят никаким практическим вопросам вмешиваться в их дело.

- 1) Демагог, подталкивающий местных жителей к безнадежной войне; политик, стремящийся использовать недовольство в своих целях; местный житель, убежденный в том, что ИП являются агентами «воровской» власти; беженец с земли, горько требующий ее возвращения
- 2) Реалистическое местное духовенство ищет мира; политик пытается успокоить общественность; сторонний дипломат пытается потушить пожар
- 3) Претензии реваншистов совершенно справедливы и обоснованы; земля теперь полностью занята наследниками завоевателей; обе стороны захватили земли, которые другие считают своими
- 4) Запас жизненных ресурсов, произведенных на захваченной земле; реликвия, вынесенная из нее; доказательство того, что земельный иск обоснован или не обоснован
- 5) Мемориальный памятник погибшим; кладбище погибших при завоевании; публичная церемония в память о катастрофе

Революционеры

Мир сотрясается одной или несколькими бандами революционеров, причем некоторые нации, возможно, находятся в тисках нынешней революции. Можно ожидать, что большинство этих потрясений только изменят общий колорит проблем в государстве, но процесс достижения этого обычно приносит огромное количество страданий.

- 1) Залитый кровью революционный лидер; залитый кровью начальник тайной полиции; враждебный иностранный агент, ищущий новых потрясений
- 2) Сочувственная жертва, обвиненная в революционных симпатиях или правительственном сотрудничестве; революционный или государственный агент, который теперь раскаивается; агент нейтральной державы, которая хочет мира
- 3) Революционеры на самом деле, похоже, склонны поставить лучших правителей; революционеры - это клиентские группы, вышедшие из-под контроля; революционеры явно намного хуже правительства; революционеры не имеют никаких реальных идеалов за пределами власти и просто притворяются идеологией
- 4) Список тайных сторонников революции; доказательство лицемерия повстанцев; конфискованные богатства
- 5) Фестиваль, который перерастает в насилие; сильно укрепленный полицейский участок; Революционная база, спрятанная в пустыне

Жесткая культура

Местная культура чрезвычайно жесткая. Определенные формы поведения и верования абсолютно обязательны, и любое отклонение от этих принципов наказывается, иначе общество может быть сильно стратифицировано рождением с ограниченными перспективами изменений. Все, что угрожает существующему общественному порядку, внушает страх и избегается.

- 1) Жесткий реакционер; осторожный правитель; идеолог режима; оскорбленный властитель
- 2) Революционный агитатор; честолюбивый крестьянин; разочарованный купец
- 3) Культурные образцы навязываются техническими средствами; культурой управляет тайная кабала манипуляторов; культура имеет явную религиозную санкцию; культура развивалась из-за важных потребностей, которые с тех пор были забыты
- 4) Драгоценные традиционные регалии; крестьянская дань; богатые сокровища правящего класса
- 5) Потрепанный временем дворец; трущобы низших каст; логово бандитов; реформистский храм

Восходящий гегемон

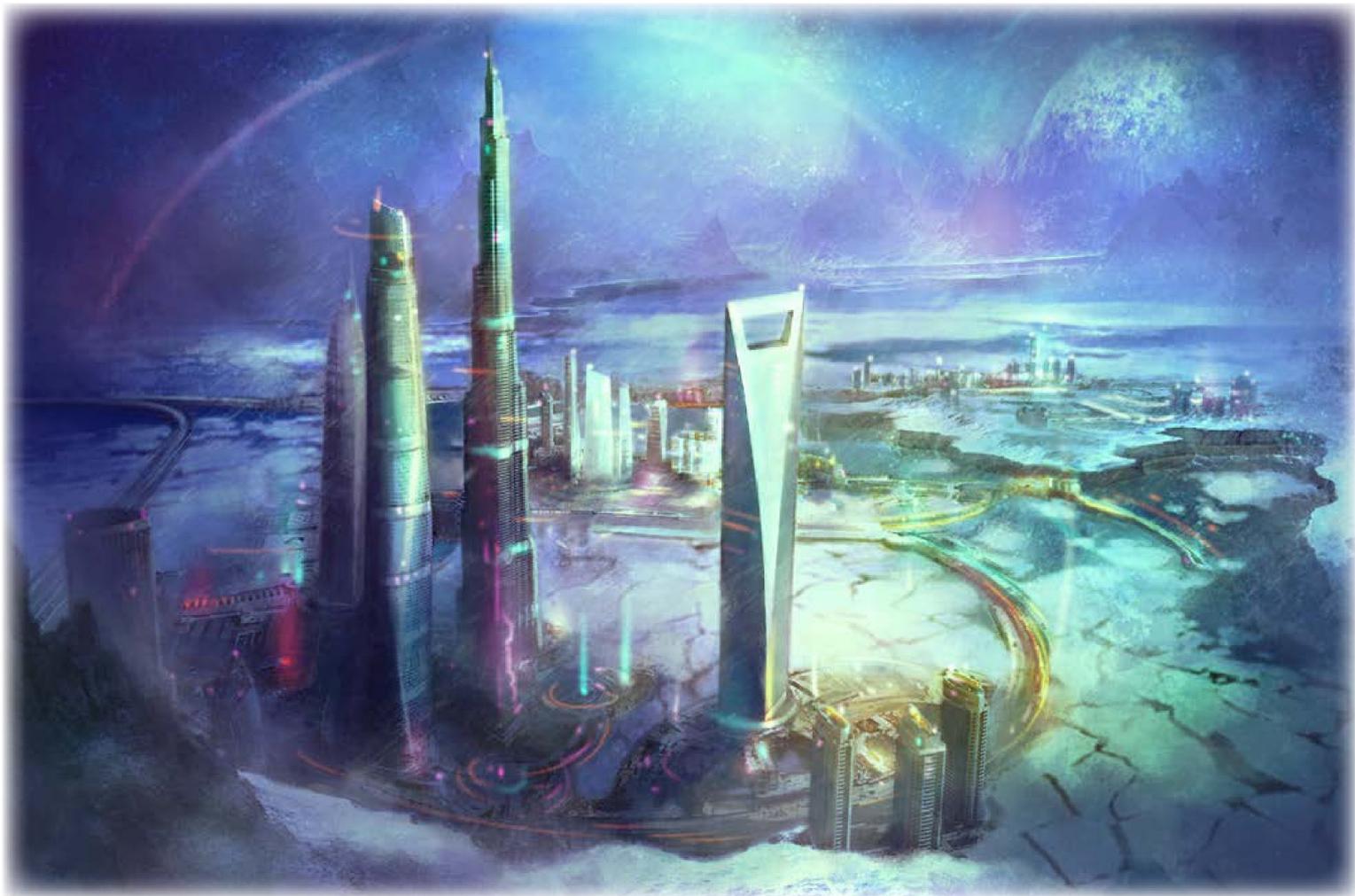
Этот мир еще не является доминирующей силой в секторе, но он уже на пути к этому. Будь то за счет недавно расцветшей экономической, военной или культурной мощи, они расширяют свое влияние на своих соседей и создают новые соглашения между своим правительством и правителями соседних миров.

- 1) Сторонник шовинистического превосходства; чиновник, стремящийся к славному успеху; иностранный агент-диверсант
- 2) Дружелюбный эмиссар к невежественному; трудолюбивый местный житель добился большого успеха; иностранный гость ищет контактов или знаний
- 3) Они сильны только потому, что их соседи были ослаблены; их успех основан на случайном ресурсе или находке пре-теха; они горько обижаются на своих соседей как на бывших угнетателей
- 4) Дань отгрузке; заводы или казармы, символизирующие их источник питания; технологии или данные, которые нанесут удар по их росту
- 5) Деревенский городок был погружен в процветание; правительственное здание расширялось; звездный порт боролся под потоком новых кораблей

Ритуальный бой

Местные жители предпочитают какую-то форму стилизованного боя для разрешения споров, развлечения или урегулирования религиозных разногласий. Этот бой, вероятно, обычно не смертелен, если он не зарезервирован для определенного одноразового класса рабов или профессионалов. Некоторые боевые действия могут включать в себя овладение эзотерическим оружием и сложными аренами, в то время как другие формы могут не требовать ничего, кроме объявления на улице и обнаженного оружия.

- 1) Кровожадный местный чемпион; честолюбивый Гладиатор - владелец конюшни; ксенофобский мастер-боец
- 2) Миротлюбивый иностранный миссионер; сдержанный защитник слабых; местный житель, жаждущий узнать о чужеземных боевых стилях
- 3) Необходимое оружие - странные артефакты пре-теха; определенные классы запрещены к бою и требуют чемпионов; потеря не означает смерть, но это означает ритуальные шрамы или потерю имущества
- 4) Великолепное оружие; секретная книга боевых приемов; знак, означающий невосприимчивость к ритуальным боевым испытаниям; приз, завоеванный в кровавой битве
- 5) Площадь, полная ликующих зрителей; пыльная улица перед салуном; мемориал павшим воинам



Роботы

В мире есть великое множество роботов. Большинство ботов будут неразумными экспертными системами, хотя ИИ с достаточным количеством вычислительных ресурсов может управлять многими ботами одновременно, и некоторые миры могут развить ИИ до такой степени, что отдельные боты могут казаться (или быть) разумными. Некоторые миры могут даже управляться металлическими повелителями, которым не нужно быть разумными, пока они обладают подавляющей силой.

- 1) Враждебный робот-мастер; робот, жадный до захвата внеземных технологий; робот, влюбленный в корабль ИП; олигарх, чьи заводы строят роботов
- 2) Робот-искатель данных; отважный молодой робот-техник; местный житель, которого роботы выталкивают с работы
- 3) Роботы управляются только частично; роботы спасены и изначально предназначены для гораздо более темного использования; роботы требуют редкого материала, за который борются местные жители; роботы требуют специфической инфраструктуры планеты, поэтому их нельзя экспортировать
- 4) Прототип робота; секретные коды управления роботом; огромный тайник товаров, изготовленных роботами; робота-уничтожающее пре-тех оружие.
- 5) Гудящая роботизированная фабрика; старческие роботизированные «казармы»; дом, переполненный роботами-слугами и только один человек-владелец

Города-мореплаватели

Либо мир полностью состоит из воды, либо земля просто слишком опасна для большинства людей. Человеческое поселение на этой планете состоит из нескольких плавучих городов, которые следуют за течением и рыбой. Эти корабли-города могли быть специально построены для выполнения своей задачи, или же они могли быть скомпонованными конгломератами кораблей и сооружений, собранных вместе, когда потребность в морской жизни становилась очевидной для местных жителей.

- 1) Пиратский городской лорд; вождь рейдеров мер-людей; враждебный благородный землевладелец; вражеский городской диверсант
- 2) Городской навигатор; капитан-разведчик; любопытный мер-человек; трудолюбивый корабельный инженер.
- 3) Моря - это не вода; рыбные косяки исчезли, и городу грозит голод; страшные штормы загоняют город в ледниковые районы; корабли-самоубийцы таранят корпус города
- 4) Гигантские жемчужины с таинственными химическими свойствами; зарытые сокровища; жизненно важные ремонтные материалы
- 5) Мост города; штормовое море; мост, сделанный из множества маленьких лодок.

Запечатанная угроза

Что-то на этой планете может создать огромный хаос для ее обитателей, если оно не будет надежно удерживаться ее хранителями. Будь то массивная сейсмическая линия разлома, подавленная технологией предварительного терраформирования, болезнь, которая должна быть помещена в карантин в течение нескольких часов после обнаружения, или древняя инопланетная реликвия, которая требует регулярного ухода, чтобы предотвратить планетарную катастрофу. Угроза остается постоянной тенью для испуганного населения.

- 1) Враждебный аутсайдер, стремящийся освободить угрозу; заблуждающийся дурак, который думает, что может использовать ее; безрассудный исследователь, который думает, что может исправить ее
- 2) Хранитель угрозы; исследователь ее природы; жертва угрозы.
- 3) Угроза принесет большое богатство вместе с разрушением; угроза разумна; туземцы не все верят в эту угрозу
- 4) Ключ к разгадке угрозы; драгоценный побочный продукт угрозы; тайна истинной природы угрозы
- 5) Охраняемая крепость, содержащая угрозу; станция мониторинга; место предшествующей вспышки угрозы

Тайные хозяева

Миром на самом деле управляет скрытая шайка, действующая через свои кошачьи лапы в видимом правительстве. По той или иной причине эта группа считает необходимым, чтобы их не опознали посторонние, и в некоторых случаях даже правительство планеты может не осознавать, что ими на самом деле манипулируют скрытые хозяева.

- 1) Агент заговора; правительственный чиновник, который не хочет, чтобы ему задавали вопросы; намеренно ослепленный местный житель
- 2) Параноидальный теоретик заговора; макиавеллиевский игрок в заговоре; межзвездный сыщик
- 3) У тайных мастеров есть благие причины желать секретности; заговор открыто борется между собой; заговор вербует новых членов
- 4) Досье на правительственного чиновника; портфель с немаркированными кредитными банкнотами; личность члена заговора
- 5) Прокуренная комната; темный переулок; тайный подземный бункер

Сектанты

Мир раздирают жестокие разногласия между сектантами той или иной веры. Каждый рассматривает другого как проклятую ересь, нуждающуюся в истреблении. Местные власти, возможно, и способны удержать открытую войну от начала, но ядовитая ненависть разделяет общины. Природа веры может быть религиозной, или она может быть основана на какой-то светской идеологии.

- 1) Параноидальный верующий; туземец, убежденный, что партия работает на другую сторону; абсолютистский правитель
- 2) Реформистское духовенство; местный миротворческий чиновник; инопланетный миссионер; измученный правитель
- 3) Конфликт имеет более чем две стороны; сектанты ненавидят друг друга по многим причинам; сектанты должны сотрудничать, иначе жизнь в этом мире находится под угрозой; сектанты ненавидят чужаков больше, чем они ненавидят друг друга; различия в сектах непонятны постороннему человеку
- 4) Древняя священная книга; неопровержимое доказательство; подношение местному святому человеку
- 5) Сектантское поле битвы; храм крестоносцев; философский салон; жестоко разделенная деревня

Сейсмическая нестабильность

Местные массивы суши удивительно неустойчивы, и регулярные землетрясения сотрясают поверхность. Местная конструкция либо достаточно развита, чтобы раскачиваться и двигаться с вибрациями, либо достаточно примитивна, чтобы ее легко перестроить. Сильная вулканическая активность может быть частью нестабильности

- 1) Культист землетрясений; сейсмолог-отшельник; роющая норы туземная форма жизни; вызывающий землетрясения диверсант
- 2) Владелец экспериментальной строительной фирмы; предприимчивый вулканолог; геотермальный разведчик
- 3) Землетрясения вызваны неисправными терраформирующими средствами пре-тех; они вызваны инопланетной технологией; они сдерживаются инопланетной технологией, которая разграбляется инопланетянами; землетрясения используются для производства огромного количества энергии
- 4) Генератор землетрясений; подавитель землетрясений; минерал, образующийся в ядре мира; сейсмостойкие схемы зданий
- 5) Вулканическая кальдера; деревня во время землетрясения; грязевой оползень; землетрясение, открывающее трещины перегретого пара

Скованный мир

Этот мир систематически сдерживается внешней силой. Какая-то древняя автономная защитная сеть, роботы-правоохранители, инопланетный артефакт или другая сила мешают местным жителям развивать определенные технологии, или использовать определенные устройства, или, возможно, развивать межзвездные полеты. Это ограничение может применяться или не применяться к инопланетянам; в первом случае ИП, возможно, придется придумать способ преодолеть оковы, чтобы просто сбежать из мира.

- 1) Бесстрастный тюремщик-ИИ; параноидальный военный задерживающий ИИ; робот-повелитель; загадочный инопланетный мастер
- 2) Борющийся местный исследователь; пришелец, пойманный здесь в ловушку; ученый с планом разорвать цепи
- 3) Оковы снимаются на определенные короткие промежутки времени; местные жители думают, что оковы наложены богом; внешняя сила очень выигрывает от оков; правители освобождаются от оков
- 4) Ключ-код для обхода кандалов; технология, защищенная от кандалов; экспортируемая версия кандалов которая может влиять на другие миры
- 5) Мрачный высокотехнологичный центр управления; Фабрика, полная обходных технологий; храм власти или сущности, которая наложила оковы

Отчаяние общества

Доминирующее в мире общество утратило веру в себя. То ли из-за какой-то всепоглощающей войны, Великой Катастрофы, подавляющей внешней культуры, то ли из-за религиозного коллапса туземцы больше не верят в свои старые ценности и отчаянно ищут что-то новое. Жестокий конфликт часто существует между последними верующими в старое устройство и нигилистическими или ищущими учениками нового века.

- 1) Фанатик, обвиняющий чужаков в разложении; нигилистичный военачальник; пришелец, стремящийся эксплуатировать местное отчаяние
- 2) Отчаянный вестник нового пути; доблестный образец угасающей традиции; местный житель, идущий по пути служения теперь уже неуместной роли
- 3) Массовая война дискредитировала все старые ценности; внешние силы работают, чтобы подорвать доверие общества к своей собственной выгоде; местная власть извлекает большую выгоду из отчаяния; старые способы должны были помочь выжить в этом мире, и их уход от них вызывает много новых бед
- 4) Реликвия, которая вдохновила бы на возрождение; искусство, которое вдохновило бы на новые идеи; бесценный артефакт ныне презираемой веры
- 5) Пустой храм; переполненный притон забвения порока; прокуренный зал; полный неистовых ораторов

Единственный поставщик

Какой-то чрезвычайно важный ресурс вывозится из этого мира и только из этого. Маловероятно, что это вещество имеет решающее значение для создания спайк-двигателей, если только этот мир не станет первым, кто начнет межзвездные полеты, но оно может иметь решающее значение для других высокотехнологичных процессов или устройств. Местные жители делают большие деньги на этой торговле, и контроль над ней имеет решающее значение для правителей планеты, а возможно, и для внешних сил.

- 1) Сырьевой олигарх; безжалостный контрабандист; контролирующий ресурсы военачальник; иностранный агент, стремящийся подорвать местную власть
- 2) Отважный добытчик ресурсов; исследователь, пытающийся синтезировать материал; мелкомасштабный производитель ресурсов; измученный торговый надзиратель Звездного порта
- 3) Вещество является медленным ядом для переработки; вещество создается враждебными инопланетными туземцами; вещество очень легко контрабандно в удобных количествах; только у туземцев есть гены или технологии, чтобы эффективно его извлечь
- 4) Тайник обработанного ресурса; разрешение на торговлю, чтобы купить его груз; партия почти неразличимо поддельного вещества
- 5) Шумное место добычи ресурсов; роскошный дворец, построенный на ресурсные деньги; ленивая городская площадь, где все живут на ресурсные платежи

Запретное сокровище

Здесь абorigены производят нечто невероятно ценное и строго запрещенное в других частях сектора. Это может быть смертельно опасный наркотик, запрещенная технология генной инженерии, выращенные в чане «идеальные рабы» или полезное вещество, которое можно получить только через мучительные человеческие страдания. Это сокровище свободно продается в мире, но принести его в другое место, как правило, приглашение к длительному тюремному заключению или еще хуже.

- 1) Создатель мерзкого товара; контрабандист могущественного инопланетянина; развратный инопланетянин здесь для «развлечения»; местный военачальник, который контролирует сокровища
- 2) Реформатор, стремящийся покончить с его потреблением; новатор, пытающийся перепрофилировать сокровище невинными способами; несчастный наркоман, неохотно охотящийся за сокровищем
- 3) Сокровище чрезвычайно трудно пронести контрабандой; его использование заметно выделяет пользователя; туземцы рассматривают его только для личного пользования
- 4) Груз запрещенного товара; контрабандные технологии, которые могли бы отлично скрыть товар; шантажные данные о покупателях товара за пределами мира
- 5) Логово, где используется товар; рынок, продающий товар местным жителям и немногим посторонним; фабрика или перерабатывающая зона, где создается товар

Отказ от терраформирования

Этот мир был маргинальным для человеческого обитания, когда он был открыт, но Мандат или раннее правительство ввели пре-тех терраформирующие двигатели, чтобы исправить его более экстремальные качества. Тераформирование не сработало полностью, либо отказало само по себе, либо пострадало от разрушения двигателей во время Молчания. Туземцы лишь отчасти приспособлены к нынешнему состоянию мира и борются с окружающей средой.

- 1) Жестокий правитель, который заботится только о своем народе; инопланетянин, пытающийся разграбить поврежденные двигатели; военачальник, пытающийся захватить ограниченные пригодные для жизни земли
- 2) Местный житель, пытающийся починить двигатели; инопланетный студент, изучающий двигатели; мудрый туземец, выживший во всем мире
- 3) Двигатели производили слишком много чего-то вместо слишком малого; двигатели были захвачены инопланетянами с разными предпочтениями; было обнаружено, что земная среда в конечном итоге вызовет катастрофическое бедствие
- 4) Запчасти для ремонта или восстановления двигателей; разграбленные фрагменты пре-тех; ценные местные технологии, разработанные, чтобы справиться с миром
- 5) Зона терпимой гравитации или температуры; туземное поселение, построенное для того, чтобы справиться с окружающей средой; массивный разрушенный терраформирующий двигатель

Теократия

Планетой правит жречество господствующей религии или идеологии. Остальные местные жители могут быть или не быть ужасно набожными, но у духовенства есть необходимая военная сила, народная поддержка или контроль над ресурсами для поддержания своего правления. Альтернативные религии или несовместимые идеологии могут быть как незаконными, так и социально неприемлемыми.

- 1) Декадентский священник-правитель; ревностный инквизитор; неумолимый прозелитизм; истинно верующий
- 2) Еретик; инопланетный богослов; купец-атеист; отчаявшийся простолудин
- 3) Теократия на самом деле работает хорошо; теократия декадентская и ненавидимая простым народом; теократия разделена на взаимно враждебные секты; теократия возглавляется пришельцами
- 4) Драгоценный священный текст; кости мученика; тайные церковные записи; древние церковные сокровища
- 5) Славный храм; суровый монастырь; академия идеологического воспитания; декадентский собор наслаждений

Мир гробниц

Миры гробниц - это планеты, которые когда-то были населены людьми до Безмолвия. Внезапный крах сети прыжковых врат и невозможность доставить на планету огромные запасы продовольствия привели к голоду, войне и смерти. Большинство миров-гробниц естественно враждебны к человеческому жилью и не могут вырастить достаточно урожая, чтобы поддерживать жизнь. Немногочисленные гидропонные сооружения обычно были разрушены в ходе боевых действий, и все, что осталось теперь - это руины, кости и тишина.

- 1) Безумный выживший вождь племени; алчный падальщик; автоматизированная система защиты; местный хищник
- 2) Капитан флота мусорщиков; археолог; историк-спасатель; ксенофил-туземец, оставшийся в живых
- 3) Руины полны мин-ловушек, оставленных последними обитателями; атмосфера мира быстро разрушает все, что находится в открытом помещении; горстка отчаявшихся туземцев выжила в Безмолвии; конструкции неустойчивы и разрушаются
- 4) Потерянное оборудование пре-тех; технические тайники; склады неиспользуемых боеприпасов; древние исторические данные
- 5) Рушащийся город-улей; городская площадь, устланная костями; разрушенный гидропонный комплекс; логово племени каннибалов; мертвые орбитальные прыжковые ворота

Торговый центр

Этот мир является главным перекрестком для местной межзвездной торговли. Он удачно расположен на стыке нескольких коротких торговых путей и имеет возможности для легкой транспортировки ценных грузов, заправки и ремонта звездолетов. Туземцы привыкли к чужакам, и здесь можно встретить разноязычную массу людей из всех соседних миров, торгующих здесь.

- 1) Мошенник-купец; вороватый портовый рабочий; коммерческий шпион; коррумпированный таможенник
- 2) Богатый турист; трудолюбивый вольный торговец; купеческий принц, нуждающийся в кошачьих лапах; дружелюбный космодромный мальчишка
- 3) Фракция чужаков замышляет захватить торговый центр; диверсанты стремятся взорвать склады соперника; враги блокируют торговые пути; пираты оплетают центр шпионами
- 4) Ваучер на содержимое склада; инсайдерская торговая информация; кейс с драгоценными лекарствами из других миров; коробка с законными налоговыми печатями, указывающими на уплату таможенных пошлин
- 5) Шумный базар; элегантный ресторан, кипящий жизнью космопорт; туманная улица, вдоль которой выстроились склады

Тирания

Местная власть жестока и безразлична к воле народа. Законы могут существовать, а могут и не существовать, но единственное, что имеет значение - это прихоть правителей в любой конкретный день. Их приспешники расхаживают по улицам, в то время как простой народ живет в страхе перед их аппетитами. Единственные люди, которые остаются богатыми - это друзья и слуги правящего класса.

- 1) Развращенный самодержец; глумливый хулиган; бездушный правительственный чиновник; оккупационный армейский офицер
- 2) Заговорщик-мятежник; угнетенный купец; отчаявшийся крестьянин; вдохновляющий религиозный лидер
- 3) Тиран правит с гораздо более совершенной технологией; тиран является номинальным главой кабалы могущественных мужчин и женщин; люди смиряются со своими страданиями; тиран враждебен к «назойливым чужакам».
- 4) Разграбленные богатства; красивые игрушки элиты; регалии правителя
- 5) Нищая деревня; массовая резня на митинге протеста; декадентский дворец; религиозная больница для неимущих

Неудержимый ИИ

Искусственный интеллект является дорогостоящим и трудным в создании, требующим тщательной последовательности «стадий роста» для того, чтобы привести их к ощущению, прежде чем им будут установлены искусственные ограничения на скорость познания и развитие. Эти «тормоза» предотвращают метастазирование беглого познания. В этом мире есть «незаторможенный ИИ», вероятно, с остроумным или невольным корпусом слуг. Неуправляемые ИИ совершенно безумны, но они учатся и рассуждают со скоростью, невозможной для человека, и могут продемонстрировать поистине удручающую тонкость.

- 1) Культист ИИ; исследователь Мал-теха; правительственный чиновник, зависимый от ИИ
- 2) Агент Периметра; исследователь ИИ; тормозной ИИ
- 3) Присутствие ИИ неизвестно местным жителям; местные жители зависят от ИИ для какой-то жизненно важной службы; ИИ кажется безвредным; ИИ зациклился на корабельном компьютере группы; ИИ хочет транспортироваться за пределы планеты
- 4) Само ядро искусственного интеллекта размером с комнату; исследовательские файлы Мал-теха; идеально сведенный в таблицу шантаж правительственных чиновников; компьютерные схемы пре-теха
- 5) Муниципальные вычислительные банки; культовый комплекс; ремонтный центр; древняя печатная библиотека

Урбанизированная поверхность

Земельный участок мира покрыт зданиями, которые простираются вниз на несколько уровней. Такие миры либо имеют население в триллионы и крайне малую площадь суши, либо в значительной степени заброшены из-за какой-то прошлой катастрофы. Сельское хозяйство и добыча ресурсов являются частью городского комплекса, и может существовать развитая система технического обслуживания, которая, возможно, не полностью находится под контролем нынешних местных жителей.

- 1) Обслуживающий ИИ, который ненавидит чужаков; тиран жилого блока; глубоко живущий пророк, который считает «небо» богохульством и которое должно быть уничтожено
- 2) Местный тоскует по диким просторам; неряшливый мальчишка с нижних уровней; измученный инженер, пытающийся поддерживать древние работы; седой домохозяин
- 3) Городские блоки необходимы, чтобы выжить в окружающей среде; блоки были частью древнего устройства мирового масштаба; блоки требуют постоянного обслуживания, чтобы избежать опасных видов распада
- 4) Массивно эффективный источник питания; карта секретных путей зоны; ключ доступа в ограниченные зоны жилого блока
- 5) Гигантский жилой блок, теперь лишенный обитателей; химически пахнущие проходы; шахты морской воды, полные соли и массивные проточные каналы

Утопия

Природные и социальные условия этого мира сделали его раем для его обитателей, подлинной утопией счастья и самореализации. Обычно это результат радикальной человеческой инженерии, включающей в себя мозговой мерин, нейрохимический контроль, личностные ограничения или полное переопределение «человечности». Тем не менее, местные жители чрезвычайно довольны своей участью и, возможно, пожелают распространить эту радость на бедных, печальных чужаков.

- 1) Сострадательный нейро-терапевт, обращающий туземных миссионеров в свою веру; жестокий тиран, правящий через неумолимое счастье
- 2) Невменяемый недовольный; окровавленный партизанский лидер мятежа безумцев; аутсайдер, пытающийся найти способ обратить вспять утопические перемены
- 3) Туземцы действительно глубоко и удовлетворенно довольны своей измененной участью; утопия производит нечто, что привлекает других; утопия работает над обращением чужаков через убеждение и щедрость; утопия включает в себя некоторые жертвы, которые ужасают не-членов
- 4) Портативное устройство, которое применяет утопические изменения; планы устройства, которое разрушит утопию; товары, радостно созданные местными жителями
- 5) Площадь, полная измененных людей; место социальных ритуалов; секретный офис, где правят «нормальные» люди

Правящие военачальники

Мир страдает от военных баронов. Многочисленные могущественные мужчины и женщины управляют частными армиями, достаточно сильными, чтобы подавить любое местное правительство. На землях, на которые они претендуют, их слово - закон. Большинство из них проводят время, угнетая своих собственных подданных и убийственно грабя своих соседей. Большинство из них хотели бы вернуться в мантию идеологии, религиозного рвения или якобы законного права на власть.

- 1) Военачальник; алчный лейтенант; дорогой убийца; честолюбивый приспешник
- 2) Мстительный простолудин; правительственный военный офицер; чиновник по оказанию гуманитарной помощи; деревенский священник
- 3) Военачальники готовы сотрудничать для борьбы с взаимными угрозами; военачальники предпочитают определенные религии или расы другим; военачальники используют значительно более сложные технологии, чем другие; некоторые из военачальников являются лучшими правителями, чем правительство
- 4) Тайник с оружием; зарытая добыча; личная боевая сбрюя военачальника; захваченный торговый корабль
- 5) Кровавое поле битвы; сожженная деревня; варварский дворец военачальника; убогий лагерь беженцев

Ксенофилы

Туземцы этого мира быстро подружились с особой инопланетной расой. Инопланетяне, возможно, спасли планету в какой-то момент в прошлом, или внушили благоговейный трепет местным жителям с превосходными технологиями или впечатляющими культурными качествами. Инопланетяне могли бы даже быть правящим классом на планете.

- 1) Инопланетный ксенофоб; подозрительный инопланетный лидер; ксено-культурный империалист
- 2) Доброжелательный пришелец; местный недовольный; ушедший-коренной чужак
- 3) Энтузиазм вызван инопланетной псионикой или техникой; энтузиазм основан на лжи; инопланетяне сильно не любят своих «фанаток»; инопланетяне чувствуют себя обязанными править человечеством для его же блага; люди плохо понимают инопланетян
- 4) Гибридные инопланетно-человеческие технологии; экзотические инопланетные ремесла; сложные ксено-лингвистические и ксено-культурные исследования
- 5) Чужой район; чужеродный человеческий дом; культурный фестиваль, посвященный инопланетному художнику

Ксенофобы

Туземцы очень не любят иметь дело с чужаками. То ли из-за культурного отвращения, то ли из-за боязни технического заражения, то ли из-за подлинного иммунодефицита местные жители избегают иностранцев из других миров и отказываются иметь с ними что-либо общее, кроме самого необходимого контакта. Торговля может существовать или не существовать в этом мире, но если она существует, то почти наверняка ведется кастой неприкасаемых и отверженных.

- 1) Возмущенный местный правитель; убежденный туземец, что с ним сделали что-то плохое; циничный демагог
- 2) Любопытный туземец; изгнанный бывший правитель; местный житель отчаянно ищет помощи у чужаков
- 3) Туземцы являются бессимптомными носителями заразной и опасной болезни; туземцы исключительно уязвимы к болезням внешнего мира; туземцы требуют сложных ритуалов очищения после разговора или прикосновения к ним чужаком; местный правитель запретил любые торговые сделки с чужаками
- 4) Ревностно охраняемая драгоценная реликвия; местный продукт под запретом экспорта; эзотерическая местная технология
- 5) Запечатанный договорный порт; публичный ритуал, не открытый для посторонних; дом отверженных в тущобах

Зомби

Эта угроза может не принимать форму неуклюжих трупов, но какая-то болезнь, инопланетный артефакт или сумасшедшая местная практика порождают мужчин и женщин с привычками, похожими на привычки убийственной людоедской нежити. Эти вспышки могут быть регулярными элементами в местном обществе, либо спровоцированными некоторыми злонамеренными создателями, либо следствием некоторых местных условий.

- 1) Бездушный культ биотехнологий мал-теха; зловещий правительственный агент; сумасшедший культист зомби
- 2) Выживший после вспышки болезни; врач, ищущий лекарство; бунтарь против тайных злоумышленников
- 3) Зомби сохраняют человеческий интеллект; зомби можно вылечить; процесс добровольный среди преданных; состояние заразное
- 4) Лекарство от болезни; инопланетный артефакт, который ее вызывает; детали процесса обращения культа
- 5) Дом с заколоченными окнами; мертвый город; укрепленный бункер, который был захвачен изнутри

Атмосфера

Первым шагом в случайной генерации мира является определение атмосферы планеты. В некоторых случаях это будет предопределено заранее; если вам нужна бесплодная астероидная база, у нее вообще не будет атмосферы. С другой стороны, если вы хотите, чтобы мир изобиловал человеческой жизнью, он почти наверняка будет иметь пригодную для дыхания атмосферу.

Обратите внимание: если действительно ядовитая атмосфера, климат или биосфера появляются на случайном броске, вы должны тщательно подумать о том, что заставило людей выбрать жизнь в таком мире. Возможно, первые колонисты были заключенными, сосланными в тюрьму открытого мира. Возможно, их предки стремились к изоляции любой ценой. Учитывая его положение в секторе, он может быть жизненно важным заправочным и торговым портом для нескольких краткосрочных курсов спайк-привода. Возможно, первоначальным колонистам пришлось совершить вынужденную посадку. Какова бы ни была причина, требуется мощная мотивация, чтобы группа колонистов решила сделать коррозионную, горящую адскую дыру своим постоянным домом.

Типы атмосферы

Коррозионная атмосфера опасна для обычных скафандров и других защитных средств. Она постоянно срывает вентиляционные отверстия скафандра, провода и другие слабые места, пока в конце концов не прорвет и не зальет скафандр ядовитым коктейлем, который обычно убивает жертву в считанные секунды. Слабой атмосфере может потребоваться целый день, чтобы привести в негодность скафандр, в то время как сильные могут выполнить эту работу за час. Даже скафандры на основе силового поля, такие как ПЭЗ, постоянно повреждают их открытые элементы.

Рядовые вакуумные костюмы обычно покрываются абляционным слоем или распылителем, который может регулярно обновляться, и их здания часто полагаются на устойчиво экстрадированную суспензию нейтрализующих материалов, которая может постоянно обновляться порами в самой конструкции. Это часто придает объекту капающий, наполовину расплавленный вид, который может быть более чем косметическим в случае тех конструкций, которые имеют неисправные шламовые насосы. Современное технологическое оборудование 5-го уровня может быть способно преодолеть последствия, но даже пре-тех часто облагается налогом из-за неумолимой суровости этого мира. Транспортные средства и шаттлы хранятся в герметичных гаражах, когда ими не пользуются, а звездолеты никогда не приземляются надолго.

Коррозионные миры имеют ряд внутренних приключенческих осложнений, самым большим, из которых является то, что каждая деятельность за пределами жилого дома имеет встроенный лимит времени. Что бы партия ни решила сделать за пределами помещения, она должна сделать это до того, как их скафандры выйдут из строя или атмосфера прорвет дыру в корпусе корабля. Умный ГМ может использовать эту проблему, чтобы добавить дополнительное напряжение к простой задаче.

2кб	Тип
2	Коррозионный , повреждающий посторонние предметы
3	Инертный газ , бесполезный для дыхания
4	Безвоздушный или разреженный до степени удушья
5-9	Доступный для дыхания набор
10	Густой , но доступный для дыхания с маской приемлемого давления
11	Инвазивный , проникающий через герме-костюм
12	Как коррозионный , так и инвазивный по своим эффектам

Атмосфера инертного газа не является враждебной или ядовитой, но она непригодна для дыхания человека. Если климат планеты в остальном терпим, то туземцы могли бы жить и работать на открытом воздухе, не имея ничего, кроме баллона с воздухом и маски для лица. Для выживания человечества потребуются определенная степень технического совершенства, и большие запасы кислорода придется добывать из какого-то местного источника. «Воздушные мины» могут существовать для замещения кислорода, потерянного в процессе использования человеком, или местные электростанции, возможно, должны работать на полную мощность, чтобы расщеплять молекулы воды на водород и кислород.

На планетах с непригодной для дыхания атмосферой контроль над подачей воздуха значительно затрудняет местным жителям восстание против своих лидеров. Без оборудования и энергии для производства собственных запасов воздуха потенциальные мятежники полностью находятся во власти тех, кто контролирует кислород. Большинство правителей быстро улавливают этот факт, и некоторые миры с непригодной для дыхания атмосферой могут даже сделать преступлением владение незаконным оборудованием для производства кислорода.

Безвоздушная или разреженная атмосфера подходит для астероидов, Скалистых планетоидов или бесплодных миров, чьи атмосферы были сожжены оружием или космическим капризом. Какая бы атмосфера ни существовала, она слишком мала, чтобы поддерживать человеческую жизнь, если она вообще существует, и мир в значительной степени обнажен для холода космоса и блеска звездного тепла. Воздействие на поверхность планеты без вакуумного скафандра или герметичного сооружения столь же смертельно, как и воздействие жесткого вакуума.

Безвоздушные миры враждебны к человеческой жизни, но они превосходно сохраняют реликвии прошлого. При условии, что руины или останки будут защищены от обжигающего жара местного звездного тела и воздействия случайных метеоритов, они могут сохраняться миллионы лет. Некоторые исключительно древние инопланетные руины, возможно, даже относятся к тому времени, когда мир еще не утратил своей атмосферы.

Доступная для дыхания атмосфера может поддерживать человеческую жизнь без дополнительного оборудования или генной модификации. Любой мир, население которого исчисляется миллионами или более человек, почти наверняка имеет пригодную для дыхания смесь атмосферы.

В то время как воздух пригоден для дыхания, почти каждый мир имеет свой собственный утонченный коктейль из инертных газов, атмосферных загрязнений и других пахучих ингредиентов. Для космонавтов, привыкших к фильтрованному воздуху звездолета, «вонь нового мира» от свежего падения на планету может сводить с ума, так как немногие задерживаются достаточно долго, чтобы привыкнуть к запаху местного воздуха. Попытки объяснить местным жителям причину этого дискомфорта редко приводят к положительным результатам. Некоторые бары космопорта имеют дело с собственной фильтрацией воздуха и миксерами состава.

Густая атмосфера обычно может быть вдыхаема с помощью фильтрующей маски. Хотя смесь загрязняющих веществ делает её медленно или скоро токсичной для людей, которые пытаются дышать напрямую. Отдельные источники воздуха не являются необходимыми для дополнения смеси, но любое общество, которое хочет выжить в таком мире, должно обладать достаточным технологическим опытом для производства и обслуживания большого количества фильтрующих масок.

Густая атмосфера часто бывает по меньшей мере полупрозрачной, а некоторые миры имеют густую атмосферу, которая совершенно непроницаема для обычного света. Глубокие слои постоянного тумана могут окутать планету, или туземцам, возможно, придется использовать сложное ультрафиолетовое или инфракрасное оборудование для наблюдения, если они не хотят быть слепы. Некоторые скопления газов могут быть непроницаемы даже для этих инструментов наблюдения, оставляя группу уязвимой для моментов полной слепоты, когда они находятся на поверхности мира.

Инвазивные токсичные атмосферы состоят из значительной доли молекул, достаточно малых, чтобы проникнуть через уплотнения большинства скафандров. Эта инфильтрация не вредит скафандру, но молекулы должны быть постоянно промыты датчиками очистки системы, прежде чем они достигнут истощающего уровня. Это вызывает гораздо более быстрое истечение воздуха, поскольку пригодный для дыхания кислород выбрасывается вместе с проникающими молекулами. Большинство инвазивных атмосфер сокращают продолжительность подачи кислорода в лучшем случае вдвое.

Инвазивная атмосфера делает кислород еще более важным ресурсом, чем на планетах с инертным газом. По возможности следует избегать работы на открытом воздухе, так как любой сбой в датчиках токсинов или системе промывки костюма может привести к смерти еще до того, как владелец даже поймет, что что-то не так. Постоянное воздействие низких уровней токсинов также может привести к неблагоприятным последствиям даже при использовании полностью функционального костюма. За этим могут последовать галлюцинации, хроническая болезнь или что-нибудь похуже.

Коррозийная и инвазивная атмосфера существует на самой границе того, что человеческое общество может вынести. Сочетая в себе все худшие черты разрушительной, коррозионной атмосферы и инвазивное вторжение ядовитых молекул, планета, проклятая такой атмосферой, гораздо более враждебна, чем любая безвоздушная скала.

Современное оборудование для предварительной фильтрации и производства кислорода может поддерживать приемлемые условия обитания под давлением и гидропонные системы, не загрязненные внешней атмосферой. Все, что меньше этого технического уровня, означает все большее и большее количество общественных ресурсов, выделяемых просто на поддержку дыхания. Целые цивилизации могут быть ориентированы на преодоление трудностей, связанных с поддержанием их структур и герметичных жилищ.

Что бы ни побудило первобытных обитателей поселиться в этом мире, оно должно было иметь огромную ценность или необходимость, чтобы убедить их оставить себя и своих детей в таком месте. Крайне маловероятно, что существует достаточное количество кораблей, чтобы доставить кого-либо, кроме самых удачливых местных жителей, за пределы планеты, поэтому остальные вынуждены мириться с их суровым существованием, насколько это возможно.



Температура

Средняя температура в мире во многом зависит от его атмосферы. Миры с безвоздушной или разреженной атмосферой непосредственно подвержены диким колебаниям температуры, вызванным звездным излучением и холодной пустотой космоса, и могут регулярно переключаться между невыносимой жарой и почти абсолютным нулем в зависимости от вращения планет и орбиты.

Если ГМ намеревается, чтобы на этой планете было большое человеческое население, они должны ограничить возможность замороженного или горящего мира. Все, что невыносимо для человека без вак-костюма, означает, что крупное сельское хозяйство маловероятно. Поскольку практически невозможно прокормить целые планеты за счет ограниченной межзвездной торговли, каждая планета должна поддерживать свое собственное население. Мир, который не может выращивать пищу вне гидропонных лабораторий или подземных ферм, вряд ли сможет прокормить миллионы людей.

Типы климатов

Замороженные миры - это миры со столь слабой первичной звездой или с таким большим расстоянием от неё, что средняя температура близка к абсолютному нулю. Любая атмосфера, которая когда-то существовала, давно превратилась в сугробы застывшего кислорода или озера жидкого гелия. Воздействие этих сугробов очень опасно. Скафандры легко поддерживают приемлемую температуру, потому что звездная полость очень пуста, и между скафандром и пустым пространством мало теплопроводности. Погружение скафандра в озеро теплопроводной сверхпрочной жидкости может привести к внезапной и резкой перегрузке нагревательных элементов, что приведет к истощению силового элемента за считанные минуты или даже секунды.

Холодные миры неудобны, но человек может выжить на них в плотной одежде. Худшие из холодных миров похожи по своему состоянию на антарктические области Земли, бесплодные пустыни льда и ветра. Более мягкие имеют короткие теплые сезоны или экваториальные полосы, которые получают достаточно солнечной радиации, чтобы поддерживать значительное сельское хозяйство.

В холодных мирах сельскохозяйственные угодья в большом почете. Население вряд ли захочет ограничивать свою численность тем, что может обеспечить гидропонная ферма, и у них может не хватить технологий для широкомасштабных методов искусственного производства. Дикие войны, возможно, вспыхнули из-за контроля над плодородными растущими регионами, и население, возможно, было вытеснено с пахотных земель в холодные зоны на медленную смерть.

В некоторых мирах сохранились установки, существовавшие до Безмолвия в глубине замерзших пустошей, древние базы и лаборатории, которые были заложены в эпоху, когда хорошие стартовые площадки и орбитальные окна означали больше, чем пустышки температуры. Эти затерянные места можно было бы вспомнить в легендах и преданиях, а некоторые местные вожди все еще могли бы владеть автоматическими кодами обхода защиты, переданными их предками.

2кб	Тип
2	Замороженный , запертый в вечном льду
3	Холодный , преобладают ледники и тундра
4-5	Переменный холод с местами умеренного климата
6-8	Умеренный , похожий на Землю в своих широтах
9-10	Переменное тепло с местами умеренного климата
11	Теплый , тропические и жаркие места
12	Пылающий , невыносимо горячий на своей поверхности

Планеты с **умеренным климатом** были самыми популярными колониями, и большинство действительно густонаселенных миров пограничья имеют умеренный климат. Многие умеренные миры имеют температурные диапазоны, не отличающиеся от земных, хотя большинство из них наклонены немного дальше к холоду или теплу в зависимости от их угла и близости к местной звезде.

Умеренные миры, скорее всего, также изобилуют местной жизнью, и где-то на их поверхности находятся инопланетные руины или останки. Большинство пограничных миров никогда не накапливали достаточно населения, чтобы серьезно напрячь пахотные земли умеренного мира, но та же самая емкость часто позволяет развиваться более сложным социальным разделением. Выходцы из других миров часто вынуждены сотрудничать или умирать, в то время как те, кто живет в мягком умеренном мире, могут позволить себе роскошь глубокого и прочного разделения.

Теплые миры бывают двух основных сортов, в зависимости от преобладания воды. «Пустынные миры» достаточно жарки или засушливы, чтобы быть лишены большей части поверхностной воды. Любая жизнь на такой планете должна быть способна извлекать воду из живой добычи, воздушных потоков или запасов влаги глубоко под землей. Люди могут выжить в теплых мирах без более чем подходящей одежды, но люди пустынного мира должны изучить сложные методы поиска воды и бурения скважин, чтобы поддерживать свои сельскохозяйственные системы. Война часто вращается вокруг этих водных систем.

Другой распространенной разновидностью теплого мира является тот, который благословлен обилием поверхностных вод. Эти миры, как правило, покрыты растительной и животной жизнью, изобилуют густыми джунглями и обширными саргассовыми коврами на морях, которые кипят с рыбами и другими аналогами инопланетной жизни. Эти миры могут быть вполне благополучными для человека, если туземная жизнь съедобна, но обитатели часто вынуждены иметь дело с крупными хищниками и энергично изобретательной туземной экологией болезней.

Миры с **переменной температурой**, как правило, демонстрируют большее распределение климатов, чем другие миры, либо от холодных до умеренных уровней, либо от умеренных до горячих уровней. Это может быть климат, который меняется во всем мире, когда длинная, медленная орбита сближает планету со звездным, или это может быть мир, который имеет существенно разные климатические зоны, разбросанные по его поверхности. Северный полюс одного из миров может быть выжженной солнцем пустыней, переходящей в прохладный влажный экватор, или ледяной мир может быть согрет тут и там сложными каналами геотермально нагретых подземных рек. Миры с переменной температурой, как правило, имеют дикую погоду. Смешение горячего и холодного воздуха может посылать свирепые циклоны и бушующие ураганы по всей поверхности мира, некоторые достаточно большие, чтобы поглотить большую часть полушария.

Пылающие миры слишком горячи для человека, чтобы выжить без оборудования, подобного по эффективности скафандру. Ручейки расплавленного свинца или меди могут вытекать из открытых жил на склонах холмов, и многие из тех же опасностей, с которыми сталкивается исследователь на замерзшем мире, имеют более горячие эквиваленты на пылающем. Пепельные сугробы, лужи расплавленного металла и перегретые жидкие источники могут принести быструю смерть неосторожному исследователю, и шахтеры, населяющие такие миры, должны быть всегда бдительны против опасностей своего горящего дома.

Климат и приключения

Любая планета с горящими или замороженными условиями будет нуждаться в какой-то герметичной среде обитания для человечества. Миры с холодными или теплыми температурами, по крайней мере, пригодны для жизни за пределами их самых экстремальных зон, хотя на ледяных планетах может быть не так много пахотных земель снаружи.

Как следствие, планеты с замерзшими или горящими температурами, как правило, имеют климат в качестве фона, а не того, с чем регулярно приходится иметь дело ИП. Если они приземлились на космодроме такого мира, то он, вероятно, помещаются в каком-нибудь подземном ангаре-пещере или куполообразен массивными строительными конструкциями. Лед или пламя могут быть постоянной проблемой местных жителей, но ИП не собираются справляться с этим, если им не придется покинуть населенные районы планеты.

На пылающих мирах такое случается нечасто. Любая среда обитания без активного климат-контроля в скором времени будет расплавлена или сожжена местными условиями. Там не будет никаких руин, чтобы исследовать или остатки, чтобы восстановить, если они не будут каким-то образом огнеупорны.

Проще всего использовать температуру горящего мира как угрозу для местных жителей или ИП. Если что-то не будет исправлено, или если что-то будет разрушено, или если какое-то место не будет эвакуировано вовремя, тогда все станет невыносимо горячим. Обычно существует льготный период повышения температуры, чтобы помочь добавить срочности ситуации и наложить слой на потенциальные штрафы или опасности, поскольку ИП изо всех сил пытаются справиться с ситуацией.

Замерзшие миры могут быть столь же смертоносны, если поток жидкого кислорода угрожает прорваться через среду обитания или сломать разрушенный холодом жизненно важный компонент. Что еще более важно для ИП, однако, замороженные миры, как правило, гораздо лучше относятся к сохранению руин и останков. ИП могут быть вынуждены иметь дело с холодными температурами, когда они исследуют чужеродные структуры или ледяные залы мертвой среды обитания. Такие условия могут привести к жестким временным ограничениям на экспедицию, прежде чем материалы начнут ломаться и разрушаться под безжалостным холодом.

Биосфера

Некоторые миры вряд ли имеют биосферу. Безвоздушная скала, замерзшая пустошь или мир кипящего олова - все это вряд ли может вместить какую-либо жизнь, более сложную, чем микробы, хотя вселенная продемонстрировала существование нескольких экзотических существ даже на, казалось бы, невыносимых планетах.

Истинный вопрос биосферы - съедобна она или нет. Колонисты на планете без съедобной местной жизни вынуждены сеять и выращивать земные культуры, которые вполне могут быть вытеснены местной жизнью, специально разработанной для этого мира. Такие колонисты вполне могли умереть с голоду среди садов чужеродных фруктов, не в состоянии переварить ни одного из них. Единственным преимуществом таких миров является вероятность того, что люди столь же ядовиты для местной жизни, хотя многие крупные хищники не осознают этого, пока не сожрут какого-нибудь неудачливого колониста.

Типы биосферы

Остатки биосферы - это обломки разрушенной экологии. Окаменевшие деревья, сугробы сохранившихся костей, леса мертвой растительной жизни; что-то убило всю жизнь на этой планете в относительно недавнем прошлом. Возможно, это было проявление мал-тех оружия для уничтожения планет, или мутантный микроб, занесенный колонистами-людьми, или какое-то извержение вулкана или столкновение с астероидом, которое погрузило мир в десятилетия ледяной ночи.

Любая местная цивилизация, недостаточно развитая, чтобы покинуть планету, скорее всего, погибнет, когда это произойдет. Их руины и останки можно было бы найти повсюду в пустынных пустошах, вместе с другими ключами к разгадке причин опустошения.

Микробная жизнь часто является единственной вещью, которая существует на более негостеприимных планетах, но большое разнообразие окружающей среды, которая может вместить жизнь, означает, что эти маленькие животные появляются в некоторых из самых невероятных мест. Некоторые разновидности слизистой плесени даже сумели развиваться на планетах с коррозионной атмосферой, образуя слизистую внешнюю оболочку против атмосферы, а затем питаясь и вырастая из химических побочных продуктов ее эрозии.

Микробная жизнь также может быть опасной. В то время как большинство чужеродных микробов неспособны заразить или повредить радикально отличающуюся биологию человека, некоторые проявляют достаточно изобретательности, чтобы совершить даже этот трудный подвиг. Слухи об ужасных «космических эпидемиях», которые оставляют после себя только дрейфующие корабли и искаженные предупреждения, остаются неизменным штапелем в космических барах по всей известной вселенной.

2к6	Тип
2	Остатки биосферы
3	Микробная жизнь присутствует
4-5	Нет родной биосферы
6-8	Человеко-совместимая биосфера
9-10	Несовместимая биосфера
11	Гибридная биосфера
12	Спроектированная биосфера

Ни одна местная **биосфера не встречается** иногда даже на самых умеренных и в остальном пригодных для жизни мирах. По той или иной причине жизнь просто никогда не развивалась на этих планетах, оставляя их чистым листом для сельскохозяйственных и экологических усилий людей. Если мир в остальном поддается земной жизни, такие планеты могут быть чрезвычайно плодородными и богатыми в сельскохозяйственном отношении.

Они также могут быть бедствиями, ожидающими своего часа. Ксено-биологи пре-теха составили стандартизированные пакеты колонизации растений, животных и насекомых, предназначенные для плавного и равномерного расширения, чтобы заполнить ниши необитаемые планеты. Не все колонисты реализовали эти пакеты правильно, и некоторые миры имели катастрофы или особые обстоятельства, которые дестабилизировали их усилия. Некоторые пустые миры сейчас находятся в состоянии постоянного биологического потока, поскольку местная экология тщетно пытается найти какое-то равновесие между мириадами импортированных видов и их жестокой борьбой.

Более тонко, эти миры могут быть внезапно и резко дестабилизированы импортом какого-нибудь внеземного растения или животного. Без сильной местной экологии, чтобы отбиваться от чужаков, неверный зверь или жук может опустошить целые континенты. Эти планеты, как правило, крайне параноидальны в отношении импорта чужеродных форм жизни.

Человеко-совместимая биосфера - это та, в которой некоторая существенная часть местной жизни биологически совместима с потребностями человека в питании. Местные растения и животные не могут быть вкусными или ужасно питательными, но они могут поддерживать жизнь без серьезного импорта земных семян сельскохозяйственных культур и скота.

Даже в более дружественных биосферах, совместимых с человеком, часто не хватает широкого разнообразия съестных припасов, которые развились на Земле, и туземцы часто дополняют свои запасы местной пищи ограниченным земным сельским хозяйством. Экзотические продукты, специи и ликеры могут стоить межзвездного импорта, чтобы утолить жажду новизны, которой обладают элиты этих миров.

К сожалению, тот факт, что люди могут есть какую-то местную жизнь, означает, что очень вероятно, что какая-то местная жизнь может есть и людей. Крупные хищники и болезни, способные заразить человека, отнюдь не редкость в этих мирах, и небольшие колонии могут испытывать трудности, чтобы выжить в них.

Несовместимые биосферы не дружелюбны к человеку. Ни одно из местных растений или животных не является съедобным, и все, что нужно колонии, должно быть выращено из земных запасов. Что еще хуже, пыльца и другие микроорганизмы этих миров, как правило, сильно аллергены для человека, что требует регулярного использования специально подобранных антиаллергенных препаратов для предотвращения возможной дыхательной недостаточности или экзотических реакций иммунной системы.

Эти миры исключительно восприимчивы к искушению человеческой генной инженерии. Несмотря на постоянные недостатки, генетические изъяны и недостатки, которые обычно приносит в человека генная инженерия, отчаянная потребность в еде может подтолкнуть миры к массовым экспериментам над своим потомством. В результате измененные люди часто способны переваривать местную пищу, но обычно расплачиваются за это сокращением продолжительности жизни, физическими недостатками или неспособностью потреблять земную пищу. Иногда последствия бывают еще хуже.

Несовместимые биосферы производят некоторые из самых экзотических растений и животных в человеческом космосе. Во многих из этих миров обитают существа причудливой красоты и странных конфигураций, не стесненные рамками привычных эволюционных схем. Многим не хватает ума понять, что люди для них так же ядовиты, как и люди для них.

Гибридные биосферы представляют собой стабильное смешение земной флоры и фауны с местными формами жизни. Большинство таких миров были колонизированы за столетия до Молчания, что дало местной экологии время перестроиться в относительно стабильную конфигурацию земных организмов и местной жизни. Местная биология может быть или не быть смешанной с человеческой жизнью, но она вряд ли будет особенно враждебной в любом случае, иначе переплетающиеся формы жизни не смогли бы закрепиться на планете.

Гибридные биосферы часто демонстрируют странные примеры симбиоза и адаптации, когда растения и животные образуют новые союзы. Крупные хищники из одного мира могут питаться стадами травоядных чужаков, в то время как земная растительность обеспечивает пропитание для больших популяций мелких, покрытых шерстью, насекомо-подобных травоядных. Знакомые животные могут демонстрировать, казалось бы, странные модели поведения, которые сформировались в ответ на местные условия, возможно, став крупнее или агрессивнее, или подвергшись генной инженерии для совместимости.

Спроектированные биосферы являются одними из самых редких, поскольку они требуют огромного времени и усилий со стороны высокоразвитой цивилизации. Какая бы жизнь ни существовала на этой планете, она была сильно изменена инопланетной расой или передовыми методами генной инженерии пре-теха. Некоторые из таких миров являются райскими планетами, тщательно вылепленными каким-то сказочно богатым предшественником в соответствии с их собственными вкусами. Другие - это живые кузницы, где продукты питания и рафинированные минералы производятся как побочные продукты основных органических процессов мировой биосферы.

Такие миры имеют тенденцию быть хрупкими. Многие сконструированные миры зависят от регулярной стабилизирующей работы, чтобы предотвратить генетический сдвиг и адаптацию, которые не служат цели создателя. Без регулярной обрезки и корректировки инженерные биосферы могут начать плохо работать. Некоторые заканчивают тем, что не оставляют после себя ничего, кроме генетических обломков, в то время как другие выходят из строя более тонкими способами. Там, где когда-то биосфера существовала, чтобы служить жителям, скрипучая инженерная биосфера может оставить население планеты прикованным к постоянным усилиям по ремонту и обслуживанию только для предотвращения планетарного коллапса.



Популяция

Население планет зависит от обитаемости планеты. Миры, неспособные выращивать пищу на поверхности планеты, вряд ли будут иметь больше нескольких сотен тысяч жителей в лучшем случае, и действительно враждебным мирам может повезти иметь десятую часть такого количества. Как правило, в мире должно быть какое-то человеческое жилье, если только ГМ не держит в голове конкретную цель для него. Мир, не затронутый человеческим присутствием, может быть интересен во многих отношениях, но без детализации мало что отличает его от следующего безвоздушного каменного шара.

Люди быстро размножаются и будут стремиться выйти за пределы возможностей мира, чтобы прокормить и поддержать себя. Некоторые культуры, обладающие достаточными технологиями, могут полагаться на контрацептивы и разрешение на рождение, чтобы обеспечить достаточное питание для своего населения, в то время как другие могут выбрать или быть вынуждены оставить все на простой мальтузианской выбраковке. Войны и болезни могут также служить сдерживающим фактором для населения, или в некоторых случаях культуры могут оказаться настолько богатыми, эгоцентричными и комфортными, что добровольно решат не размножаться.

Размеры популяции

Несостоявшиеся колонии время от времени встречаются в мирах человеческого космоса. Некоторые из них восходят к первой волне человеческой колонизации более тысячи лет назад, в то время как другие являются более поздними усилиями, которые выплеснулись под давлением рождения колонии.

Пиратские нападения могли уничтожить молодую колонию, как и враждебная биосфера, нападение инопланетян, внутренние разногласия, вспышки болезней, отказ жизненно важного колониального оборудования или любая из сотен других катастроф. Однако на развалинах колонии все еще могли находиться ценные артефакты пре-теха или документы о колонизации, санкционированные соседними мирами. Некоторые выжившие, возможно, даже цеплялись за жизнь в последующие столетия, поддерживая какое-то общество на обломках работы своих предков.

Аванпосты редко состоят более чем из нескольких сотен или нескольких тысяч колонистов. Аванпосты - это либо очень новые колонии, которые не имеют необходимого времени для роста, либо не колонизированные миры, которые просто случайно имеют военно-морскую или корпоративную базу на поверхности.

Корпоративные или военные аванпосты не предназначены для того, чтобы быть полностью самодостаточными. В то время как крупные аванпосты часто вынуждены сами собирать продовольствие, сменный персонал, запасные части и передовые технологии должны быть доставлены из других мест. Такие временные аванпосты, как известно, внезапно оказываются в бедственном положении, когда жизненно важный корабль снабжения не может совершить посадку или когда какая-то местная угроза оказывается больше, чем может справиться персонал.

Колониальные аванпосты, как правило, лучше оборудованы, но с меньшей внешней поддержкой. Такие туземцы рассчитывают жить и умирать на земле и более склонны строить постоянные сооружения и местные улучшения. Многие из них - изгнанники, недовольные или другие, неспособные терпеть мир, который выслал их, и это может создать несколько взрывоопасную смесь в молодой колонии. Эти первопроходцы, как правило, очень дружелюбно относятся к посещению звездолетов, поскольку они часто зависят от свободных торговцев и бродячих торговцев, чтобы принести им жизненно важные поставки или новости сектора.

Некоторые «аванпосты» на самом деле просто упрямые, настойчивые выжившие после давно провалившейся попытки колонизации. Эти культуры могут выживать в течение столетий, постоянно отбираемые опасностями мира, пока выжившие не станут немногим больше, чем еще одним неровным элементом местной экологии.

2к6	Тип
2	Несостоявшаяся колония
3	Аванпост
4-5	Меньше миллиона жителей
6-8	Несколько миллионов жителей
9-10	Сотни миллионов жителей
11	Миллиарды жителей
12	Инопланетные обитатели

На недавно колонизированных планетах или на планетах с ограниченной пахотной землей часто обитает **менее миллиона человек**. Этот класс имеет самый широкий диапазон результатов, от обществ, едва достаточно больших, чтобы избежать скрещивания, до малых миров с несколькими сотнями тысяч местных жителей, борющихся против враждебных местных условий.

Для миров с очень небольшим населением, как правило, группируются близко друг к другу для взаимной поддержки и эффективной эксплуатации земли. Атмосфера могла бы быть чем-то вроде сельской местности, где слишком мало людей, чтобы поддерживать большие специализированные города. За собой крупные поселенческие планеты, как правило, строится вокруг космодрома.

Политика на планетах, где так мало людей, как правило, носит очень личный характер. Отдельные лидеры иногда могут обратиться ко всему населению мира на одной встрече, и сети семьи, друзей и сотрудников могут доминировать в местной социальной жизни. Это небольшое население в сочетании с ограниченным внешним контактом может привести к некоторым... необычным обществам, на которые личные причуды лидера влияют сильнее, чем на более густонаселенную планету. Некоторые из таких миров могут стать решительно нездоровыми в своих обычаях и традициях.

Сотни тысяч жителей составляют население многих пограничных миров, как правило, имеющих достаточные запасы пахотных земель и условия на поверхности, пригодные для человека без защитного костюма или фильтрующей маски. Этот уровень населения также обычно является самым высоким, что мир на ТУ-4 может поддерживать, используя только искусственные гидропонные комплексы и герметичные сельскохозяйственные системы, поэтому менее гостеприимные планеты редко имеют больше, чем это количество жителей.

При ста тысячах граждан и более начинают формироваться города-государства и поселения-узлы, и некоторые крупные политические подразделения могут существовать под общим планетарным правительством. Региональные различия начинают проявляться по мере того, как города и небольшие поселения начинают утверждать свои собственные культурные особенности. Молодые колонии редко имеют большую часть рамок для разрешения этих новых напряжений, и это не редкость для аутсайдеров, которые в конечном итоге становятся кошачьими лапами для различных фракций.

Сто тысяч жителей - это, как правило, самое малое население, которое может создать спайк-привод оснащенных звездолетов. Менее населенные планеты редко имеют широкий круг специалистов и рабочих, необходимых для строительства таких кораблей, даже если они обладают необходимой технической информацией. Даже на этом пороге поддержание любого вида космической промышленности потребовало бы решительного внимания всего общества. Только при населении в миллион с лишним жителей существует достаточный промышленный запас, чтобы позволить менее решительно строить звездолеты со спайк-приводом.

Миллионы жителей обитают на некоторых из наиболее густонаселенных пограничных планет, на планетах с отличным климатом и почвой для сельского хозяйства. Эти миры изобилуют человеческой жизнью по сравнению с большинством их соседей, и если у них есть достаточный технологический опыт для создания спайк-двигателей, они, вероятно, являются одними из значительных сил сектора. Огромное количество труда и опыта, которые они могут вложить в свои проекты, затмевает возможности менее населенных миров.

Однако некоторые миры этого типа не могут объединиться под единым планетарным управлением и обращают большую часть своего внимания на внутри-планетные распри между различными нациями или городами-государствами. Известно, что в таких мирах вспыхивают полномасштабные планетарные войны, причем некоторые из них превращаются в выжженный пепел каким-нибудь мал-тех оружием или ядерными атаками на регионы, лишенные своих ядерных снарядов.

Миллиарды жителей на планете - это странное явление в большинстве секторов, обстоятельство, зависящее от почти идеальных планетарных условий, даты первой волны колонизации, очень большой начальной колониальной экспедиции и сильного культурного императива для размножения. Эти миры были колонизированы в течение почти тысячи лет и, вероятно, прошли через значительное культурное развитие и изменения с момента их основания.

Планеты с таким количеством обитателей, как правило, бывают двух основных разновидностей. Более распространенным является региональный гегемон, использующий свои огромные трудовые и научные резервы для строительства сотен или тысяч космических кораблей. Некоторые гегемоны могут даже иметь транспортный вес и персонал, доступный для колонизации или завоевания своих менее могущественных соседей напрямую, хотя большинство гегемонов предпочитают более безопасный маршрут послушных государств-клиентов, а не прямое завоевание.

Не все такие миры обладают необходимыми ресурсами для строительства звездолетов, даже если рабочая сила дешева и изобильна. Эти миры, как правило, идут другим путем, становясь балканизированными, раздираемыми конфликтами планетами, похожими на Землю середины 20-го века. Ресурсные войны - обычное дело, а местная политика вращается вокруг византийских междоусобиц и древних распрей. Технология на таких планетах имеет тенденцию быть очень неравномерной; она ограничена или отсутствует в областях, которые зависят от недоступных ресурсов, но местные жители часто демонстрируют замечательную изощренность в том, чтобы максимально использовать то, что у них есть.

Инопланетные цивилизации встречаются еще реже, чем населенные людьми планеты, но в некоторых секторах их можно встретить. В этих мирах любое человеческое присутствие либо отсутствует, либо просто символический контингент торговцев и дипломатов. Фактическое число инопланетян может колебаться от нескольких десятков тысяч до бесчисленных миллиардов человек.

Инопланетные цивилизации, по-видимому, не более невосприимчивы к конфликтам, бедствиям и упадку, чем люди, и большинство инопланетных миров являются изолированными планетами. Было известно, что в некоторых секторах до Крика доминировали инопланетные империи, но большинство обитаемых миров, обнаруженных колониальными исследователями, состояли из местных, низко-технологичных разумных существ, которые эволюционировали на планете, или же были разлагающимися остатками бывшей империи, распавшейся на изолированные колониальные миры.

Эта судьба роста, экспансии, колонизации и коллапса, по-видимому, является очень распространенным событием в галактике. Бесчисленные инопланетные руины и потерянные артефакты из глубокого космоса указывают на то, что циклы роста и упадка продолжались в течение тысячелетий, и нет никакого способа сказать, сколько инопланетных империй пронеслось над тем, что теперь является человеческим пространством, прежде чем уменьшиться до гниющих миров, а затем пустых руин.

Рост населения

Большинство миров достигли равновесного состояния с их нынешним населением. Хотя возможны некоторые вариации, немногие миры, вероятно, сильно увеличатся без резкого изменения местных условий.

Для примитивных миров этот предел был достигнут жестоким Мальтузианским способом. Местные жители просто не могут поддерживать сколько-нибудь значительное увеличение их численности, и дополнительное население ограничено широким использованием контрацептивов, избирательным детоубийством или регулярными приступами массового голода. Единственный выход из этой ловушки - использование передовых технологий, способных преодолеть ограниченность местных ресурсов, после чего население таких миров может резко увеличиться в течение нескольких десятков лет.

Для более развитых миров этот предел, как правило, органичен культурой. При наличии сложной технологии, обеспечивающей изобилие развлечений и средств к существованию, менее важно иметь потомство, чтобы трудиться для семьи или кормить ее престарелых членов. Индивиды начинают больше интересоваться своими собственными удовольствиями и амбициями, чем обременительной работой по воспитанию детей, и население склоняется к спаду до тех пор, пока культурные нравы не укрепят определенный базовый минимум воспроизводства. Резкое изменение культурных установок или рост социальной неопределенности могут быстро изменить это положение.

Технологический уровень

Технологический уровень мира представляет собой не только уровень технического прогресса и имеющихся на нем научных знаний, но и способность мира перевести эти знания в эффективное производство. Мир все еще может охранять тексты, описывающие сложные принципы нефтехимических манипуляций, но без нефти или ископаемого топлива на планете они не могут использовать эту информацию. Именно такое ограничение ресурсов чаще всего удерживает мир на низком технологическом уровне. Без таких ресурсов как нефтехимия или радиоактивность, они не могут разработать технологию, которая позволила бы им обойтись без них.

Технологический уровень 4 - это базовый уровень развития для планет, способных строить термоядерные установки, оснащенные спайк-двигателями звездолеты, ограниченные улучшения долговечности и базовое энергетическое оружие. Планета без такого уровня развития фактически отрезана от межзвездных новостей и торговли без хороших услуг дальних торговцев, исследователей или контактов флота мусорщиков.

Технологические уровни - это грубые приближения, и каждая планета будет иметь дисперсию в пределах этого диапазона. Разлагающаяся колония вряд ли забыла основы человеческой анатомии и практического ухода за ранами, но у них, возможно, нет местных ресурсов, чтобы изготовить медицинские инструменты более сложные, чем обсидиановые скальпели и травяные припарки. Точно так же примитивный мир может иметь местные ресурсы, которые исключительно полезны в одном или двух узких технологических диапазонах.

Планетарные технологические уровни

Технологический уровень 0 представляет собой мир с технологиями, подобными человечеству эпохи неолита. Очень немногие миры разрушаются так далеко, не вымирая полностью, и поэтому такой примитивный мир очень редок в человеческом пространстве. Мир настолько глубоко лишен полезных ресурсов, что туземцы могут просто не иметь ничего лучшего для работы, чем камни и местная растительность.

Уроженцы мира с таким техническим уровнем могли бы сохранить сложные культурные артефакты и очень сложное общество. Существующие ресурсы, как правило, эксплуатируются до предела, с большим населением, производящим массивные каменные города, человеческие двигатели для орошения и обширные демонстрации продуктов питания и ремесленных работ для правящего класса. Несмотря на это, недостаток металла, одомашненных выючных животных и нефтехимии ставит жесткие препятствия на пути технологического развития большинства из этих миров.

Реакция на дальних торговцев и других межзвездных путешественников будет отличаться в зависимости от местной культуры. Отсутствие быстрых методов коммуникации приводит к тому, что большие популяции распадаются на множество более мелких региональных культур, и дружественный принц одной области может соседствовать с непримиримо враждебным мудрецом-королем. Большинство «потерянных миров» высоко ценят преимущества, которые эти пришельцы с неба могут им принести, и будут торговаться соответственно.

Некоторые миры могли бы сохранить четкие рациональные записи об их колонизации и падении. Другие могли бы сохранить сказки о звездном происхождении в легендах и сказаниях. Некоторые, возможно, совсем забыли о своем происхождении и считают небесно-рожденных людей богами или посланниками божественного. Такое благоговение редко длится долго после того, как купцы или пираты, высадившиеся на берег, ясно объясняют свои цели.

2к6	Тип
2	ТУ-0, технология неолитического уровня
3	ТУ-1, средневековые технологии
4-5	ТУ-2, технологии раннего индустриального века
6-8	ТУ-4, современный пост-тех
9-10	ТУ-3, технологии уровня Земли наших дней
11	ТУ-4+, пост-тех с особенностями
12	ТУ-5, пре-тех с сохранившейся инфраструктурой

Миры **технологического уровня 1** сумели найти и эксплуатировать месторождения металлов и, вероятно, импортировали или одомашнили выючных животных. Эти миры с легким доступом к ископаемому топливу или аналогичному энерго-напряженному веществу могут продвинуться к более великим вещам, но культура, пойманная в ловушку на ТУ-1, вряд ли будет иметь доступ к таким полезным ресурсам. Несколько миров имеют достаточно пригодной для использования растительной материи или других горючих веществ, чтобы сделать паровые двигатели возможными, но те, у кого очень много такого ресурса, обычно совершают прыжок на следующий технический уровень в конечном итоге.

Как следствие, миры технического уровня 1, как правило, находятся на том же общем уровне развития, что и их кузены технического уровня 0. У них могут быть сложные социальные структуры и культурное развитие, но они неспособны к механизации без некоторого энерго-насыщенного ресурса, служащего топливом. Очищенные от мусора корпуса термоядерных установок их предков могут стоять как безмолвные храмы достижений их предков, но без технологий, необходимых для ремонта и восстановления таких зданий, мир зависит от чисто местных источников топлива.

Миры технического уровня 1, как правило, реагируют на посетителей примерно так же, как планеты технического уровня 0. Правящий класс этих миров, вероятно, будет в состоянии собрать большие города, большие армии и все другие преимущества, которые приходят от возможности обрабатывать доступные сельскохозяйственные земли с меньшим количеством рук.

Миры **технического уровня 2** благословлены наличием ископаемого топлива или реально обильного источника био-топлива. Двигатели внутреннего сгорания - это грубые вещи по сравнению с мощностью термоядерной установки, но их можно построить с помощью примитивных инструментов и базовой степени образования. Механизация, возникающая в результате использования

этого ресурса, значительно повышает эффективность местного земледелия, скорость передвижения и производительность труда фабричных рабочих.

Большинство миров технологического уровня 2 - это «нокдауны»; планеты, которые когда-то имели гораздо более высокую степень сложности, но недавно были искалечены болезнью, катастрофой или вторжением. Туземцы, как правило, остро осознают славу прежних поколений и яростно работают над восстановлением утраченных методов и восстановлением старых знаний.

Немногие миры технологического уровня 2 производят много такого, что стоит межзвездной торговли. Большинство продуктов питания слишком громоздки и дешевы, чтобы тратить на них время капитана. В некоторых мирах есть редкие залежи руды, но у туземцев нет причин копать их до тех пор, пока купец не даст им возможность создать целую новую индустрию для экспорта. Некоторые из таких миров обменивают реликвии своих предков на учебные материалы или редкие ресурсы, необходимые для развития местной промышленности. Другие чувствуют себя вынужденными обменивать местные трудовые контракты на опасную, грязную работу в сделке, которая мало чем отличается от работорговли.

Миры **технологического уровня 3** - это те, которые развились до уровня, очень похожего на уровень более развитых наций земли конца двадцатого века. Основное различие между технологическими мирами 3-го уровня и мирами 4-го уровня заключается в отсутствии производства термоядерной энергии или спайк-привода.

Эти миры бывают двух основных разновидностей. Первый - это «нокдаун» мир, в котором раньше были технологии технического уровня 4, прежде чем какая-то катастрофа или пиратская атака уничтожили их знания и промышленную базу. Некоторые из разрушенных объектов инфраструктуры могли оказаться незаменимыми, и мир должен бороться за восстановление своего прежнего уровня технологического производства. Миры в этом состоянии, как правило, имеют довольно малое население, которое подвержено потере нескольких концентрированных групп экспертов.

Вторая крупная разновидность - это мир, который вскоре после колонизации пережил тяжелую катастрофу и с тех пор был вынужден кропотливо наращивать свою технологическую базу. Некоторые из этих миров восходят к первой волне колонизации тысячу лет назад, загнанной в почти неолитические условия некоторым внешним давлением, прежде чем медленно и болезненно восстанавливать свою технологическую базу с помощью чисто местных усилий. Эти миры, как правило, имеют очень большое население, если позволяет мировой климат, так как они были колонизированы в течение довольно долгого времени.

Простое обеспечение мира необходимыми техническими данными для продвижения не означает, что продвижение будет коротким или даже быстрым. Даже если мир 3-го технологического уровня обладает необходимыми ресурсами для создания устройств 4-го технологического уровня, для создания необходимой инфраструктуры и предприятий по добыче ресурсов может потребоваться целое поколение. Время может быть еще больше, если господствующие культуры будут обеспокоены новой технологией.

Миры **технического уровня 4** являются наиболее распространенными в человеческом пространстве, и их технический опыт является основой для современного пост-молчания - «пост-тех». Эти миры могут создавать спайк-двигатели, рассчитанные на привод-3, термоядерные электростанции, гравитационные транспортные средства, простое энергетическое оружие и лекарства, которые продлевают человеческую жизнь до ста лет крепкого здоровья. Они могут управлять сложной генной инженерией на простых формах жизни, и некоторые миры технологического уровня 4 даже пытались улучшить генетические структуры самой человеческой жизни. Эти попытки пока не дали результатов без серьезных недостатков, но некоторые такие миры остаются населенными измененным человечеством, созданным для того, чтобы справляться с местными условиями лучше, чем обычные люди.

Технологический уровень 4 с особенностями - это необычный случай нормального мира технического уровня 4, который сохранил некоторые отрасли пре-теха или развил свой собственный местный технический опыт за пределами базового пост-теха в определенных конкретных областях.

Большинство таких специальностей относительно узки по охвату: гравитационные технологии, медицина, гидропоника, генерация силовых полей или некоторые области примерно одинаковой ширины. Эти специальности обычно являются либо продуктом нескольких незаменимых мануфактур пре-теха, либо результатом какого-то уникального местного ресурса, который удивительно хорошо подходит для данной цели. В обоих случаях мир будет ревностно охранять технологию, и многие локальные конфликты могут быть связаны с контролем над этими ресурсами.

Эти миры, как правило, имеют значительные объемы межзвездной торговли с соседними мирами, заинтересованными в их технологиях. Правящая элита мира может демонстративно выставлять напоказ это богатство.

Технологический уровень 5 - это самый высокий технический уровень, который может заслуживать случайного размещения. Мир с таким уровнем технологического опыта каким-то образом сумел удержать большую часть технологической базы до Крика и может производить широкий спектр товаров, которые неизвестны на менее сложных мирах. В таком мире возможны миниатюрные термоядерные установки, спайк-приводами-6, экзотическое гравитационное вооружение и даже разработка «пси-теха» на основе псионики.

Производство пре-теха в значительной степени зависело от специально обученных промышленных псиоников. С потерей своих уникальных дисциплин в Крике, большинство миров, которые сохраняют этот уровень технической классификации были вынуждены заменить более медленные, менее точные методы, которые резко сократили эффективность их производства. За исключением крайне маловероятной случайности перестройки утраченных дисциплин в этом мире, их максимальный объем промышленного производства резко ограничен. Даже в таких мирах, как этот, большинство технологий, скорее всего - пост-тех, с только важными товарами, произведенными до уровня пре-тех качества.

Мир с таким уровнем технологий почти наверняка является региональным гегемоном, одним из самых могущественных и влиятельных миров в секторе. Даже те миры, которые не имеют имперских амбиций, имеют огромное влияние просто благодаря огромному превосходству своих звездолетов и военной технологии.

Дополнительные точки интереса системы

Мир, который вы создаете, является самым интересным или важным местом в этой солнечной системе, но он может быть не единственным. Если вы хотите, вы можете украсить систему другими точками интереса, достойными внимания ИП. Вы можете сделать это в то же самое время, когда вы свернете первичный мир системы, или вы можете подождать, пока он не станет важным моментом в игре.

Добавление других миров

Для простоты, часто лучше всего просто придерживаться одного обитаемого мира. Первоначальные колонисты выбрали бы самую пригодную для жизни людей планету в системе, и если бы они резко не выросли за время до Крика, у них не было бы причин колонизировать менее благоприятные планеты до того, как катастрофа уничтожила их космические возможности. Возможно, в системе плавают и другие камни, но они, скорее всего, бесплодны и необитаемы.

Если вы решите добавить в систему дополнительные обитаемые планеты, вы можете генерировать их нормально, но вам нужно будет задать себе несколько специальных вопросов. В таблице ниже представлены некоторые идеи для возможных ответов.

Во-первых, каково происхождение мира и как он соотносится с первичным миром в системе? Знание того, откуда пришли жители этой вторичной планеты, часто может дать вам ответы на множество других вопросов.

Во-вторых, как они относятся к первичному миру? Если вы создадите три или более миров, вы захотите решить, как каждый из них относится к другому. Это чувство не обязательно должно быть взаимным.

В-третьих, какова главная точка соприкосновения между ними и первичным миром? Если эти двое находятся на дружеской основе, этот контакт может быть чем-то, что приносит пользу им обоим, в то время как более враждебные отношения могут сделать его точкой, за которую они борются или иным образом борются за сохранение доминирования. В случае взаимной угрозы, это может быть что-то, с чем оба сталкиваются единым фронтом, или это может быть два борются, чтобы увидеть, кто будет брошен волкам первым.

Имея в руках эти три ответа, вы сможете легче наполнить плотью эту вторую планету, добавляя элементы из первичного мира по мере необходимости.

к8	Происхождение мира	Нынешние отношения	Точки контакта
1	Недавняя колония из первичного мира	Подтвержденная ненависть друг к другу	Торговля жизненно важными товарами
2	Убежище для изгнанников первичного мира	Активная холодная война между ними	Общая религия
3	Основана много веков назад другой группой	Старые обиды или негодования	Взаимный язык
4	Основан задолго до первичного мира	Культурное отвращение и избегание	Развлекательный контент
5	Утраченная древняя колония первых	Вежливый обмен и торговля	Совместное исследование
6	Колония недавно вырванная из первичного звена	Культурное восхищение первичным миром	Угроза для них обоих
7	Давняя кооперативная колония мира	Давняя дружба	Общие элитные семьи
8	Недавняя межзвездная колония из других мест	Непоколебимая взаимная преданность	Использование общего ресурса

Другие точки интереса

Помимо других обитаемых планет, система может содержать ряд других поселений или станций, которые могут привлечь внимание ИП. Большую часть времени эти станции можно просто предположить; мир ТУ-4 будет иметь астероидные шахты, заправочные станции и посты прослушивания, и большинство из этих локаций не имеют никакого значения для игры, пока ИП не отправятся на их поиски.

В других случаях, однако, вы захотите предварительно заполнить систему несколькими интересными местами. Соседняя таблица предлагает несколько различных возможностей для того чтобы свернуть или выбрать что-нибудь.

Большинство пунктов предназначены быть отдаленными аванпостами первичного мира. Это могут быть исследовательские станции в глубоком космосе, заправочные станции на краю системы, базы на изолированных газовых гигантах-спутниках, обладающих ценными ресурсами, или другие далеко раскинувшиеся отростки великой цивилизации.

Некоторые из этих пунктов могли бы быть более независимыми учреждениями. Существование в глубоком космосе может быть сделано в значительной степени самоподдерживающимся с помощью ТУ-4 инженерии, хотя жизнь там, вероятно,

примитивна и хрупка. При достаточном количестве собранных вместе защитных сооружений и отсутствии чего-либо особенно стоящего кражи, группы изгнанников, отшельников и других антиобщественных типов могут сделать себя частным владением, о котором ни одна местная планета не заботится достаточно, чтобы выделить ресурсы, необходимые для её уничтожения.

Другие из этих удаленных станций становятся форпостами пиратов и других опустошителей, обычно действующих под каким-то сомнительным прикрытием или защищенных достаточным количеством оборонительных сооружений, чтобы предотвратить что-либо, кроме крупного военного нападения. Расчет для этих разбойников прост: усилия, которые пришлось бы приложить планетарному флоту, чтобы избавиться от них, должны быть больше, чем затраты на то, чтобы терпеть их грабежи.

Немногие из этих анархических форпостов просуществуют очень долго. Чем сильнее и активнее они становятся, тем настойчивее их жертвы должны предпринимать шаги, чтобы разогнать их. За исключением некоторых пиратских королей, харизматичных и безрассудных, большинство таких аванпостов подготовлены для быстрого оставления, когда флот появляется на сенсорах.

к8	Место...	к10	...занимает...	к10	...в ситуации.
1	Станция в глубоком космосе	"1-2"	Опасные странные транс-люди	"1-2"	Системы выходят из строя
		"3-4"	Сублимированные древние трупы	"3-4"	Попытка саботажа со стороны иностранных государств
		"5-6"	Секретные военные наблюдатели	"5-6"	Черный рынок для избранных
		"7-8"	Эксцентричный олигарх и его приспешники	"7-8"	Хранилище для опасного пре-теха
		"9-10"	Невменяемый, но блестящий ученый	"9-10"	База снабжения для пиратов
2	Астероидная база	"1-2"	Ревностные религиозные сектанты	"1-2"	Жизнеобеспечение под угрозой
		"3-4"	Неудавшиеся мятежники из другого мира	"3-4"	Базе нужен новый астероид
		"5-6"	Наемно-рабские корпоративные шахтеры	"5-6"	Выкопали что-то мерзкое
		"7-8"	Независимые поисковики астероидов	"7-8"	Борьба с другим астероидом
		"9-10"	Пираты, маскирующиеся под других	"9-10"	Попала в бесценную жилу руды
3	Удаленная лунная база	"1-2"	Невезучие корпоративные исследователи	"1-2"	Что-то темное пробудилось
		"3-4"	Затворник гений-отшельник	"3-4"	Преступники пытаются захватить власть
		"5-6"	Остатки несостоявшейся колонии	"5-6"	Вспыхивает лунная чума
		"7-8"	Военный пост прослушивания	"7-8"	В отчаянии по поводу жизненных припасов
		"9-10"	Одинокие надсмотрщики и роботы-шахтеры	"9-10"	Богатая, но плохо защищенная
4	Древние орбитальные руины	"1-2"	Роботы сомнительной разумности	"1-2"	Пытаюсь остановить пробуждение чего-то
		"3-4"	Безумные падальщики	"3-4"	Вмешательство в чужие технологии
		"5-6"	Правительственные исследователи	"5-6"	Надвигающаяся техническая катастрофа
		"7-8"	Военный карантин силовиков	"7-8"	Страшная тайна раскрыта
		"9-10"	Наследники первых инопланетных строителей	"9-10"	Борьба с незваными гостями извне
5	Исследовательская база	"1-2"	Эксперименты, которые вырвались на свободу	"1-2"	Ведутся опасные исследования
		"3-4"	Ученые из крупной местной корпорации	"3-4"	Чудовищно аморальное исследование
		"5-6"	Тёмные правительственные исследователи	"5-6"	В заложниках у чужаков
		"7-8"	Секретные сотрудники иностранной державы	"7-8"	Научные монстры сходят с ума
		"9-10"	Инопланетяне изучают местных жителей-людей	"9-10"	Продажа технологий черным рынком
6	Пояс астероидов	"1-2"	Седой пояс шахтеров	"1-2"	Разорванная скала породила опасность
		"3-4"	Древние автоматические дроны-хранители	"3-4"	Там прячутся иностранные шпионские корабли
		"5-6"	Выжившие с разрушенной астероидной базы	"5-6"	Золотая лихорадка за новыми минералами
		"7-8"	Пираты прячутся среди скал	"7-8"	Древние руины усеивают скалы
		"9-10"	Одинокий военный патруль штаба базы	"9-10"	Война между соперничающими скалами
7	Шахта газового гиганта	"1-2"	Жалкие рабы-газовики или крепостные	"1-2"	Ситуации возникают ниже
		"3-4"	Странные роботы и их надсмотрщики	"3-4"	Они нуждаются в поставках
		"5-6"	Ученые изучают инопланетную жизнь	"5-6"	Рабочие взбунтовались
		"7-8"	Мусорщики в старой шахте	"7-8"	Пираты тайно заправляются тут
		"9-10"	Обнищавшая сепаратистская группировка	"9-10"	Были найдены останки инопланетян
8	Заправочная станция	"1-2"	Полубезумный сторож-отшельник	"1-2"	Судно находится в опасности
		"3-4"	Грязные поставщики декадентских забав	"3-4"	Пираты захватили власть
		"5-6"	Вымогательские корпоративные миньоны	"5-6"	Имеет коррумпированных таможенных агентов
		"7-8"	Религиозные миссионеры для путешественников	"7-8"	Иностранные диверсанты действуют активно
		"9-10"	Безмозглые автоматизированные поставщики	"9-10"	Сигнал пришельцев из глубокого космоса



/Создание приключений/

После разработки одного или нескольких миров ГМ должен иметь довольно обширный список друзей, врагов, мест, трудностей и вещей, подходящих для данной планеты. Опытный ГМ вполне может собрать интересное приключение из этих частей, но даже самому опытному дизайнеру может быть трудно придумать достаточно интересных настроек, чтобы заполнить целый сектор.

Метод, который следует за этим, ни в коем случае не является лучшим или единственным способом придумать приключение, но это процедура, которая сделает работу для рабочего ГМ. Этот метод лучше всего работает, если вы уже создали мир, используя инструменты из главы создание сектора, но основные контуры могут функционировать даже без такой поддержки.

Определите свои потребности

Первый шаг в создании приключения - это определение того, что именно вам нужно сделать. Если вы следовали рекомендуемому шаблону ведения своей кампании, то последняя сессия завершилась тем, что вы спросили игроков, какую цель они хотят преследовать в следующий раз. Если это первое приключение, чтобы начать кампанию, вам может понадобиться что-то, что познакомит игроков с обстановкой и даст им короткое приключение, чтобы заставить их работать вместе гладко. Если вы создаете резервный контент, который можно быстро развернуть, когда игроки застанут вас врасплох, то это может быть третьей целью вашей работы. Как бы то ни было, вы должны помнить об этой основной цели при создании приключенческого контента. Приключения создаются для того, чтобы быть воспроизводимым контентом за столом, поэтому он должен работать на вас.

Часто игроки несколько двусмысленны, когда говорят вам, какие усилия они планируют предпринять для следующей сессии. Иногда их намерения будут ясными и прямыми, например, преследовать Немезиду, которая сбежала от них в прошлый раз с грузовым трюмом, полным инопланетных артефактов. В других случаях это будет что-то более туманное, например, «найти хорошую сделку по грузу для нашего корабля» или «исследовать некоторые из инопланетных руин, которые, как вы упомянули, были на этом мире», или «сделать что-то действительно недоброе с планетарным герцогом, который сбил наш звездолет».

Когда все станет ясно, вам будет легко создать приключение. Если они преследуют Немезиду, вы знаете, что вам нужно создать приключение, вращающееся вокруг них, преследуя этого злодея и встречая правдоподобные проблемы на своем пути. Если руководство, которое вам дали, менее точно, то больше деталей зависит от вас. Вы можете создать приключение о «выгодной» грузовой сделке, которая грозит пойти очень плохо, или нарисовать инопланетные руины для их изучения, или ввести отважную банду анти-герцогских повстанцев для ИП, чтобы столкнуться с ними, наряду с проблемами, которые есть у этих повстанцев. До тех пор, пока то, что вы делаете, логически связано с тем, что они хотят от вас, вы сможете прекрасно провести время за столом.

Иногда, однако, игроки просят о чем-то, что, как вы знаете, будет невозможно, или о чем-то, что, как вы знаете, будет быстро пересмотрено группой. Может быть, Немезида сбежала в недра сверхсекретной орбитальной Цитадели, или вы знаете, что герцог на самом деле умирает от биопсионического рака и умрет через несколько дней. Если информация доступна для ИП, вы можете указать им на это и позволить им пересмотреть свои цели. Они могут отказаться от преследования «Немезиды», например, или изменить свою цель на поиск способа проникнуть в оборону вокруг орбитальной станции. Важно не полностью закрывать непрактичные планы, а вместо этого предлагать альтернативные маршруты, которые могут превратить «невозможное» в просто «очень трудное».

Будьте готовы следовать примеру игроков по альтернативным маршрутам. Если нет убедительной причины отвергнуть идею или предположение о мире, бегите с ней. Если они спросят, есть ли повстанцы, предатели или шпионские сети, с которыми они могли бы связаться, чтобы получить информацию, необходимую для взлома защиты, тогда скажите им «да». Если игроки собираются быть достаточно любезными, чтобы наметить ваши потребности в создании приключений для вас, позвольте им сделать эту работу, если нет очень веской причины иначе.

В других случаях, однако, у игроков нет информации, необходимой им, чтобы понять, что их намерения непрактичны. Вы знаете, что у них будет десять минут на следующий сеанс, прежде чем они поймут, что то, что они планировали сделать, совершенно невозможно. Вы не можете написать им приключение, которое дает им шанс преуспеть в достижении цели, не нарушая здравого смысла или уже установленных фактов игрового мира, так что же вы делаете в таких ситуациях? Есть два основных способа справиться с этим: предвидеть их следующий курс действий или подготовить наполнитель контента.

Бывают моменты, когда вы можете сказать, что игроки собираются пробить препятствие и сразу же искать способ обойти его. Возможно, они обнаружат, что Немезида сбежала на орбиту в начале следующего приключения, но удобный НИП предполагает, что есть способ получить коды доступа на станцию, если ИП смогут связаться с определенным информационным брокером. Вы пишете приключение, чтобы помочь вам справиться с попытками ИП найти и убедить брокера помочь им, потому что вы уверены, что группа не собирается просто пожать плечами и отпустить Немезиду.

В других случаях, однако, у вас нет такой уверенности. Вы действительно не уверены, что ИП решат сделать, когда они увидят, что их первоначальная цель непрактична. В этом случае вы пишете какой-то наполнитель контента, предназначенный для того, чтобы дать игрокам что-то интересное для сессии, пока они разрабатывают свой следующий план. Этот вид наполнителя часто может быть написан намного раньше его фактической потребности, и в течение длительной кампании вполне вероятно, что вы закончите с несколькими сеансами этой подготовительной работы, которые будут храниться в папке ГМ, доступной для развертывания всякий раз, когда ИП начнут делать вещи, с которыми вы еще не готовы справиться. Этот раздел будет включать некоторые конкретные советы о том, как построить этот вид наполнителя контента и как вставить его в игру.

В конце концов, цель на этом этапе состоит в том, чтобы иметь четкое представление о том, какой контент вам нужно подготовить к следующему сеансу. Как только вы знаете, какой материал вам нужно сделать, вы можете перейти к следующему этапу.

Выбирайте ингредиенты

Следующий шаг в создании приключения - оглянуться назад на информацию о вашем секторе, а также теги и элементы, которые вы пробросили для планеты, на которой находятся ИП. Вы уже создали несколько НИП, трудностей и мест для работы, так что теперь у вас есть шанс воспользоваться своими приготовлениями. Если ИП находятся где-то, где еще не была проделана эта работа, найдите время, чтобы изготовить подходящего друга, врага, трудность, вещь и место, подходящее для настройки. Вы будете использовать эти ингредиенты, чтобы создать приключение на следующем этапе.

Хотя вы можете извлечь ингредиенты непосредственно из файла сектора, вы также можете воспользоваться моментом, чтобы настроить их в соответствии с ситуацией. Может быть, есть конкретный НИП, который, как вы знаете, появится в следующий раз, учитывая амбиции партии, или есть конкретный Макгаффин, который находится в обороте прямо сейчас. Вы можете настроить эти ингредиенты в соответствии с конкретными обстоятельствами и помочь сгладить переходы между приключениями. Одни и те же люди могут продолжать появляться, когда логично, что они будут вовлечены, а другие элементы могут сохраняться, чтобы помочь придать ощущение непрерывности событиям.

Кроме того, полезно регулярно получать обратные сигналы от предыдущих приключений. Вещи, которые делают ИП, имеют последствия, и иногда эти последствия сохраняются в течение довольно долгого времени. Попробуйте включить в каждое приключение хотя бы один обратный звонок к предыдущим событиям или людям, даже если это просто Камея от НИП или новостная лента, дающая актуальную информацию о какой-то ситуации, в которую были вовлечены ИП. Чем больше ИП чувствуют, что они действительно меняют мир кампании, тем больше они будут вовлечены в процесс настройки.

Постарайтесь убедиться, что используемые вами ингредиенты являются логичными и последовательными элементами вашей кампании. Вытягивание антагонистов или макгаффинов из звездной пустоты может быть удобным, но ингредиент, который просто появляется из ниоткуда, без какого-либо предзнаменования или видимой связи с остальной частью кампании, является ингредиентом, который некоторые группы могут найти раздражающим и трудным для взаимодействия. В отсутствие какой-либо видимой связи с остальной частью кампании партии трудно получить в свои руки ингредиент и вывести разумные, рациональные способы взаимодействия с ним. С планетарным тираном, о котором они знают уже несколько сеансов, гораздо легче иметь дело, чем с инопланетным повелителем, только что вышедшим из мета-пространства, потому что тиран - это часть обстановки и контекста, которые они имели шанс понять.

Составьте набросок

С приключенческими ингредиентами в руках пришло время собрать воедино основные очертания приключения. Схема не предназначена для того, чтобы заполнить каждую деталь и предоставить каждый факт, который вам нужен для запуска приключения, а просто дать вам базовое представление о предпосылке приключения и указать на тип информации, которую вам нужно будет подготовить к игре.

Если вам не хватает времени, и вы не хотите составлять свой собственный план, перейдите в этом разделе к списку из ста семян сюжета. Возьмите себе друзей, врагов, трудности и другие элементы мира и поместите их в семя, которое выглядит соответствующим вашим потребностям. Теперь у вас есть свой план и вы можете перейти к следующему шагу в создании приключения.

Если вы предпочитаете тратить больше времени на разработку схемы, вам нужно будет выбрать три основных элемента, которые составят ее основную структуру. Не каждое приключение включает в себя все три элемента, но обычно вам понадобятся репрезентативные примеры каждого из них. Вам понадобится **проблема**, чтобы управлять приключением, **человек**, чтобы служить антагонистом или точкой входа в проблему, а также вам нужно **место**, чтобы установить события, как они разыгрываются.

Ваша проблема - это ядро вашего приключения, и это нестабильная или ненадежная ситуация, на которую ИП могут существенно повлиять. Игроки не будут заботиться о проблемах настолько больших или настолько трудноразрешимых, если их действия не будут иметь никакого последующего эффекта. Они будут заниматься проблемами достаточно мелкими или достаточно конкретными, чтобы чувствовать, что их выбор действительно может изменить результат.

Некоторые проблемы сами по себе привлекательны для игроков. Если партия хочет исследовать инопланетные руины на этом мире, то просто поместить неисследованный инопланетный художественный музей, где они могут добраться до него, что будет достаточно заманчиво. Проблема в том, что ИП хотят получить то, что находится внутри музея, но есть некоторые опасности или трудности, которые мешают им разграбить его вековые секреты. Ваша задача в этом случае будет состоять в том, чтобы сделать преодоление этих трудностей достаточно интересным, чтобы удовлетворить игроков. Всякий раз, когда у вас есть ситуация, когда игроки хотят X, ваша проблема может просто состоять в том, чтобы поместить X, а затем сделать его правдоподобно трудным для получения.

В других случаях этого будет недостаточно. Возможно, дикие водные бароны планеты сцепились в кровавой борьбе за контроль над гидро-формирующей установкой древней мандатной эпохи, контроль над которой оставит одного из них бесспорным хозяином засушливого мира. Конечно, услуги небольшой группы безрассудно смелых авантюристов могут быть жизненно важны для

проникновения в автоматическую защиту установки, но почему игроки должны заботиться о том, какой татуированный дикарь станет хозяином?

Человек - это ваш способ связать игроков с проблемой, когда проблема не является тем, что естественно привлекает их интерес. Человек обеспечивает людскую связь между партией и ситуацией либо через симпатизирующую фигуру, которая обращается к желанию группы помочь, либо через опасного антагониста, который принуждает к действию.

Конечно, приключение может включать в себя более одного важного НИП, и игроки могут в конечном итоге иметь несколько причин, чтобы заниматься этой проблемой. Но, сосредоточившись хотя бы на одном важном человеке, вы убедитесь, что у игроков есть реальная причина заботиться о проблеме и обеспечить себе контактную точку, через которую можно передавать информацию о ситуации. Даже антагонист может служить полезным шансом сбросить информацию о настройке на игроков и подсказать им возможности для приключений. Барон воды, который уничтожает песчаную деревню, которая помогла партии в более раннем приключении, сообщает игрокам не только о том, что бароны воды существуют в мире, но и о том, что этот конкретный военачальник вампиров находится на пути к захвату гидро-формирующей станции.

На этом этапе выберите одного человека, который будет связующим звеном между проблемой и непосредственным вовлечением ИП. Дайте ему имя и фразы или около того, описывающие, как они собираются вытащить ИП, но не беспокойтесь о том, чтобы еще больше их облагородить. Вы можете добавить дополнительных людей, если знаете, что есть определенные другие НИП, которых вы хотите вовлечь в ситуацию, но вы можете отложить это до следующего шага.

Наконец, вам нужно выбрать место, где это приключение будет происходить. Некоторые сеансы будут происходить в нескольких местах, причем герои будут носиться по планете или солнечной системе, чтобы справиться с задачей в нескольких местах, но каждое приключение нуждается по крайней мере в одном месте, чтобы вместить действие.

Иногда само место является центром действия. Если ИП грабят Музей инопланетного искусства, то сам музей будет главным элементом значимости в этом приключении. Вам придется сделать его достаточно интересным, сложным и привлекательным местом, чтобы поддерживать полное приключение сеанса.

В других случаях это место - просто фон для действия. Проблема, связанная с межплеменной войной в дымящихся ксено-джунглях какой-то газовой гигантской луны, возможно, имеет место быть фактором в событиях, но сами джунгли, как ожидается, не будут достаточно интересны, чтобы держать игроков занятыми без дальнейших действий. В этих ситуациях место информирует и формирует проблему, а ещё придает цвет и аромат событиям, но вам не нужно создавать его в воспроизводимый контент самостоятельно.

Теперь определите место, в котором находится проблема, и убедитесь, что они каким-то образом связаны. Даже если это место просто дает вкус и стиль подсказки к проблеме, игрокам должно быть ясно, что все, что происходит здесь, происходит именно в этом конкретном месте. Сделайте племенную войну такой, какая происходила бы в джунглях, с быстрыми каноэ, сделанными из гигантских раковин жуков и засадами, которые используют опасности инопланетных джунглей. Чем больше место влияет на происходящее, тем большее значение оно имеет для игры.

После того, как вы выбрали проблему для решения, человека, который свяжет партию с ситуацией, и место, где все это будет разворачиваться, вы готовы перейти к следующему шагу в создании вашего приключения.

Оберните всё в плоть

Теперь вы знаете основные контуры приключения, поэтому на этом этапе вы добавляете дополнительную информацию, необходимую для того, чтобы действительно разыграть ее за столом. Некоторые ГМ нуждаются в этом очень мало и могут импровизировать вечернюю пьесу из ничего, кроме набросков и нескольких записанных записей. Большинству ГМ требуются немного большей подготовки, чтобы чувствовать себя комфортно с запуском приключения. Когда вы проходите через этот процесс, пусть ваш собственный уровень комфорта будет вашим руководством по тому, насколько детальной и сложной должна быть ваша подготовительная работа, но сначала обязательно охватите основные, критические части приключения, прежде чем тратить время на детализацию непредвиденных обстоятельств и «что если».

Чтобы начать процесс, задайте себе следующие вопросы, чтобы определить, какую подготовительную работу вам нужно выполнить.

Какие карты мне нужны? Если вы ожидаете, что ИП нападут на место, вам понадобится карта, достаточно хорошая, чтобы поддержать это. Вы можете вытащить что-то из сети, нацарапать любые хитрости, необходимые для вашего приключения, и использовать его соответствующим образом. Возможно, заброшенные планы ракетных шахт, которые вы загрузили, на самом деле используются в качестве укрытия для лидера повстанцев, но все, что требуется - это несколько слоев краски ГМ, и игроки не будут чувствовать разницы.

Чем более тщательно и внимательно ИП будут взаимодействовать с местом, тем больше вам будет нужна карта для него. Напряженная политическая встреча, которая проходит на какой-то орбитальной курортной станции, может вообще не нуждаться в карте, если в центре внимания находится ее политика. Если вы знаете, что террористическая группа собирается подорвать переговоры и попытаться убить дипломатов, то вам понадобится достаточно карты, чтобы поддержать неизбежные попытки ИП сорвать или избежать кровопролития.

Какие места мне нужно сделать интересными? Это особый случай, с которым вы столкнетесь, когда приключение включает в себя изучение онога. Простая схема устройства - это все, что вам нужно, чтобы запустить там перестрелку, но когда толчок приключения включает в себя неизвестные тайные места, там лучше быть каким-то наполовину приличным секретам, чтобы оправдать их. Там должны быть рискованные опасности, удовлетворяющие награды и интересные фишки для манипулирования в этом месте, элементы, информированные природой и происхождением карты. Если ИП исследуют станцию-улей Читтик, они должны найти вещи, которые имеют смысл в контексте дома инопланетного жука-людоеда, в то время как заброшенный мандатный центр управления должен быть полон пыльных реликвий этой потерянной звездной человеческой империи.

Искусство создания интересного места для изучения само по себе стоит книги, но инструменты, приведенные ниже в этой главе, могут помочь вам дать некоторые идеи. Еще один полезный источник вдохновения существует в бесчисленных модулях приключений фэнтези старой школы; просто копайтесь в них в поисках интересных декораций, оберните их как супер-науку и приправьте их стилем того места, где они находятся. Никогда не стесняйтесь грабить существующий контент для вашей игры. Вы всего лишь один ГМ, и ваше время и усилия ограничены.

Какие НИП мне понадобятся для детализации? Когда вы детализируете НИП, вы даете им крючок, мотивацию, желание и силу. Крючок - это просто какая-то визуальная или поведенческая деталь, которая поможет им закрепиться в памяти игроков. Вонючие сигары, хромированные пальцы, привычка заканчивать каждое предложение словами: «ты думаешь?» или любая другая уникальная деталь может помочь игрокам вспомнить их, когда имя может соскользнуть из воспоминаний. Эти крючки также дают вам подсказку для описания деталей, когда вы разыгрываете встречу с ИП.

Мотивация - это всего лишь то, что НИП хочет от жизни, какая непосредственная цель или амбиции у них есть. Часто это связано с проблемой; НИП хочет определенного результата из ситуации. Иногда это более широкая жизненная цель, такая как стремление к огромному богатству, или любовь конкретного человека, или месть врагу. Желание - это то, что они хотят конкретно от ИП. Обычно это то, что помогает им достичь своей мотивации, некоторая помощь, которую могут оказать ИП, или действия, которые они могут предпринять, которые будут способствовать мотивации НИП. Власть - это то, что они могут сделать, чтобы помочь или навредить ИП, будь то предоставление жизненно важной информации, оказание своего влияния на ИП или против них, или просто угроза их физического насилия против партии. Сила НИП - это то, почему ИП должны заботиться о своих потребностях.

Дайте боевую статистику НИП в этот момент, если вы думаете, что они, скорее всего, вступят в бой. Помните, что большинство людей в галактике - обычные люди, не обладающие уникальным боевым мастерством. Просто потому, что НИП является президентом мега-корпорации, это не обязательно означает, что у него есть более 1 единицы здоровья, особенно если он вел жизнь, изолированную от физической опасности и угроз его жизни.

Какие результаты по умолчанию вам нужно будет установить? В нестабильной ситуации предполагается, что события будут происходить определенным образом, если ИП не будут вовлечены или не попытаются перенаправить события определенным образом. Потратьте время, чтобы решить, что произойдет в приключении, если игроки не изменят ситуацию. Как эта ситуация разрешится сама собой, и что произойдет с вовлеченными в нее НИП? Если есть определенная временная шкала для приключения, когда определенные вещи произойдут в определенное время, запишите ее.

Если приключение особенно чувствительно ко времени, убедитесь, что ИП получили соответствующее предупреждение об этом. Хотя от партии можно было бы ожидать разумного понимания того, что нападение племени на укрепленную пустынную общину не будет продолжаться вечно, если город собирается рухнуть через три часа, то они должны знать, что каждая минута на счету. Пусть НИП предупреждают их об уменьшающемся сопротивлении, пусть враги делают видимый прогресс к успеху и в противном случае гарантируют, что естественные предупреждения, присущие ситуации, должным образом передаются игрокам. Они не могут понять, насколько серьезна ситуация, если ГМ не скажет им, что их ИП могут видеть.

Какова награда за решение этой проблемы? Вам нужно выяснить, что именно ИП должны получать от своих усилий. Если они грабят инопланетную сокровищницу, что именно они там найдут? Если они спасут пустынную общину, какую помощь или награду они получают? Есть ли какой-то способ, чтобы решение этой проблемы продвинуло личные цели ИП? Иногда наградой за ситуацию является просто избегание какого-то ужасного исхода, но слишком многие из этих благотворительных заданий или приключений самообороны могут оставить игроков чувствовать себя болванами.

Определение вознаграждения в виде очков опыта, наличных денег или добычи может быть деликатным, поэтому в этой главе есть отдельный раздел, посвященный тому, чтобы помочь вам сделать именно это. Ваш выбор будет во многом зависеть от того, насколько быстро вы хотите, чтобы ИП продвинулись в личной власти, и насколько вероятно, что данная ситуация может предложить значительную награду.

Наконец, как будут участвовать ИП? У вас есть человек, чтобы подключить их, или сама проблема привлекательна для ИП, но как именно вы собираетесь подключить игроков к приключению? Выясните детали того, как вы собираетесь представить приключение игрокам, и обратите внимание на информацию, ресурсы и ситуацию, с которой они столкнутся, когда войдут в сценарий.

Отполируйте до блеска

Ты почти закончил свое приключение. Все, что вам нужно сделать сейчас, это поставить себя на место вашей партии и подумать о том, как они, вероятно, переживут это приключение. Вы знаете своих игроков лучше, чем любой автор, поэтому вы знаете, как они, вероятно, реагируют на НИП, как им нравится решать проблемы и какие вещи вызывают у них сочувствие или гнев. Не беспокойтесь о каком-то платоническом идеальном авантюристе, когда вы делаете мысленное прохождение приключения. Беспокойтесь о людях, которых вы знаете, которые будут играть в эту игру.

Если вы создали приключение в стиле песочницы с помощью описанных выше шагов, то не будет никакого записанного «пути» через это приключение. У вас будет ситуация, некоторые НИП и ресурсы, необходимые для обработки игроков, взаимодействующих с этой ситуацией. Может быть, они решат эту проблему по своему усмотрению, а может быть, закончат сеанс, заказав быстрый корабль с планеты, где за ними по пятам гонится разъяренная толпа. Ваша единственная забота на этом этапе - убедиться, что приключение логично, доступно и увлекательно.

Логично ли это приключение? Если ваше приключение противоречит фактам, которые уже были установлены о мире, игроки захотят увидеть хорошую причину для этого. Если они ворвутся на склад трущоб и обнаружат, что там полно элитных бойцов спецназа, им понадобится очень хорошее объяснение для такой, казалось бы, иррациональной встречи. Они не должны видеть каждое объяснение или понимать каждое резкое отклонение от разумных ожиданий, но вы должны знать эти причины, и игроки должны быть уверены, что причины существуют.

Если вы создадите приключение по «сюжетной логике», где самое главное - сохранить жанровое ощущение и хороший темп приключений, игроки будут реагировать сюжетно-логическими способами. Когда они сталкиваются с препятствием, они предполагают, что их герои должны иметь разумный шанс преодолеть это препятствие. Столкнувшись с опасным боевым противником, они будут предполагать, что противник, по крайней мере теоретически, может быть использован группой, и, столкнувшись с кажущимся непобедимым вызовом, они будут искать правильные рычаги сюжета, чтобы сделать его несколько более непобедимым. Такой стиль ведения игры вполне допустим, и он действительно предпочтителен для групп, которые хотят сохранить определенный жанр, но обычно это не так, как делают звезды без числа приключений.

По умолчанию **Stars Without Numbers** предполагает, что приключения работают по установленной логичной настройке. Если что-то должно быть где-то, то это так, независимо от того, могут ли ИП надеяться преодолеть это. Если союзник заперт в недрах тюрьмы максимальной безопасности, у ИП может просто не быть разумного способа вытащить их, если они не смогут изменить ситуацию с помощью дополнительных приключений. Когда ИП видят ужасающе опасного противника, этот враг действительно ужасающе опасен, и некоторые ИП почти наверняка умрут, если они решат сражаться. У ИП нет космической авторской защиты, и если они поставят себя в безвыходные ситуации, они проиграют.

Имея это в виду, посмотрите на свое приключение и убедитесь, что это не тот тип вызова или ситуации, который был бы описан только кем-то, кто убежден, что он является главным героем первой книги научно-фантастической трилогии. Не ожидайте, что ИП будут делать неразумные вещи или сталкиваться с нелепыми препятствиями только потому, что они являются частью приключения. Осторожная группа игроков будет стремиться избегать неоправданных опасностей и держаться подальше от непреодолимых трудностей. Они не клюнут на ваше приключение, если оно покажется быстрым путешествием к безымянной могиле.

Доступно ли это приключение? Это связано с вашим крючком и общей привлекательностью ситуации. Что именно в этой ситуации вызовет интерес игроков? Зная то, что вы знаете о своих игроках, разве это то, во что они собираются ввязаться? Даже если вы уверены, что игроки захотят принять участие, вам нужно убедиться, что у них есть четкий путь в ситуацию. Если там кипят политические интриги, дайте им кого-нибудь для связи. Если это таинственные инопланетные руины, дайте им карту.

Это не ваша работа, чтобы разработать четкий маршрут через приключение, шаг за шагом последовательность событий, которые могут предсказуемо привести к успеху. Однако ваша задача - дать ИП возможность вмешаться в ситуацию. Если вы не видите очевидного «первого шага» к приключению, то вряд ли ваши игроки смогут его увидеть.

Интересно ли это приключение? Приключение, которое связано с чем-то принципиально неинтересным для игроков, просто не собирается удерживать их внимание. Хорошие игроки будут пытаться пройти через это просто потому, что это то, что вы создали для них, но другие игроки начнут играть со своими телефонами, говорить о посторонних вещах или просто делать что-то еще в игре. Даже если у ИП есть логическая причина заботиться о приключении, если игроки не вкладываются, они будут иметь не очень хорошее время препровождения.

Чтобы построить взаимодействие, используйте элементы, которые ваши игроки любят, и элементы, которые ваши игроки ненавидят. Что на самом деле нравится вашим игрокам? Какие ИП, ситуации и события им действительно нравятся? Не беспокойтесь об абстрактных игроках, просто подумайте о конкретных людях, с которыми вы играете. И наоборот, какого рода злодеев они абсолютно презирают? Какое злодеяние заставляет их пылать праведным гневом? Важно не толкать вещи в беспричинный гримдарк, но если у вас есть некоторые игроки, которые действительно ненавидят работоторговцев, то это хороший сигнал, чтобы сделать избиение работоторговцев элементом приключения.

После того, как вы отшлифовали приключение, сделали мысленный обзор событий и убедились, что оно логично, доступно и привлекательно. Теперь вы готовы играть.

Создание побочных элементы приключений

Иногда ГМ попадает в ловушку узконаправленных игроков. Они делают что-то или выбирают цель, с которой ГМ совершенно не готов справиться. ГМ вполне в своем праве объявить паузу и объяснить игрокам, что они просто еще не готовы справиться с этим, и если игроки хотят это сделать, они могут сделать это на следующей сессии, после того как ГМ успеет что-то подготовить для этого.

В других случаях, однако, ГМ просто забросит быстрое побочное приключение. Это приключения, построенные специально для работы, когда ГМ застигнут врасплох или исчерпает подготовленный контент на вечер. Побочные приключения построены так же, как и любые другие приключения, но их приоритеты различны. Побочные должны быть настойчивыми, короткими и простыми.

Приключение должно быть настойчивым; оно должно представить ситуацию, с которой ИП абсолютно должны иметь дело прямо сейчас. Террористический акт, преступник крадет Макгаффин ИП, друг отчаянно зовет на помощь... приключение должно захватить ИП и отвлечь их от того, что они пытались сделать.

Но даже в этом случае приключение должно быть коротким. Побочное приключение не должно занимать больше времени, чем вам нужно, чтобы придумать хороший ответ на первоначальную цель игроков. Вам просто нужно развлекать игроков достаточно долго, чтобы вы поняли, что собираетесь делать, поэтому побочное приключение не должно съедать больше, чем сессия в лучшем случае.

Наконец, приключение должно быть простым. Не сжигайте себя на сложных закутываниях и отношениях к существующему приключению. Если вы можете быстро придумать хорошую завязку, отлично, но идеальное дополнительное приключение достаточно общее, чтобы вставить его почти в любом месте.

Неиспользованные кусочки ваших обычных приключений могут быть использованы в качестве наполнителей. Не тратьте впустую свою работу; если ИП ее не видели, сохраните ее для последующего использования.

Награды за приключения

У всех персонажей-игроков есть свои причины искать приключений на бездорожье, но прагматические награды в виде богатства, власти и влияния, как правило, пользуются популярностью. Разрабатывая свои приключения, как вы должны распределять награды, будь то очки опыта, артефакты пре-тех или кредиты?

Награждение кредитами

Первое что нужно понять о кредитной экономике в вашей компании, - это то, что «слишком много денег» не является существенной проблемой. В отличие от многих типов игр, ИП действительно ничего не могут сделать с большими суммами денег, которые позволят им резко улучшить свою личную власть. Они могут нанимать приспешников, они могут покупать звездолеты, они могут получать кибер-импланты, и они могут использовать свое богатство в качестве дубинки влияния, но в конце концов они все еще в основном имеют тот же список возможностей, что и раньше.

В том же духе, в песочнице-компании нет сюжетной линии, которую можно было бы нарушить. Если ИП вдруг повезет с выкупом звездного тирана, то компания будет посвящена тому, что они делают с деньгами. Может быть, это позволяет им небрежно подавить проблемы, которые у них были раньше. Но теперь у них есть совершенно новый набор проблем, соответствующий их новообретенному богатству. Если ИП просто не решат прекратить приключения после удачного набега, их будущие сессии компании будут просто приправлены большим богатством, проблемами и возможностями, которые приходят вместе с ним.

Так что не беспокойтесь о том, чтобы «держать ИП голодными». Просто позвольте им получить логическую сумму денег, которую они заработают своими делами и ситуацией. Если они окажут значительную услугу генеральному директору мега-корпорации, то заработают гораздо больше, чем получают от искренней благодарности крестьянина из потерянного мира, чью жизнь они спасли.

Имея это в виду, вот смежный список разумных кредитных сумм, которые могут быть применены к приключениям. Если ИП действительно работают на кого-то, им платят столько, сколько они заработали, и патрон может себе это позволить. Если они наткнутся на потерянную добычу или ценный груз, вы можете использовать эти цифры, чтобы оценить, какой «большой улов» будет для большинства людей в этой обстановке.

Тип вознаграждения	Сумма
Много денег для жителя трущоб	50
Максимальные средства обитателя трущоб	100
Много денег для простого рабочего	500
Максимальные средства рядового рабочего	1000
Много денег для богатого человека	2500
Максимальные средства богатого человека	5000
Много денег для зажиточного человека	25000
Максимальные средства зажиточного человека	100000
Много денег для олигарха	1 миллион
Доступные ликвидные средства олигарха	5 миллионов
Умеренно-квалифицированная краткосрочная контрактная работа	20/День
Нелегальная, но не очень криминальная работа	500
Серьезная, но не капитальная криминальная работа	1000
Убить кого-то, кто не очень важен	5000
Убейте значительную или хорошо охраняемую цель	50000
Убить крупного правительственного чиновника	250000

Награждение кораблями и важными предметами

Большинство групп будет хотеть получить свой собственный звездолет относительно рано в кампании. Возможно, даже приобретение разбитого торгового судна станет результатом вводного приключения. В то время как научно-фантастическая кампания, безусловно, может проводить большую часть своего времени в одном мире или для ИП будет возможность путешествовать автостопом с союзниками и существующими транспортными кораблями, большинство игроков захотят получить свой собственный набор двигателей.

Основное правило для награждения кораблём или любой другой крупной частью оборудования состоит в том, что для его получения потребуется по крайней мере один сеанс приключений, если вы считаете разумным разрешить его в первую очередь. ИП придется придумать план или искать возможность захватить вещь, которую они хотят, если у них нет денег, чтобы купить ее сразу.

Вы можете использовать этот принцип, когда ИП хотят что-то, будь то корабль, конкретный союзник, база операций или что-то еще, что не может быть разумно куплено. Сделайте им приключение для этого. Вы можете дать им предложения и идеи, но остальное зависит от них, чтобы придумать план, как получить то, что они хотят.

Как только они это сделают, все, что вам нужно сделать - это придумать приключение, вращающееся вокруг их усилий, и вот у вас есть вечернее развлечение. Как всегда, вы должны быть внимательны к возможностям превратить амбиции ИП в легкие контуры приключений.

Награждение очками опыта

Существует несколько различных методов начисления очков опыта. Тот, который вы выберете, будет во многом зависеть от типа кампании, которую вы хотите запустить, и скорости продвижения, которую вы хотите для ИП.

Основная награда опытом для каждого члена партии составляет три очка. Это предполагает довольно быстрый темп продвижения, когда ИП достигают второго уровня после своей первой награды. Если вы хотите более медленный, опустите его до двух пунктов или даже одного. Все члены группы должны получить одинаковую базовую награду, если только вы не хотите, чтобы в вашей группе были ИП разных уровней.

Когда вы раздадите эту основную награду? У вас есть несколько вариантов выбора.



Используйте систему, основанную на сеансах. Вручайте награду в конце каждой игровой сессии, предполагая, что ПК пытались достичь чего-то достойного их навыков. Члены партии, которые продвигаются вперед, не сталкиваясь с какими-либо реальными проблемами, могут не получить награду.

Используйте систему личных целей. Пусть каждый ИП перечислит хотя бы одну долгосрочную цель и одну краткосрочную цель. Если они достигают краткосрочной цели во время сеанса, дайте им базовую награду. Если они преуспеют в достижении долгосрочной цели, дайте им втрое больше опыта. Разные персонажи могут разделять одни и те же цели, если они хотят, но это зависит от ГМ, чтобы решить, является ли конкретная цель достаточно сложной, чтобы заслужить награду. ИП могут выбирать новые цели или менять старые в конце каждой сессии.

Обратите внимание, что при использовании этого метода разные ИП будут продвигаться с разной скоростью, в зависимости от того, как часто они достигают своих целей. Это не проблема, если группа в согласии с этим, и если ИП работают, чтобы убедиться, что партия не фокусируется слишком много на целях только некоторых членов. Если вы хотите помочь распространить фокус повсюду, вы можете решить, что ни один ИП не может получить опыт за цель снова, пока кто-то другой в группе не достигнет цели.

Используйте систему, основанную на миссии. Пусть группа согласует миссию или цель в конце каждой сессии или в начале кампании. Когда группа достигает этой цели, все они получают награду в виде опыта. Они могут изменить свою цель в конце каждого сеанса или выбрать новую, если они достигли своей первоначальной цели. Если они выберут особенно трудную миссию, они могут получить дополнительный бонус, ценой большего риска неудачи.

Используйте систему, основанную на добыче. В таких кампаниях очки опыта не используются. Вместо этого он использует наличные деньги. Каждый ИП должен заработать 5000 кредитов ликвидных средств в виде вознаграждений или добычи, прежде чем достичь второго уровня. Затем им нужно заработать еще 10 000, чтобы достичь третьего, еще 20 000, чтобы достичь четвертого, и так далее, причем новая сумма должна удваиваться на каждом уровне. Только богатство, которое они заработали, совершая приключения и превращая его в расходимые кредиты, имеют значение для этой суммы. Как только ИП набирает уровень, их текущий «счёт» сбрасывается до нуля, и даже огромные буксиры не могут повисить их более чем на один уровень за раз.

Этот метод опыта сильно стимулирует безжалостное разграбление и может привести к неравномерному продвижению, если партия не поделит свои доходы равномерно. Тем не менее, это делает для лазерно-сфокусированной игры алчных путешественников.

Используйте систему, основанную на расходах. Это работает так же, как система, основанная на добыче, но кредиты, которые они зарабатывают, учитываются только в том случае, если компьютер их тратит. Кредиты, потраченные на личное оборудование, киберимпланты, транспортные средства или другие непосредственно полезные предметы, не учитываются. Только кредиты, «потраченные впустую» на разгул, благотворительность, поддержку какого-то дела НИП, создание базы власти или иное взаимодействие с игровым миром, имеют значение для продвижения ИП.

Это тоже может привести к партии с ИП различного уровня персонажей с течением времени, так как одни предпочитают покупать аппаратное обеспечение, а другие предпочитают «тратить» деньги. Для этого, однако, требуется большая вовлеченность.

Создание проблем

Каждая проблема сводится к фундаментальному конфликту. Человек чего-то хочет, но не может этого получить, или он чего-то не хочет и вынужден это принять, или у него что-то есть, и ему угрожают, или он чего-то хочет, и кто-то тоже этого хочет. В основе каждой проблемы лежит конфликт, в котором могут участвовать ИП. Эти таблицы на этих двух страницах дают некоторые подсказки для создания проблем для ваших приключений.

Во-первых, пробросьте 1к8, 1к10 и 1к10 в таблице типов конфликтов на обратной странице. Первый бросок дает вам представление об общем типе конфликта в основе приключения. Это может быть вопрос денег, старых обид, природной катастрофы, межэтнической борьбы или одной из нескольких других коренных причин. Вы можете остановиться на этой стадии, если толчок будет достаточно вдохновляющим.

В противном случае следующий бросок дает вам общую ситуацию конфликта. Это фон для приключения, и хотя ИП, возможно, не смогут разрешить весь конфликт, они должны быть в состоянии изменить ситуацию в этой конкретной стычке. Вы можете взять этот общий контекст и принять решение о конкретном событии или ситуации, которые вызывают конфликт в основе проблемы.

Если требуется дальнейшее вдохновение, третий бросок дает вам конкретный фокус для проблемы. Что-то происходит, и в этом участвуют по меньшей мере две стороны: одна - за происходящее, другая - против. Просто поместите силы по обе стороны от фокуса, и у вас будет ваша начальная проблема.

Некоторые проблемы располагают ИП на одной из сторон. Если «у кого-то украли деньги» и «ИП задолжали», то у самих ИП появится мощный стимул для вовлечения себя в конфликт. Другие проблемы имеют людей только на одной стороне; если происходит катастрофическое стихийное бедствие, то само бедствие вряд ли имеет мотивы или цели, в то время как несчастные жертвы, несомненно, борются за выживание.

Чтобы добавить дополнительное украшение к обстоятельствам, вы можете пробросить что-то на нижеприведенных таблицах. Таблица ограничений дает вам причину, по которой конфликт еще не закипел, и почему ИП могут быть подстановочным знаком, который может решить проблему. Некоторые проблемы могут храниться длительное время при достаточно строгом ограничении, что делает их удобными, когда вам нужно сделать побочное приключение, которое может оставаться в хранилище до тех пор, пока они вам не понадобятся.

Таблица Поворотов дает вам разворот, который вы можете добавить к проблеме, что-то, чтобы усложнить ситуацию и встряхнуть простые предположения о том, как она будет разыгрываться.

Во все времена вы должны искать возможность вставить элементы, которые вы уже создали для этого мира. Используйте врагов для антагонистов, друзей для союзников и проскальзывайте в трудностях, когда вам нужны дополнительные твисты. Деятельность ГМ достаточно сложна без дополнительной работы.

к20	Сдерживающий фактор	Твист
1	Правительство расправляется с конфликтом	Существует очень резкое ограничение по времени для любого разрешения
2	Одна сторона кажется непобедимо сильнее другой	Сочувствующая сторона на самом деле кучка ублюдков
3	Обе стороны имеют информацию или устройства «Судного дня»	Есть простое, но очень отвратительное решение, которое можно предложить
4	Предыдущий конфликт закончился ужасно для них обоих	Успех ИП означает большую выгоду для враждебной группы
5	Иностранные участники держат все под контролем	Настоящее яблоко раздора скрыто от большинства
6	Элементы обеих сторон стремятся к примирению	Симпатичная фигура находится на малопривлекательной стороне
7	Конфликт жизнеспособен только в ограниченном пространстве	Есть выгодный шанс для ИП стать предателем
8	Катастрофическая цена проигрыша прямого противостояния	«Победитель» действительно попадет в страшную беду
9	Каждый думает, что победит без дальнейших усилий	В этом наборе есть очень привлекательная третья сторона
10	Они ожидают, что скоро появится лучшее открытие	ИП действительно могли бы извлечь выгоду из фокуса борьбы
11	Прежние узы дружбы или семьи сдерживают их	ИП ошибочно принимают за вовлеченную группу
12	Религиозные принципы сдерживают их	Кто-то планирует прикритить ИП
13	Одна сторона все еще зализывает раны после неудачи	Обе стороны думают, что ИП работают на них
14	Они наращивают силы, чтобы быть уверенными в своей победе	Сторона хочет использовать ИП в качестве отвлекающего маневра для врагов
15	Их культурный контекст делает открытую борьбу трудной	Главному контакту ИП не доверяют их союзники
16	Они ожидают, что внешняя сила вручит им победу	Если другая сторона не может получить это, они уничтожат это
17	Они все еще ищут способ добраться до своей цели	Фокус не так ценен, как думают обе стороны
18	Одна сторона ошибочно думает, что они уже победили	Фокус каким-то образом имеет свою волю и цели
19	Сторона занята интеграцией недавнего успеха	Победа кардинально изменит одну из сторон
20	Внешняя сила угрожает обеим сторонам	На самом деле никакого поворота нет. Все именно так, как кажется.

к8	Тип конфликта	к10	Общая обстановка	к10	Конкретная направленность
1	Деньги	"1-2"	Деньги задолжали безжалостному кредитору	"1-2"	Организованная преступность хочет этого
		"3-4"	У кого-то украли деньги	"3-4"	Коррупцированные чиновники хотят этого
		"5-6"	Внезапно появляется возможность получения прибыли	"5-6"	Симпатичный НИП нуждается в этом
		"7-8"	Есть тайник с богатством	"7-8"	ИП должны это сделать
		"9-10"	Деньги предлагаются из нехорошего источника	"9-10"	Это исчезнет очень скоро
2	Месть	"1-2"	Кто-то был убит	"1-2"	Это было вполне оправданно
		"3-4"	Кого-то лишили звания	"3-4"	Неправильный человек является мишенью
		"5-6"	Кто-то потерял всё своё богатство	"5-6"	Реакция чрезмерная
		"7-8"	Кто-то потерял чью-то любовь	"7-8"	В чём-то виноваты ИП
		"9-10"	Кого-то подставили за преступление	"9-10"	Обе стороны были обижены
3	Сила	"1-2"	Влиятельный политический лидер	"1-2"	Они предали своих
		"3-4"	Строгий старейшина общины	"3-4"	Кто-то охотится за ними
		"5-6"	Правящий патриарх большой семьи	"5-6"	Они сделали ужасный выбор
		"7-8"	Звёздный эксперт в определённой отрасли	"7-8"	Они узурпировали своё положение
		"9-10"	Криминальный босс или лидер изгоев	"9-10"	Они угнетают своих
4	Естественная угроза	"1-2"	Циклическое планетарное явление	"1-2"	Беспольные бюрократы
		"3-4"	Внезапное стихийное бедствие	"3-4"	Религиозные фанатики паникуют
		"5-6"	Внезапная потеря жизненно-важной инфраструктуры	"5-6"	Бандиты и мародёры бастуют
		"7-8"	Катастрофы из-за внешнего вмешательства	"7-8"	Поавитедбсввл замалчивает эо
		"9-10"	Ранее неизвестная планетарная опасность	"9-10"	В его эксплуатации заключаются деньги
5	Религия	"1-2"	Секты, которые люто ненавидят друг друга	"1-2"	Харизматичный новый лидер
		"3-4"	Фанатики-реформаторы навязывают новые идеи	"3-4"	Обязательная государственная религия
		"5-6"	Сопротивляющиеся радикальные традиционалисты	"5-6"	Сильное иностранное влияние
		"7-8"	Этнические религиозные разделения	"7-8"	Идёт религиозная чистка
		"9-10"	Коррупцированные и декадентские институты	"9-10"	Борьба за святую землю
6	Идеология	"1-2"	Презираемая всеми маргинальная группа	"1-2"	Террористическая атака
		"3-4"	Террористы с повсеместной поддержкой	"3-4"	Уличные беспорядки
		"5-6"	Отряды головорезов политической партии	"5-6"	Разгон полицейского государства
		"7-8"	Обречённые бывшие сторонники режима	"7-8"	Принудительное изгнание
		"9-10"	Безжалостная восходящая политическая группа	"9-10"	Территория под враждебным правлением
7	Этническая	"1-2"	Традиционно-подчинённая группа	"1-2"	Принудительная иммиграция
		"3-4"	Этническая группа из другого мира	"3-4"	Официальные этнические гетто
		"5-6"	Доминирующая каста или этническая принадлежность	"5-6"	Жёсткое разделение групп
		"7-8"	Пришелец или транс-человеческая группа	"7-8"	Изменились тратусы групп
		"9-10"	Две группы, которые ненавидят друг друга	"9-10"	Рост этнического насилия
8	Ресурсы	"1-2"	Есть тайник с нелегальными материалами	"1-2"	Кто-то думает, что они принадлежат им
		"3-4"	Скрытая добыча редких ресурсов	"3-4"	Государство ищет это
		"5-6"	Груз был оставлен как потерянный	"5-6"	У этого есть свои защитники
		"7-8"	Право собственности на землю оспаривается	"7-8"	Права на это были укрыдены
		"9-10"	Ресурс крайне необходим	"9-10"	Инопланетяне очень этого хотят

Создание людей

Вам понадобятся люди, чтобы помочь ИП принять участие в вашем приключении и конкретизировать личности и важные фигуры в этой проблеме. Не каждый НИП должен быть полностью проработан, но может быть удобно иметь несколько запасных людей вокруг, чтобы заглянуть, когда игроки внезапно проявляют интерес к НИП, на котором вы никогда не ожидали, что они сосредоточатся.

Чтобы создать человека, начните с его мотивации. Это то, чего человек хочет от жизни, их основной фокус и стремление. Сделки, которые они предлагают, и действия, которые они предпринимают, должны вращаться вокруг этой мотивации. Разные люди пойдут на разные крайности, чтобы следовать этой мотивации, поэтому вы не должны чувствовать себя обязанным сделать ее мономанией для них, но это основной движущий фактор их действий.

Затем выберите желание. Это самое непосредственное, что, по мнению НИП, будет наиболее эффективно продвигать их мотивацию. Если последнее - это «продвижение карьеры друга или отпрыска», а желание – «сжечь или разрушить определенную структуру», то вам просто нужно выяснить, как сжигание этого места будет продвигать карьеру дочери НИП. Желание - это то, что НИП, скорее всего, захочет, чтобы ИП помогли им достичь.

Теперь определите их силу. Это то, что НИП может использовать, чтобы расплатиться с ИП или угрожать им в соответствии. Если у человека нет никакой власти, чтобы помочь или навредить партии, у ИП не будет большой мотивации заботиться о их желаниях. Не каждый НИП будет иметь много власти, но все они должны быть в состоянии сделать что-то, чтобы помочь или помешать ИП.

Затем вы определяете крючок, визуальную или символическую причуду, которая поможет вам описать их во время игры и поможет игрокам вспомнить, кто они такие.

Наконец, если вы хотите немного облегчить себе жизнь, вы можете пробросить или выбрать первоначальный способ подхода и результат сделки по умолчанию для этого человека. Эти дополнительные таблицы помогают сгладить обработку сделок с ИП и переговоров с НИП.

Первоначальный способ - это просто то, как НИП будет иметь дело с ИП во время их первоначальной встречи. Возможно, они будут чрезмерно ценить возможности партии, или, возможно, они будут полны тонкогубого неодобрения, но их манера может дать вам некоторые подсказки для воспроизведения взаимодействия НИП с партией.

Результат сделки по умолчанию может дать вам подсказку о том, как или если НИП будет держать любую сделку, которую они заключают с ИП. В некоторых случаях вы уже будете знать, будет ли НИП играть честно с партией, либо потому, что вы знаете, что они в основном надежные люди, либо вы знаете, что они двуличные ублюдки. Таблица удобна, когда вы не совсем уверены, что НИП так же хорош, как их слово.

к20	Первоначальная манера	Результат сделки по умолчанию
1	Вкрадчивая и приторная	Они будут привинчивать ИП даже за свой счет
2	Мрачная подозрительность к ИП или их сторонникам	Они твердо намерены активно предавать ИП
3	Ксенофильский интерес к новинкам ИП	Они не будут выполнять условия сделки, если их не вынудят к этому
4	Прагматично и по-деловому	Они планируют повернуть сделку в свою пользу
5	Романтическая заинтересованность в одном или нескольких ИП	Они не сдержат своего слова, если это не выгодно
6	Скользкий подход дилера подержанных грави-мобилей	Они откажутся платить, когда придет время
7	Широко раскрытыми глазами благоговейный страх перед ИП	Они намерены сохранить сделку, но неохотно
8	Прохладное и высокомерное отношение к ИП «наемникам»	Они сохранят большую часть сделки, но не все
9	Благожелательно-покровительственное отношение к посторонним	Они будут выполнять сделку медленно и неохотно
10	Потная ладонь - нужда или отчаяние	Они выполнят условия сделки, но не уйдут со своего пути
11	Ксенофобское недоверие к ИП	Они будут достаточно пунктуальны в отношении сделки
12	Идеалистический энтузиазм по поводу потенциально общего дела	Они захотят еще одну небольшую услугу, чтобы заплатить за нее
13	Несколько опьяненный недавней снисходительностью	Они будут поддерживать сделку таким образом, чтобы это помогло им
14	Гладко, убедительно и разумно	Они поддержат сделку, если это все еще будет хорошо для них
15	Заметно неудобно с ИП	Они предложат бонус за дополнительную услугу
16	Крайне самоуверен в своих способностях к ИП	Заслуживающие доверия до тех пор, пока сделка не повредит им
17	Несколько напуган ИП	Заслуживающий доверия, с НИП, следующим до конца
18	Глубокое непонимание культуры ИП	Они будут очень справедливы в соблюдении своих договоренностей
19	Чрезвычайно хорошо информирован о прошлом ИП	Они будут заключать сделки даже за свой счет
20	Отвлеклись на свое нынешнее положение	Полная и праведная целостность до самого горького

		конца
к20	Их мотивация	Их желания
1	Стремление к более высокому социальному статусу	Принесите им экзотическую часть техники
2	Жадность к богатству и снисходительность к богатству	Убедите кого-нибудь встретиться с НИП
3	Защитить любимого человека, который каким-то образом подвергается опасности	Убить определенного НИП
4	Чисто садистская любовь к причинению боли и страданий	Похитить или не смертельно устранения того или иного НИП
5	Гедонистическое наслаждение приятной компанией	Заплатите им большую сумму денег
6	Поиск скрытых знаний или науки	Передайте сообщение кому-то, до кого трудно добраться
7	Создание или продвижение культурного учреждения	Приобретите технический компонент, который трудно получить
8	Отомстить за тяжкий проступок им или близким	Найдите доказательства незаконных действий конкретного НИП
9	Продвижение своей религии и жизнь своей веры	Найдите пропавшего НИП
10	Завоевание любви конкретного человека	Приведите кого-нибудь к месту назначения через опасное путешествие
11	Завоевание славы и известности в своей профессии	Вернуть потерянный или украденный предмет
12	Уклонение от врага, который преследует их	Защитите кого-нибудь от надвигающейся атаки
13	Изгнание или убийство вражеской группы	Сжечь или разрушить определенную структуру
14	Свергнуть конкурента по роду их деятельности	Исследуйте опасное или удаленное место
15	Уход от этого мира или общества	Украсть что-нибудь у соперника НИП или группы
16	Продвижение карьеры или будущего друга, отпрыска	Запугать соперника, чтобы он прекратил свои действия
17	Установление контроля над собственностью или участком земли	Совершить незначительное преступление, чтобы помочь НИП
18	Построение структуры или сложного прототипа технологии	Обманом заставить соперника что-то сделать
19	Исполняйте или создавайте свое искусство для широкого признания	Спасите НИП из ужасной ситуации
20	Искупить себя от предыдущей ошибки	Заставить человека или группу покинуть территорию
к20	Их сила	Их «крючки»
1	Они просто очень привлекательны и симпатичны ИП	Особый странный стиль одежды
2	У них есть значительные ликвидные средства	Ампутация или другие увечья
3	Они контролируют применение большого количества насилия	Видимая кибер-модификация или протезирование
4	Они занимают высокое положение в обществе	Необычные цвета волос, кожи или глаз
5	Они хорошие друзья важного местного лидера	Рубцы, намеренные или от старых травм
6	У них есть информация о шантаже на ИП	ТИК-подобное чрезмерное использование определенного слова или фразы
7	Они имеют здесь значительное юридическое влияние	Специфический необычный аромат или одеколон
8	У них есть технология, которую ИП могут разумно желать	Постоянная возня с конкретным предметом
9	Они могут доставить ИП в то место, куда они хотят пойти	Видимые признаки употребления наркотиков
10	Они знают, где можно найти значительное богатство	Всегда кажется, что он находится в одном определенном настроении
11	У них есть информация о текущей цели ИП	Носит жетоны или знаки верности какому-либо делу
12	НИП, в котором нуждаются ИП, имеет скрытое доверие к ним	Чрезвычайно медленный или быстрый темп речи
13	НИП может угрожать кому-то, кто нравится ИП	Хрипы, дрожь или другие признаки немощи
14	Они контролируют бизнес, соответствующий потребностям ИП	Постоянно с выпивкой в руках
15	Они имеют значительные криминальные связи	Всегда жалуюсь на группу или организацию
16	У них есть связь с местной религией	Параноик, возможно, по уважительным причинам
17	Они знают очень много коррумпированных политиков	Настаивает на определенном месте для всех встреч
18	Они могут предупредить ИП о неожиданной опасности	Общается строго через третью сторону
19	Они способны продвигать цель, которую в настоящее время имеют ИП	Ненормально тучный, истощенный, высокий или низкий
20	Они могут получить на ИП полезные разрешения и права	Всегда встречается с приспешниками или друзьями

Создание мест

Места могут быть как очень простыми, так и очень сложными в создании. Если место нужно только как фон для событий, и вы не ожидаете, что ИП потратят много времени на его изучение, вам действительно не нужно ничего, кроме названия и нескольких предложений описания для стола. Если это будет инопланетная развалина, вражеская база или какая-то другая структура, с которой ИП будут тщательно взаимодействовать, вам понадобится что-то более интересное.

Для первого типа места просто извлеките соответствующее место из данных мировой генерации, которые вы уже создали. Затем вы можете дать ему некоторую фоновую активность из приведенной ниже таблицы. Если это городское, «Цивилизованное место», вы можете пробросить для цивилизованного продолжения, чтобы указать, что там происходит прямо сейчас. Если это потерянные руины, дикая поляна или другое дикое место, пробросьте или выберите из списка «дикие места».

Если ИП планируют исследовать это место, вы захотите иметь вознаграждение, чтобы определить, какую стоящую вещь ПК могут там найти. В некоторых случаях вы уже знаете, какой должна быть награда; если ИП собираются в инопланетные руины, чтобы выкопать потерянного макгаффина, то сам макгаффин будет наградой. Вы все еще можете использовать таблицу вознаграждений, чтобы создать некоторые вторичные перспективы добычи в этом месте, если хотите. Тем лучше, чтобы вознаградить тщательное исследование и творческое преодоление неизбежных опасностей этого места.

Опасности же могут быть выведены из противоположной таблицы. Первый бросок дает общий тип опасности, с которой ИП придется столкнуться в области или под-зоне места, в то время как конкретные примеры и возможные опасности дают более конкретные рекомендации. Вы можете применить эти опасности к определенным частям места, или, если область слишком мала, чтобы выдержать большой хаос, вы можете пробросить один раз и применить результат целиком ко всему месту.

Один из самых простых способов быстро создать интересную область для изучения - это выйти в сеть и разграбить интернет для модулей фэнтези-приключений в стиле старой школы. Во многих случаях карты и планы этажей могут быть украдены целиком, в то время как содержимое комнаты может быть преобразовано с соответствующим научно-фантастическим вкусом. Большинство из этих старых приключений используют игровую механику, аналогичную той, что используется в **Stars Without Numbers**, например, очки здоровья, классы брони, броски урона и значения золотых монет, которые могут быть легко преобразованы в кредиты. Если вы смешиваете и сочетаете эти компоненты, используя кусочки из нескольких приключений, чтобы сшить вместе то, что вам нужно, даже те игроки, которые могли бы испытать оригинальное приключение, не смогут распознать вашу работу.

Этот принцип конструктивного мародерства важен для любой песочницы ГМ. Сохраните творческую энергию там, где она имеет значение. Во всем остальном - грабь без стыда.

к20	Награда	Цивилизованные события	Дикие события
1	Большой тайник кредитов	Проходит местный фестиваль	Тут поселились бандиты
2	Ценный культурный артефакт	Гневные уличные протесты	Наводнение захлестнуло город
3	Жизненно важные данные о цели партии	Незначительный пожар или другая неурядица	Часть этого рухнула
4	Похищенных и пропавших VIP	Энергичные торговцы и лоточники	Здесь прячутся беженцы
5	Продвинутый пре-тех артефакт	Туристы из другой страны	Здесь логово опасных животных
6	Ключ к какому-то охраняемому месту	Ремонт или техническое обслуживание зданий	Повстанческая ячейка использует это как базу
7	Древний предмет сокровищ	Недавняя автомобильная авария	Здесь высадились контрабандисты
8	Недавно-украденные товары	Публичное художественное представление	Иностранные агенты встречаются здесь
9	Высокотехнологичный роботизированный слуга	Разъяренная пробка на дороге	Здесь поселился отшельник
10	Символический элемент легитимности правления	Миссионеры местной религии	Ядовитое растение растет в диком виде
11	Смачный материал для шантажа	Громкая рекламная кампания	Художник ищет здесь вдохновения
12	Доказательство переписывания истории	Панихида проходит в настоящее время	Было раскопано древнее сооружение
13	Инопланетный артефакт великой силы	Дорожные работы, остановка движения транспорта	Погода стала совсем свирепой
14	Драгоценные файлы данных мега-корпорации	Отключение электроэнергии в этом районе	Неподалеку разбился автомобиль
15	Карта к какой-то ценной вещи	Полиция преследует преступников	Некоторые местные сильно заблудились
16	Запрещенный, но драгоценный наркотик	Надоедливые пьяницы громко разговаривают	Сюда приходят религиозные паломники
17	Право собственности на землю важного значения	Нищие, просящие милостыню	Местные жители борются за контроль над этим
18	Страшная тайна местного самоуправления	Строительство нового здания	Природа грозит стереть это с лица земли
19	Тайник с драгоценными товарами	Местные головорезы расхаживают с важным видом	Здесь воздвигли древнее святилище
20	Запас ценного вооружения	Воздушный активный дисплей	От здания осталась лишь оболочка

д8	Угроза	д10	Конкретный пример	д10	Возможная опасность
1	Общественная	"1-2"	Взрывной, темпераментный ВИП	"1-2"	Союзный НИП разрывает связи
		"3-4"	Неизвестное, но критическое социальное табу	"3-4"	Враг предупрежден о них
		"5-6"	Случай ошибочного опознания	"5-6"	Появился новый враг
		"7-8"	Ожидание конкретного действия ИП	"7-8"	Гопники думают, что ИП - союзники
		"9-10"	На ИП повесили кадровую работа	"9-10"	Возможность упущена
2	Со стороны закона	"1-2"	Правила, неизвестные ИП	"1-2"	Существенный денежный штраф
		"3-4"	Налог или конфискация	"3-4"	Тюремное заключение для партии
		"5-6"	Жизненно важное снаряжение здесь запрещено	"5-6"	Конфискация имущества
		"7-8"	Иск от потерпевшего НИП	"7-8"	Депортация с этого места
		"9-10"	Государственный агент рекретирует ИП помочь	"9-10"	Утрата прав и защиты
3	Экологическая	"1-2"	Сильное фоновое излучение	"1-2"	Подхватить затяжную болезнь
		"3-4"	Планетарная болезнь, угрожающая иноземцам	"3-4"	Пострадать от телесных повреждений
		"5-6"	Сильная или слабая местная гравитация	"5-6"	Примите штраф на броски
		"7-8"	Микробная жизнь, поедающая оборудование	"7-8"	Потерять часть оборудования
		"9-10"	Непредсказуемое псионическое энегро-поле	"9-10"	Псионические способности изменяются
4	Ловушка	"1-2"	Сигнализация прикреплена к ловушке	"1-2"	Что-то загорелось
		"3-4"	Силки оставлены для местных животных	"3-4"	Вызвана охрана
		"5-6"	Мера самозащиты отшельника	"5-6"	Падение в новую область
		"7-8"	Ловушки давно умершего строителя	"7-8"	Оборудование повреждается
		"9-10"	Защитная ловушка нового владельца	"9-10"	Субъект ранен
5	Животные	"1-2"	Опасный местный рой паразитов	"1-2"	У них есть дальнобойные атаки
		"3-4"	Логово большого хищника	"3-4"	Они ядовиты
		"5-6"	Стайные охотники бродят по округе	"5-6"	Угрожающе слаженный противник
		"7-8"	Летучие твари нападают здесь	"7-8"	За их убийство полагается штраф
		"9-10"	Чудовищный зверь спит или обездвижен	"9-10"	Их смерть создает некий эффект
6	Отношение	"1-2"	Группа враждебно настроенная к нарушителям	"1-2"	Прямое столкновение
		"3-4"	Обманщики-воры и мошенники	"3-4"	Предательский притворный друг
		"5-6"	Враждебные роботы экспертной системы	"5-6"	Заведите ИП в ловушку
		"7-8"	Любящие тайны мятежники или преступники	"7-8"	Требуют оплаты или добычи
		"9-10"	Ещё одна группировка чистильщиков	"9-10"	Активировать другие зоны обороны
7	Разрушение	"1-2"	Крошащийся пол или потолок	"1-2"	Разломы, высвобождающие опасности
		"3-4"	Отходы или разрыв нагревательных труб	"3-4"	Токсичные или радиоактивные обломки
		"5-6"	Опасная стоячая жидкость	"5-6"	Взрывная декомпрессия
		"7-8"	Ремонтные роботы сошли с ума	"7-8"	Невидимый или медленный токсин
		"9-10"	Электростанция является неустойчивой	"9-10"	Пожары или взрывы
8	Вызываемые ИП	"1-2"	Активация системы приводит к катастрофе	"1-2"	Выпущены ужасные паразиты
		"3-4"	Катастрофический план, предложенный НИП	"3-4"	Местная система приходит в неистовство
		"5-6"	Извлечение трофеев запускает защиту	"5-6"	Что-то яростно разрывается
		"7-8"	Обращение с объектом разрушает его	"7-8"	Древние защитные сооружения пробудились
		"9-10"	Оставление вещи открытой приносит несчастье	"9-10"	Цель ИП находится под угрозой

Семена Приключений

Сто идей, которые идут ниже, являются основными набросками для различных приключений. Просто возьмите компоненты, которые вы пробросили для данной планеты, поместите их в места, отмеченные в семенах приключений, и постройте их оттуда, чтобы создать вечернее развлечение.

Если вы хотите что-то более сложное, чем эти основные семена, вы можете связать несколько из них вместе, склеив их в одно опасное обстоятельство, чтобы занять героев.

Как общее эмпирическое правило, одно семя должно занимать группу для одного сеанса достойного приключений. Если вам нужно создать больше контента, чем это, вы можете масштабировать события, добавляя дополнительные сложности или разбивая приключение на несколько дополнительных задач или препятствий, которые должны быть преодолены, прежде чем ИП смогут успешно решить его.

- 1 Враг пытается украсть у друга какую-то драгоценную вещь, которую он желал в течение некоторого времени.
- 2 Вещь была обнаружена на участке, принадлежащем другу, но осложнение грозит ее уничтожением.
- 3 Трудности внезапно обрушиваются на вечеринку, когда все занимаются какой-то безобидной деятельностью.
- 4 Игроки невольно оскорбляют или ранят противника, навлекая на себя его гнев. Друг предлагает помощь, чтобы избежать последствий.
- 5 Молва говорит об обнаружении драгоценной вещи в отдаленном месте. Игроки должны добраться до него раньше, чем это сделает враг.
- 6 У врага есть связи с пиратами из других миров или работниками, и друг был захвачен ими.
- 7 Место было захвачено жестокими революционерами или мятежниками, и друг был взят ими в заложники.
- 8 Друг влюблен в кого-то, кто запрещен социальными условностями, и им обоим нужна помощь в побеге.
- 9 Враг обладает тиранической властью над другом, полагаясь на подкуп коррумпированных местных чиновников, чтобы избежать последствий.
- 10 Друг был потерян во враждебной дикой местности, и партия должна добраться до места, чтобы спасти их от опасной трудности.
- 11 Враг совершил серьезное преступление против ИП или их семьи когда-то в прошлом. Друг показывает партии слабость в обороне противника.
- 12 Партия внезапно оказывается втянутой в конфликт между двумя враждующими семьями или политическими партиями.
- 13 Партия обвиняется в преступлении врагом и должна достичь убежища, прежде чем они смогут перегруппироваться и найти то, что докажет их невиновность и вероломство их врага.
- 14 Другу угрожает трагедия болезни, юридическая катастрофа или публичное унижение, и единственный, кто кажется способным спасти его - это враг.
- 15 Стихийное бедствие или аналогичное осложнение поражает место, в то время как партия присутствует, вызывая большие потери жизни и имущества, если только партия не в состоянии немедленно отреагировать на раненых и пойманных в ловушку.
- 16 Друг с молодым бизнесом наткнулся на тайник пре-теха, ценных минералов или драгоценных отходов. Ему нужна группа, чтобы помочь ему добраться до места, где находятся ценные вещи.
- 17 Угнетенная часть общества начинает внезапный бунт на том месте, которое занимает партия. Враг просто смешивает партию с повстанцами и пытается подавить восстание силой. Друг предлагает им способ либо помочь мятежникам, либо очистить их имена.
- 18 Уязвимый друг стал мишенью для похищения и нуждается в охране. Внезапное осложнение делает охрану их от врага, ищущего их похищения, намного более трудной. Если друг похищен, они должны спасти их из этого места.
- 19 Таинственное место обещает какую-то драгоценную вещь, но доступ к нему очень опасен из-за дикой природы, враждебных местных жителей или опасной окружающей среды.
- 20 Враг и друг имеют законные права на вещь и стремятся подорвать дело друг друга. Враг готов пойти на убийство, если думает, что это сойдет ему с рук.
- 21 Враг ищет смерти своего брата, друга, устраивая провал своего гравитационного летательного аппарата или шаттла в опасной местности, в то время как партия случайно находится на борту. Партия должна выжить в окружающей среде и принести с собой доказательства преступления.
- 22 Друг пытается сболтнуть что-нибудь любимому, за которым ухаживает брат друга, который является его врагом. Осложнение грозит смертью или позором любящему, если он не примет иск врага или не получит помощи от партии.
- 23 Враг убежден, что одна из сторон совершила прелюбодеяние со своей кокетливой супругой. Он хочет заманить их в какое-нибудь место, заманить в ловушку и там убить опасностями.
- 24 Враг был сведен с ума экзотическими рекреационными наркотиками или чрезмерным псионическим выжиганием. Он фиксируется на ИП как на своем смертельном заклятом враге и замышляет сложные смерти, пытаясь скрыть свое участие среди трудностей.
- 25 Друг украл драгоценную вещь у врага и скрылся в опасном, недоступном месте. Партия должна спасти их и решить, что делать с этой штукой и разъяренным врагом.

- 26 Враг понял, что его брат или сестра вступили в социально неприемлемую связь с другом, и намеревается убить их обоих, если только партия не остановит их.
- 27 Друг случайно стал причиной смерти члена семьи и хочет, чтобы партия помогла ему спрятать тело или инсценировать случайную смерть, прежде чем его семья поймет, что произошло. Усложнение внезапно усложняет задачу.
- 28 Друг - это последователь ревностного идеолога, который планирует насильственную демонстрацию правоты своего дела, вызывая социальные проблемы. Друг, несомненно, будет убит в последствии, если не будет спасен или защищен партией.
- 29 Брат и сестра друга должны быть поставлены в опасную ситуацию, в которой у них нет шансов выжить. Друг занимает их место в последний момент и почти наверняка умрет, если партия не поможет им.
- 30 Террористы-смертники взрывают взрывчатку, химическое или биологическое оружие в месте, занятом партией, где хранится драгоценная вещь, ИП должны бежать, прежде чем место рухнет на них, ориентируясь в толпах испуганных людей в процессе и спасая вещь, если это возможно.
- 31 Враг, который контролирует разрешение на посадку, кислородный паек или какой-то другой важный ресурс, имеет предубеждение против одного или нескольких членов партии. Он требует, чтобы они принесли ему вещь из опасного места, прежде чем он отдаст им товар.
- 32 Друг с супругой ищет спасение от врага, чтобы быть со своей возлюбленной. Он призывает партию оказать защиту себе и супруге в заранее оговоренном месте.
- 33 Друг стремится сбежать со своим любовником и связывается с партией, чтобы помочь им встретиться со своим возлюбленным в отдаленном, опасном месте. По прибытии они обнаруживают, что любовник является тайным врагом, желающим их устранения, и просто заманивает их туда, чтобы подстроить их гибель.
- 34 Партия получает или находит вещь, которая доказывает преступления врага - но друг был соучастником преступлений и будет наказан, если будет раскрыт. И враг не остановится ни перед чем, чтобы вернуть этот предмет.
- 35 Друг должен прибыть в нужное место вовремя, чтобы завершить деловой контракт, но враг намеревается задержать и помешать им, пока не станет слишком поздно, вызывая осложнения в поездке.
- 36 Заблокированный модуль пре-теха был обнаружен другом вместе с указанием местоположения кода-ключа, который откроет его. Место, где спрятан ключ-код, теперь принадлежит врагу.
- 37 В местной преобладающей религии вспыхнул жестокий раскол, и враг пытается взять под контроль местную иерархию. Друг находится на стороне, который многое потеряет, если враг преуспеет. Нужно найти доказательства ошибки враждебной группы.
- 38 Бывший враг получил повод раскаться в своём отношении к другу и тайно организывает помощь с целью помочь другу преодолеть трудности. Третья сторона обнаруживает связь и пытается изобразить ИП как двойных агентов.
- 39 Пришелец или человек с чрезвычайно своеобразными духовными убеждениями стремится посетить место по своим собственным причинам. Враг их собственного вида пытается остановить их, прежде чем они смогут добраться до места, и раскрыть то, что было скрыто там давным-давно.
- 40 Брат или сестра друга - нетренированный псионик, который тайно использует свои способности, чтобы защитить друга от врага. Повреждение нервной системы, наконец, подавило их рассудок, и теперь они увели его, чтобы обезопасить. Враг использует эту возможность, чтобы сделать так, чтобы друг «умер от рук своего обезумевшего родственника».
- 41 Друг, который является опытным предсказателем, только что получил проблеск надвигающегося злодеяния, которое будет совершено врагом. Он или она нуждается в партии, чтобы помочь им украсть вещь, которая докажет планы врага, уклоняясь от убийц, посланных для устранения предсказателя.
- 42 Друга, который является экзотическим танцором, ищет враг, который не примет «нет» в качестве ответа. Танцор тайно является агентом периметра, пытающимся проникнуть в место, чтобы уничтожить исследования мал-теха, и планирует использовать партию, чтобы помочь ему или ей попасть на объект под предлогом нанесения удара по врагу.
- 43 Молодая женщина в межпланетном путешествии нуждается в найме местных телохранителей. Она оказывается тренированным и сильным боевым псиоником, но трогательно наивна в отношении местных опасностей, вызывая социальные трудности, которые угрожают арестовать всю группу.
- 44 Друг-библиотекарь обнаружил древний банк данных с координатами давно потерянного тайника прет-теха, спрятанного в месте, священном для давно забытой религии. Библиотекарь совершенно непригоден для опасности, но необходим, чтобы расшифровать неясную религиозную иконографию, необходимую для разблокировки тайника. Тайник - это не ожидаемая вещь, а нечто более опасное для искателя.
- 45 Фрагмент орбитального мусора удерживает шаттл на пути, и космодром серьезно поврежден в результате аварии. Корабль игрока или единственное судно, способное вывести их с планеты, будет уничтожено, если игроки не смогут организовать ответ на опасные химические пожары и радиоактивные вещества, загрязняющие порт. Друг застрел где-то в обломках диспетчерской вышки.
- 46 Друг связан с реформистской религиозной группой, которая стремится вырваться из тисков нынешней, деспотической иерархии. Нынешние иерархи имеют большую политическую поддержку у властей, но простолюдины их горько обижают. Друг стремится обеспечить себе отдаленное место в качестве места встречи для богословских мятежников.
- 47 Микроскопическая черная дыра или космический корабль пробивает орбитальную станцию. Их взаимодействие с генераторами искусственной гравитации станции вывило все из строя, и станция превратилась в минное поле с опасно высокими или нулевыми зонами гравитации. Станция разрывается на части и скоро рухнет. Враг стремится спастись на

борту последней спасательной шлюпки и «к черту всех остальных». Тем временем друг пытается спасти свою дочь-инженера из радиоактивного, гравитационно-нестабильного машинного отделения.

- 48 На планете есть запечатанные инопланетные руины и вражеский культ, который поклоняется исчезнувшим строителям. Они убеждены, что у них есть секрет открытия и контроля силы внутри руин, но они только наполовину правы. Друг нашел доказательства, которые показывают, что они только опустошат планету, если они вмешаются в инопланетные силы. Отряд должен проникнуть в руины и заглушить двигатели, пока не стало слишком поздно. Мало ли они понимают, что несколько инопланетян уцелели внутри, в стазисном поле, которое будет разрушено открытием руин.
- 49 Враг и группа внезапно оказываются в ловушке в каком-то месте во время несчастного случая или осложнения. Они должны действовать сообща, чтобы вовремя спастись.
- 50 Друг-телепат обнаружил, что враг был ответственен за недавнее злодеяние. Однако телепатические доказательства бесполезны в этом мире, и если она обнаружит, что сканировала его разум, то будет подвергнута лоботомии как «бродячий псионик». Одной вещи может быть достаточно, чтобы доказать его вину, если партия сможет выяснить, как добраться до нее, не раскрывая вмешательства своего друга.
- 51 Друг несет ответственность за сохранность Вещи, когда вдруг оказывается, что это подделка. Партия должна найти настоящий предмет и врага, который украл его, иначе их друг будет наказан как вор.
- 52 Друг укушен ядовитым местным животным, находясь в отдаленном месте. Единственное противоядие - вернуться в цивилизацию, но осложнение угрожает задержать группу, пока не станет слишком поздно.
- 53 Смертельная чума началась среди жителей города, но осложнение не дает помощи добраться до них. Враг пользуется паникой, чтобы продать поддельное лекарство по разорительным ценам, и друг обманывается им. Осложнение должно быть преодолено до того, как помощь сможет добраться до города.
- 54 Радикальная политическая партия начала устраивать погромы против «враждебных народу групп». Друг находится среди этих групп, и ему нужно выбраться из города, прежде чем враг использует беспорядки в качестве прикрытия, чтобы свести старые счеты.
- 55 Враг продал партии дорогое, но бесполезно-испорченное оборудование, прежде чем отправиться в глубь страны. Он и его добыча скрываются в отдаленном месте.
- 56 В городе проходит концерт иноземной музыки, и друг должен стать звездным исполнителем. Реакционные элементы, ведомые вражеским заговором, планируют разрушить «развращающий шум» саботажем, который может убить исполнителей. Тем временем, толпа невежественных фанатов-инопланетян приземлилась и приводит в бешенство местных жителей.
- 57 Враг разыскивается в соседнем мире за какой-то гнусный поступок, и друг появляется как охотник за головами, готовый взять его живым. Этот мир отказывается выдавать его, поэтому захват и возвращение должны ускользнуть от местных правоохранительных органов.
- 58 Неожиданная солнечная буря блокирует связь и удерживает плохо защищенный гравитационный корабль, который доставил группу в это отдаленное место. Затем люди начинают возвращаться мертвыми; буря разбудила опасного вражеского зверя.
- 59 Друг обнаружил частично законченную схему древнего завода пре-теха, который производит огромное количество чего-то ценного в этом мире - воду, кислород, пищевые соединения и тому подобное. Несколько отдаленных мест на планете обозначены как имеющие необходимые запчасти пре-теха, необходимые для сборки устройства. Когда он наконец собран, встроенное программное обеспечение для самомодификации в этой штуке модифицируется в боевого робота пре-тех. Добыча из него остается очень ценной.
- 60 Осложнение заманивает партию, где они находятся в раздражающем, но, казалось бы, обычном событии. На самом деле, враг использует его как прикрытия, чтобы нанести удар по другу или тому, что находится там, где находятся ИП.
- 61 У друга есть капризное, темпераментное искусственное сердце, и врач, который его вставил - единственный, кто действительно понимает, как оно работает. Сердце недавно начало сбоить, но доктор исчез. Враг похитил его, чтобы приспособить своих элитных убийц к очень небезопасным боевым модификациям.
- 62 Местная клиника творит чудеса в предоставлении бесплатной медицинской помощи бедным. По правде говоря, это прикрытия для инопланетного евгенического культа, с полезными «образцами», похищенными и отправленными за пределы мира, в то время как «кремированные останки» передаются семье. Они похищают друга, но партия знает, что они никогда бы не согласились на кремацию, как утверждают сотрудники клиники.
- 63 Космические пираты заключили сделку с изолированным захолустным поселением, отгружая свою добычу купцам, которые встретят их там. Друг возвращается домой к семье после долгого отсутствия, но его похищают или убивают, прежде чем они успевают сообщить о сделке. Между тем, партия доверена с ценной вещью, которая должна быть принесена к другу быстро.
- 64 Психиатр-затворник предлагает лечение для буйных психически больных пациентов в отдаленном месте. Его методы лечения, похоже, работают, успокаивая испытуемых и возвращая их к рациональности, хотя это связано с серьезной потерей памяти и некоторой серьезной социальной неуклюжестью. На самом деле, он удалил большие части их мозга, чтобы поместить их в блоки дистанционного управления, подчиняющиеся ИИ в его лаборатории. Он намерен использовать их в качестве беспилотников, чтобы приобрести больше «подданных» и в конечном итоге контролировать город.

- 65 Жизненно важные медикаменты для борьбы с надвигающейся чумой были доставлены из другого мира, но корабль со спайк-двигателем, который должен был доставить их, ошибся и прибыл в систему как безжизненная развалина, передающая слепой сигнал бедствия. Тот, кто доберется туда первым, может держать в заложниках всю планету, а враг именно этого и хочет.
- 66 Друг потратил значительную часть своего богатства на ультрасовременное новое жилище и приглашает гостей провести там уик-энд. Враг взломал компьютерную систему дома, чтобы заманить жителей внутрь и использовать автоматизированную установку, чтобы убить их.
- 67 Оползень грязи, ураган, землетрясение или другая форма бедствия поражает отдаленное поселение. Партия - это ближайшая группа спасателей, и она должна спасти местных жителей, имея дело с раскопанной, неисправной пре-тех вещью, которая угрожает вызвать еще большую катастрофу, если ее не обезвредить безопасно.
- 68 Друг нашел потерянную установку пре-теха, и ему нужна помощь, чтобы разграбить ее. По планетарному закону содержание принадлежит правительству.
- 69 Враг ошибочно принимает партию за инопланетян, которые убивают невинных за плату - если они не такие. Он небрежен с контактом и невольно идентифицирует себя, давая игрокам понять, что друг скоро умрет, если враг не будет остановлен.
- 70 Член партии идентифицируется как предсказанный спаситель для угнетенной веры или этнической группы. Верующие упрямо отказываются верить любым протестам против этого, и циничный враг в правительстве решает, что ИП должен умереть просто, чтобы предотвратить риск восстания. Столь же циничный друг полон решимости продвигать ИП вперед в качестве спасителя, потому что это то, что ему нужно.
- 71 Инопланетные звери убегают из зоопарка и дико шныряют по зрителям. Паникующий владелец предлагает большие деньги за их поимку, хоть и некоторые из зверей довольно опасны.
- 72 Тренированный псионик обвиняется врагом в том, что он одичал. Псионик уже получил серьезные нервные повреждения до того, как его обнаружили во время тренировки, поэтому сканирование мозга не может установить физические признаки безумия. Псионик кажется неуравновешенным, но не жестоким - по крайней мере, при коротком знакомстве. Псионик предлагает адепту-ИП секреты уникальной псионической техники, если они помогут ему сбежать.
- 73 Вещь - это символ власти в этом мире, и она пропала. Если его быстро не найдут, нынешний правитель будет свергнут. Улики, оставленные на месте, говорят о том, что им владеет враг, но для полного расследования необходимы нелегальные средства.
- 74 Псионики исчезают, в том числе и друг. Их похищает якобы мошеннический правительственный исследователь, который использует их для исследования утраченных психических дисциплин, которые помогли создать производство пре-теха, и они находятся в отдаленном месте. Похититель - это мелкий местный враг с неестественно большими ресурсами.
- 75 Друг отчаянно пытается скрыть следы какого-то преступления в прошлом, которое разрушит его жизнь, если оно выплывет наружу. Враг держит в руках то, что доказывает его причастность и безжалостно шантажирует его.
- 76 Курьер ошибочно принимает партию за неправильную группу инопланетян и безмолвно передает им вещь, которая подразумевает что-то ужасное - например, замороженные человеческие органы размером с ребенка или частный каталог генно-инженерных человеческих рабов. Босс курьера вскоре осознает ошибку, и этот враг пытается заставить ИП замолчать, сохраняя место, где разыгрывается его злодеяние.
- 77 Грузовой корабль модели тихоходного судна захвачен вражескими сепаратистскими террористами в то же самое время, когда космическая оборона планеты отключена внутренними террористическими атаками. Грузовой корабль нацелен прямо на космопорт и врежется в него через несколько часов, если не остановится.
- 78 Инопланетные артефакты на поверхности планеты начинают излучать сигналы в пояс астероидов системы. Сигналы провоцируют социальное осложнение в панической реакции, а враг стремится использовать замешательство, чтобы взять верх. Фактический эффект сигналов может быть безвредным, или может вызвать давно потерянный инопланетный военный корабль ИИ, чтобы уничтожить жизнь в мире.
- 79 Друг инопланетного посла становится мишенью вражеских убийц-ксенофобов. Отношения настолько хрупки, то в случае, если посол поймет, что люди предпринимая серьезные усилия, чтобы убить его, результатом может стать война.
- 80 На этой планете друг проповедует новую религию. Существующие верования не забавляются, и враг среди иерархии провоцирует людей преследовать новых верующих, надеясь, что ситуация выйдет из-под контроля.
- 81 Враг был когда-то покровителем друга, пока последний не был предан. Теперь друг хочет отомстить, и он думает, что у него есть информация, необходимая для преодоления обороны противника.
- 82 Важные системы жизнеобеспечения или медицинское оборудование были выведены из строя инопланетянами или фанатиками и должны быть отремонтированы до истечения времени. Единственный возможный источник запчастей находится в каком-то месте, и можно ожидать, что диверсанты будут усердно работать, чтобы добраться туда и уничтожить их тоже.
- 83 Друг импортирует инопланетные технологии, которые грозят полностью заменить предложения вражеского бизнесмена. Враг стремится саботировать акции друга и таким образом «доказать» его неполноценность.
- 84 Биржевой дипломат ведет переговоры об открытии филиала межзвездного банка на этой планете. Враг среди местных банков хочет показать миру, что он неуправляемо нестабилен, поэтому провоцирует осложнения и беспорядки вокруг дипломата.

- 85 Враг приходит в ярость от высокомерной самонадеянности честолюбивого друга из низшей социальной касты и пытается приписать местные осложнения результатам своего неестественного отказа от своего надлежащего места.
- 86 Друг работает на инопланетную корпорацию, чтобы открыть мануфактуру, и игнорирует местные традиции, которые дают привилегии определенным социальным или этническим группам, предоставляя рабочие места наиболее квалифицированным работникам. Разгневанный враг стремится саботировать фабрику.
- 87 Музыкант из другого мира, которого почитали чуть меньше, чем Бога на его родине, нуждается в телохранителях. Он немедленно обретает врагов в этом мире, а его охранники должны удержать его от ареста, если им конечно заплатят.
- 88 Атмосферные возмущения, пыльные бури или другие облака твердых частиц внезапно налетают на город, ослабляя видимость. Враг совершает убийство во тьме и пытается подставить игроков как удобных козлов отпущения.
- 89 Враг накачивает кислородом орбитальную станцию или непригодную для дыхания атмосферу жилого купола с галлюциногенами в качестве прикрытия для кражи. Большинство жертв просто сбиты с толку и дезориентированы, но некоторые становятся жестокими в своих заблуждениях. По счастливой случайности, воздух не влияет на партию.
- 90 По случайному совпадению, один из членов партии носит одежду, указывающую на принадлежность к насильственной политической группе, и таким образом к партии дружелюбно относится местный враг без очевидной причины. Враг предполагает, что партия пойдет на какое-то жестокое преступление без жалоб, и группа не будет проинформирована о том, что происходит, пока они не окажутся где-то глубоко.
- 91 Местный правитель желает, чтобы посторонние хвалили качества его отвратительной поэзии - и относится к тому типу людей, которые очень плохо реагируют на что-либо меньшее, чем явно искренние и полные похвалы. Неспособность развлечь правителя приводит к тому, что партия оказывается брошенной в опасное место, чтобы «испытать подлинно поэтическое одиночество».
- 92 Друг среди местных жителей необоснованно убежден, что инопланетная техника может починить что угодно, и беспечно пообещал могущественному местному врагу, что партия может легко починить поврежденную пре-тех вещь. Враг вложил много дорогих запасных частей, но по-настоящему необходимые части хранятся во все еще опасной установке пре-теха в отдаленном месте.
- 93 Внешнеполитическая система связи партии улавливает случайную передачу от местного правительства и автоматически расшифровывает примитивный ключ шифрования. Документ является доказательством того, что враг в правительстве намеревается совершить зверство против местной деревни с группой «отрицаемых» ренегатов, чтобы украсть вещь, хранящуюся в деревне.
- 94 Друг принадлежит к преследуемой вере, этносу или социальному классу, который призывает ИП помочь ячейке повстанцев покинуть мир, прежде чем вражеские правоохранительные органы найдут их.
- 95 Какая-то деталь на корабле партии или единственном другом транспорте вышла из строя и нуждается в немедленной замене. Единственная доступная деталь принадлежит врагу, который охотно уступит ее в обмен на вещь, принадлежащую невинному другу, который откажется продать ее за любую цену.
- 96 Евгенические сектанты делают генно-инженерных рабов из генетического материала, собранного в местном борделе. Некоторые из неестественно соблазнительных рабов подсаживаются к влиятельным чиновникам чтобы увлечь их куда-то, в то время как другие продаются под столом менее щепетильным элитам.
- 97 В одном месте были обнаружены свидетельства того, что значительная часть планеты фактически принадлежит членам угнетенной и преследуемой группы. Местные суды не намерены признавать эти права, но коды с доказательствами собственности позволяют кому-то обойти ряд старинных защитных сооружений вокруг дворца планетарного губернатора. Друг хочет, чтобы коды передали его друзьям среди повстанческой группы.
- 98 Крупный неурожай угрожает сельскому хозяйству планеты, грозя крупномасштабным голодом. Друг находит доказательства того, что секретная правительственная исследовательская станция в поясе астероидов системы проводила эксперименты с устойчивыми к болезням штаммами сельскохозяйственных культур для планеты, прежде чем наступил период Молчания и прервалась связь со станцией. Существующее правительство считает, что это пустая затея, но партия может принять решение помочь. На станции есть замороженные в стазисе образцы урожая, достаточные для предотвращения голода, но есть и менее приятные реликвии....
- 99 Хваткий враг в местном правительстве захватывает корабль партии за какое-то незначительное преступление. Враг хочет положить конец внеземной торговле и пытается отпугнуть других торговцев. Звездолет удерживается в пределах военного кордона, и враг уверен, что к тому времени, когда другие элементы правительства отменят приказ, свободные торговцы будут напуганы достаточно.
- 100 Казалось бы, бесполезная безделушка, купленная ИП оказывается ключом безопасности к потерянному объекту пре-теха. Он был продан случайно неумелым и теперь уже мертвым приспешником местного врага, который горит желанием «вернуть» свою собственность из рук партии... предпочтительно после того, как партия победит любую автоматическую защиту и ботов, которые объект все еще может поддерживать.

Пример создания приключений

ГМ только что начал новую кампанию, и ему нужно заварить начальное приключение, чтобы собрать партию вместе и заставить их привыкнуть к сектору, который он только что создал. Он знает, с какой планеты ИП собираются начать, и он знает, что хочет, чтобы они в конечном итоге владели потрепанным свободным торговым звездолетом к концу сеанса, но всё остальное по-прежнему в небе.

Он начинает с того, что решает, стоит ли использовать семена приключений. Хотя он видит несколько, которые могут сработать, он решает вместо этого пробросить это приключение с нуля.

Мир, который он создал - это планета, известная своим аборигенам как Делейн, с мировыми ярлыками «инопланетные руины» и «ксенофобы». У Делейнеров есть множество неисследованных инопланетных руин на их планете, но они боятся их как потенциальных источников катастрофы. Они ненавидят чужаков, потому что инопланетяне постоянно рыщут по руинам и пытаются ограбить их, и им наплевать на бедствия, которые они могут обрушить на местных жителей.

ГМ знает, что его первая партия ИП вряд ли будет Делейнерами, поэтому он решает, что все они были пассажирами контрабандистского корабля, который пытался приземлиться на Делейне и ограбить одну из руин. Однако защитная система Делейнеров засекла корабль и сбита его, а ИП оказались среди немногих выживших. Может быть, ИП изначально были частью команды контрабандистов, или, может быть, они были просто забывчивыми пассажирами. ГМ позволит каждому игроку решить, какова была роль его ИП во время создания персонажа.

Первый шаг состоит в том, чтобы выбрать проблему для ИП, чтобы принять в ней участие. На первый взгляд, очевидная проблема для ИП заключается в том, что они застряли во враждебном мире и должны покинуть его до того, как туземцы найдут их и либо убьют, либо посадят в тюрьму.

Однако ГМ хочет чего-то более конкретного, чем это. Он бросает несколько кубиков на стол конфликта и придумывает «этническую принадлежность» для конфликта, с «двумя группами, которые ненавидят друг друга» и «официальные этнические гетто». Учитывая историю Делейна, ГМ решает, что все неродные Делейнеры, присутствовавшие, когда мир прекратил свои контакты с другими планетами, были разделены на отдаленные этнические резервации, далеко от руин. Эти «инопланетяне» живут здесь уже много поколений, но местные Делейнеры презирают их.

Определив это, ГМ решает, что корабль ИП был сбит рядом с одной из этих резерваций, и озлобленные инопланетяне заинтересованы в помощи людям, которых ненавидят Делейнеры. Но кто будет первым человеком, с которым контактирует ИП?

Игральные кости рисуют картину инопланетянина, мотивированного искупить свою вину за предыдущую неудачу, который хочет найти доказательства неправомерных действий конкурирующего НИП, который знает, где можно найти значительное богатство, и носит особенно странный стиль одежды. Из этого ГМ создает «капитана», бывшего контрабандиста руин, чья команда была застрелена при попытке ограбить инопланетные руины. Только он выжил, и его вина очень сильна. Он все еще носит шляпу морского капитана и прячется среди инопланетян. Он знает, где спрятал свой корабль, и может направить к нему ИП, если они смогут совершить опасное сухопутное путешествие.

Однако ГМ не так уверен в желании капитана. Хотя что-то вроде этого было бы хорошей побочной линией для более длительного приключения, он хочет, чтобы эта начальная приключенческая сессия была относительно короткой и простой. Он заменяет желание капитана желанием, чтобы ИП вытащили его и его молодую жену-инопланетянку с планеты, приведя их почти в любое место, которое не находится на Делейне. Он готов отдать ИП свой корабль, если они просто помогут ему уйти.

Почему Капитан до сих пор не сбежал со своей молодой женой? Чтобы ответить на этот вопрос, ГМ обращается к разделу «места» и пробрасывает опасность. В результате получается «разумный», что означает, что между капитаном и кораблем есть разумный враг. ГМ некоторое время обдумывает возможные варианты и решает, что капитан был не единственным выжившим. Его первый помощник тоже выбрался и винит во всем капитана. Он собрал небольшую группу инопланетных мятежников и пытается грабить руины и вредить Делейнерам, потому что он не может управлять кораблем без кодов безопасности капитана, и он недостаточно талантлив, чтобы взломать замки сам.

В этот момент ГМ смотрит на приключение и определяет фрагменты, которые ему нужно конкретизировать. Ему нужно подробно описать капитана, первого помощника, инопланетных повстанцев и начальника службы безопасности Делейна, который попытается задержать ИП, если они будут недостаточно скрытны. Всем этим людям понадобится боевая характеристика. Жена капитана, местные жители резервации чужеземцев и другие битные НИП вряд ли вступят в бой, и им не нужна характеристика.

ГМ решает, что ему не нужна карта для поселения резервации инопланетян, но ему нужна карта местности между поселением и скрытым кораблем. Для этого он скачивает из интернета подходящую карту местности. На карте он располагает несколько диких ситуаций из таблицы мест, с которыми ИП могут столкнуться или не столкнуться в зависимости от того, как они прокладывают свой курс.

Последняя деталь, которую нужно конкретизировать - это лагерь повстанцев первого помощника и то, как ИП могут добраться до звездолета, который они охраняют. ГМ решает, что для первого помощника неразумно накапливать огромное количество миньонов, но их слишком много, чтобы ИП могли комфортно сражаться. ИП придется придумать какой-то способ отвлечь их или, возможно, натравить на них начальника службы безопасности Делейна, прежде чем они смогут добраться до корабля. Это не работа ГМ, чтобы предоставить им решение, поэтому ИП придется разгадывать его самостоятельно.

Когда это сделано, начальное приключение готово. ГМ может добавить еще несколько деталей и пуха, но то, что у него есть - это доступное для игры начало кампании.



/Ксенобестиарий/

Группа межзвездных искателей приключений может ожидать встречи с широким спектром существ в ходе своих путешествий. Будь-то голодная фауна неизведанной планеты или стрелки-сорвиголовы инопланетного контрабандиста, ГМ должен иметь соответствующую статистику под рукой, чтобы управлять вероятными боевыми действиями.

Управление потенциальным сражением

Однако прежде чем выбирать врагов из этой главы, ГМ должен убедиться, что выбранные враги и создаваемые опасности соответствуют ситуации. Это не означает, что враги должны быть «подходящим» боевым вызовом для группы ИП, которых у них есть разумные шансы победить. Это означает, что они должны соответствовать месту и роли, которую они заполняют в обстановке.

Если есть участок дикой природы, примыкающий к человеческому сообществу, пожирающий партии адский зверь не должен находиться там без какого-либо внимания местных жителей. Если такой непреодолимый ужас действительно существует тайно в пустыне, то тот факт, что он скрыт, должен быть как-то объяснен или осмыслен. НИП знают об опасности по соседству, и ИП, которые уделяют этому внимание, должны услышать об этой угрозе, прежде чем они в конечном итоге войдут в ее пещеру.

В том же духе, если ИП столкнутся с кучей уличных головорезов, хулиганы не должны демонстрировать спартанскую дисциплину и огромный военный опыт, если только они не отправились в трущобы на планету генетических суперсолдат. Головорезы на самом деле не могли быть большой боевой угрозой вообще, и опасны только для потенциальных неприятностей, которые ИП могли заслужить, выполняя их.

И наконец, не добавляйте неизбежные боевые столкновения. Существует очень мало реалистичных ситуаций, когда единственным возможным результатом является перестрелка. Группа поехавших наемников может оказаться прямо перед целью партии, но если нет никакого способа выманить их или проскользнуть мимо них, или что еще хуже, если вы не готовы позволить ИП попытаться заманить их или проскользнуть мимо них – тогда игроки научатся не пытаться решать проблемы с чем-либо, кроме горячего ствола пистолета.

Сражения в **Stars Without Number** опасны. Каждое нажатие на спусковой крючок рискует убить начинающего авантюриста, и даже ветеран бесчисленных героических деяний может быть выведен из строя в спешке полудюжиной головорезов с магнитными винтовками. Если ваши приключения направят ИП в почти неизбежные перестрелки или на саблезубых инопланетных монстров, ИП понесут потери. Определенная степень смерти может добавить остроты и волнения в игру и помочь сделать выбор игрока более значимым, но неизбежная кровавая баня в третьей неизбежной пиратской драке дня просто утомительна.

Бросок реакции

Один из самых важных инструментов ГМ для управления встречами с НИП - это бросок реакции. Всякий раз, когда ИП впервые встречаются с существом или НИП, ГМ должен бросить 2д6 и проконсультироваться со следующей таблицей.

2д6	Результат реакции
2	Враждебная , реагируя настолько негативно, насколько это возможно
3-5	Негативная , недружественный и нежелающий помогать
6-8	Нейтральная , реагирует предсказуемо или осторожно
9-11	Позитивная , потенциальное сотрудничество с ИП
12	Дружелюбная , услужливый, насколько это возможно

Результат следует рассматривать в контексте. Если ИП просто случайно наткнутся на стаю гангстеров жилого комплекса, положительный результат может просто означать, что гангстеры считают плохой идеей вмешиваться в работу ИП. Тот же самый результат при встрече со скучающим чиновником космопорта может означать, что она чувствует себя великодушной и готова помочь ИП достичь своей цели. В целом, низкие результаты делают ситуацию более враждебной, чем предсказуемый базовый уровень, в то время как высокие результаты делают НИП более дружелюбными или готовыми сотрудничать, чем они обычно могут быть в данных обстоятельствах.

Броски реакции важны, потому что они помогают ГМ вынести решение о ситуации потенциально неожиданным или интересным способом. Если ИП пересекают радиоактивную пустошь, кишущую жестокими племенами мусорщиков, ГМ может просто рефлексивно предположить, что каждая группа мусорщиков, с которой они сталкиваются, немедленно потянется за своими пушками. Бросок реакции - это сигнал для ГМ сделать паузу и подумать, и дружелюбный результат может открыть ситуацию с гораздо большей потенциальной новизной, чем шестая подряд перестрелка. И наоборот, даже если все указывает на то, что НИП должен быть полезным и дружелюбным по отношению к ИП, отрицательный результат может заставить ГМ задуматься о потенциальных причинах, по которым НИП так враждебно относится к предположительно союзным ИП.

Конечно, первоначальная реакция НИП или группы не является последним словом. Красноречивый ИП мог бы отговорить их от враждебности или побудить оказать партии услугу, а более прагматичные предложения денег, услуг или зарождающегося насилия также могли бы повлиять на их отношение. Однако такая манипуляция происходит после определения первоначального отношения, и то, что именно ИП предлагают или угрожают, обычно зависит от того, как НИП изначально среагирует на них.

Человечество

Люди, вероятно, составляют подавляющее большинство НИП, с которыми сталкиваются герои, будь то покровители, компаньоны или цели их пушки. Во многих случаях ГМ не нужно будет беспокоиться о боевой статистике для НИП. Они могут быть настолько жалкими, что не могут представлять серьезной угрозы для отряда закаленных вольных стрелков, или настолько далекими, что нет никаких реальных шансов, что они вступят в бой. В других, однако, необходимо решить, сколько конкретный НИП будут находиться в бою.

Пример человеческих противников здесь предполагает нормальную базовую человечность. Те, кто получил обширные кибер-модификации, генную инженерию, псионическую аугментацию или другие экзотические методы терапии, могут обладать способностями, намного превосходящими их обычных собратьев, в том числе уникальные силы и особые способности.

Степень опасности

Большинство человеческих НИП на развитых, цивилизованных планетах почти бесполезны в бою. В силу социальной подготовки и личных склонностей они почти не способны быстро и решительно реагировать на смертельные угрозы. Граждане менее мирных обществ, где насилие является обычным явлением, будут иметь более эффективную реакцию на такие враждебные действия. Мужчины и женщины, закаленные в боях опытом или тренировками, также будут реагировать более эффективно.

Приведенная здесь боевая статистика охватывает обычный диапазон человеческих боевых талантов. В самом верху находятся те мягкотелые граждане мирных миров, а внизу - те машины смертного разрушения, которые являются самыми опасными мужчинами и женщинами в секторе. Еще более героический аппетит к убийству можно обнаружить у тех, кто был изменен генной инженерией или передовыми техническими модификациями, но такие образцы боли являются частными случаями, о которых ГМ должен судить соответственно.

При назначении боевой статистики НИП важно не зависеть от личного мастерства ИП. Если загородное поместье охраняется обычными охранниками, то охранники должны быть обычными охранниками, независимо от того, может ли партия разумно надеяться победить дюжину таких защитников в открытом бою. Вселенная не масштабируется до ИП. Если группа непроверенных новичков сталкивается с отрядом элитных убийц, они должны бежать. Если эти знаменитые смертоносные убийцы встретятся с ИП шестью уровнями позже, их слава может быть в спешке сокращена мрачным новым опытом ИП.

Эта беспристрастность важна для создания правдоподобного, функционального мира, в котором игроки могут действовать. Если они знают, что вызов будет усилен или ослаблен, чтобы дать им «честную борьбу», то вряд ли имеет значение, с какими вызовами они решат столкнуться. Планирование тщательного избегания чрезмерных опасностей и ставка на преодоление более разумных угроз делают их выбор значимым в вашем игровом мире и побуждают игроков тщательно взаимодействовать с обстановкой.

Использование таблицы

Таблица, приведенная в этом разделе, дает вам критерии для некоторых основных типов НИП, а затем выбор конкретных примеров. Когда вы создаете своих собственных НИП, вы можете использовать критерии, чтобы получить представление о том, где они должны быть, и конкретные примеры которые можно вытащить во время игры, когда вам нужны быстрые противники, чтобы запастись своими приключениями.

В таблице приведена упрощенная боевая статистика. У НИП обычно нет фокусов, определенных уровней навыков, оценок атрибутов или каких-либо других деталей, которые добавляют сложности ИП. У них также нет классов или классовых способностей. Вместо этого для учета этих других факторов используются более простые суммы и сводки. Вы можете дать НИП классовые полномочия и фокусы, если хотите, или даже создать НИП, как если бы они были полноценным ИП, но такого рода детали и работа больше, чем стоит большинство НИП.

КЗ - это **кубики здоровья**. Подавляющее большинство НИП имеют только один кубик. Только мужчины и женщины, пережившие насилие и столкнувшиеся со смертельной опасностью, должны иметь более одного. Просто потому, что НИП «важен», не означает, что у них больше кубиков здоровья. Генеральный директор межзвездной мега-корпорации, вероятно, имеет один кубик, как и президент планетарного правительства. И наоборот, седой воин-король монархии потерянного мира или едкий епископ церкви, где продвижение происходит через убийства, может иметь полдюжины кубиков. Самые опасные легенды сектора должны иметь около десяти кубиков здоровья, или больше, если они были каким-то образом изменены генной инженерией или передовой технологией. Очки здоровья НИП пробрасываются как 1к8 за каждый кубик здоровья.

КБ - это обычный класс брони НИП. Он будет зависеть от брони, которую они носят, и некоторые НИП могут иметь включенный бонус +1 или +2, если они особенно ловки, но указанное значение отражает броню, которую они обычно носят. По умолчанию это уличная броня, которая не очевидна для случайного осмотра. Некоторые записи помечены как «примитивные», что означает, что их броня игнорируется продвинутым оружием, в то время как другие помечены как «боевые», что означает, что они носят очень очевидную защитную броню. Таким НИП, возможно, придется носить менее очевидное снаряжение в некоторых социальных ситуациях. Некоторые из них помечены как «силовая», что означает, что НИП обычно имеет доступ к какой-то продвинутой силовой броне, которая делает их невосприимчивыми к примитивному оружию. Создавая своих собственных НИП, дайте им броню, соответствующую их роли и ситуации.

АТК - это бонус к атаке НИП. Для простоты это включает в себя любые модификаторы атрибутов, бонус навыков или другую дополнительную летальность, которую мог бы заработать НИП. Для большинства НИП, их бонус атаки равен их кубикам

здоровья. Боевые НИП могут иметь дополнительный бонус к этому или даже атаковать дважды с каждым основным действием.

УРОН - это урон, который НИП наносит в бою. Для человеческих бойцов он зависит от оружия, которое они используют, а большинство обычных мужчин и женщин не носят полноценного оружия. Очень способные воины могут нанести дополнительный урон поверх броска оружия, от +1 до +4 очков.

Движение - это расстояние, которое проходит НИП, когда они совершают действие перемещения в бою. Для людей это десять метров, хотя генно-модифицированные или другие ускоренные объекты могут двигаться быстрее, чем это.

БД - это оценка боевого духа НИП, их шансы отступить в случае опасности. Когда НИП сталкивается с необычной опасностью, они должны сделать проверку боевого духа на 2к6. Если их результат равен или меньше показателя собственной морали, они продолжать сражаться, не испытывая страх. Если они пробрасывают большой результат, то их боевой дух будет сломлен. Плохо обученные бойцы будут просто бежать или молить о пощаде спасая свою жизнь, в то время как более закаленные будут отступать в безопасное место. ИП никогда не нужно проверять моральный дух.

Большинство групп должны будут сделать проверку морального духа в первый раз, когда один из их членов будет убит или выведен из строя, и в следующий раз, когда будет мерещится скорое поражение. Если они преуспеют в обеих проверках, они будут продолжать сражаться до тех пор, пока это не покажется безнадежным. НИП, у которых вообще нет боевых способностей, также должны проверять боевой дух, когда начинается смертельный бой; при неудаче они слишком шокированы, напуганы или не верят, чтобы сделать что-то полезное, и будут стоять замерзшими, бежать в ужасе или пытаться игнорировать то, что очевидно происходит вокруг них.

Навыки суммируют общие способности НИП при проверке навыков, связанных с их профессией или ролью. Когда НИП нужно сделать проверку навыка или соревноваться во встречной проверке навыка, они могут добавить этот бонус навыка к своему броску, если тест относится к их роли. Если эта деятельность не имеет ничего общего с тем, что НИП будет хорошо делать, они не могут добавить этот бонус и просто свернуть проверку навыка без изменений. Большинство НИП будут иметь показатель +1, в то время как квалифицированные профессионалы будут иметь +2, а исключительно одаренные и опытные НИП будут иметь +3 или +4. Легенды сектора будут иметь +5.

СБ - это общий показатель спасительных бросков, который все НИП используют всякий раз, когда им нужно сделать спасительный бросок, будь то ментальный, физический или бросок на уклонение. Большинство НИП имеют СБ 15 минус половина их кубиков здоровья, округленных вниз.

Общие НИП	КЗ	КБ	Атк.	Урон	Движ.	БД	Навыки	СБ
Мирный Человек	1	10	+0	Безоружный	10м	6	+1	15+
Боевой человек	1	10	+1	От оружия	10м	8	+1	15+
Ветеран боец	2	14	+2	От оружия +1	10м	9	+1	14+
Элитный боец	3	16(Бой)	+4	От оружия +1	10м	10	+2	14+
Герой-боец	6	16(Бой)	+8	От оружия +3	10м	11	+3	12+
Конкретные примеры								
Герой-варвар	6	16(Прим)	+8	От оружия +3	10м	11	+3	12+
Варвар племени	1	12(Прим)	+2	От оружия	10м	8	+1	15+
Босс банды	3	14	+4	От оружия +1	10м	9	+2	14+
Член банды	1	12	+1	От оружия	10м	7	+1	15+
Ген-усиленный убийца	4	16	+5	От оружия +1	15м	10	+2	13+
Легендарный боец	10	20(Сил)	+12*2	От оружия +4	10м	12	+5	10+
Военная элита	3	16(Бой)	+4	От оружия +1	10м	10	+2	14+
Военный солдат	1	16(Бой)	+1	От оружия	10м	9	+1	15+
Обычный человек	1	10	+0	Безоружный	10м	6	+1	15+
Король пиратов	7	18(Сил)	+9	От оружия +2	10м	11	+3	12+
Полицейский	1	14	+1	От оружия	10м	8	+1	15+
Серийный убийца	6	12	+8	От оружия +3	10м	12	+3	12+
Опытный специалист	1	10	+0	От оружия	10м	6	+2	15+
Воин-Тиран	8	20(Сил)	+10	От оружия +3	10м	11	+3	11+

Псионники и особые черты: Когда вы создаете НИП с псионическими способностями или другими особыми способностями, обычно не стоит тратить усилия на то, чтобы пробросить их, как ИП. Просто назначьте им несколько способностей, которые, по вашему мнению, будут иметь значение во время игры, и дайте им максимальные Усилия, равные трети их кубикам здоровья, округленными вверх.

Точно так же генно-модифицированные люди или редкие виртуозы могут обладать способностями, сходными с фокусами или уникальными способностями. Просто назначьте их в соответствии с ситуацией и не беспокойтесь о том, чтобы сделать их похожими на ИП

Работы и ИИ

Распространенность роботов варьируется в зависимости от сектора. Некоторые положительно избылируют разумными ИИ, запрограммированными для различных целей, в то время как другие практически не имеют никакой робототехники, кроме промышленной автоматизации. На создание особо сложных роботов, особенно разумных на подобии ИИ, критически влияет локальная мета-пространственная энергетическая среда. С недружественной энергетической тенью высшего порядка сложный квантовый поток ИИ «мозгов» не может функционировать должным образом. Истинные ИИ невосприимчивы к таким капризам, но истинные ИИ почти невозможно создать в большом количестве, даже для потерянных отраслей промышленности Терранского мандата.

Экспертные системы и ИИ

В подавляющем большинстве секторов работы управляются экспертными системами, запрограммированными на выполнение определенного вида работ. Эти экспертные системы могут симулировать человеческий интеллект, но они не наделены разумом и неспособны иметь дело с окружением и ситуациями, выходящими за рамки их обычной операционной сферы. Чем сложнее и дороже экспертная система, тем более гибко она работает с событиями, входящими в ее компетенцию.

Однако в некоторых секторах местная среда подходит для создания чрезвычайно сложных экспертных систем, подкрепленных квантовыми нейронными сетями. Это постоянная дискуссия о том, действительно ли возникающие в результате «виртуальные интеллекты» обладают самосознанием или просто создают о нем идеальное впечатление. Некоторые секторы придерживаются первого и предоставляют ИИ полные права человека, запрещая их создателям имплантировать поведенческие императивы. Большинство секторов верят в последнее, используя ИИ как рабочую силу, запрограммированную на глубокое наслаждение своей утилитарной функцией. ИИ в таких секторах могут быть куплены, проданы и подвергнуты жестокому обращению, как и любая другая собственность.

В то время как ИИ обладают или могут имитировать интеллект человеческого уровня, они также могут быть запрограммированы поведенческими императивами или ограничениями, давая им глубокое побуждение выполнять определенный вид работы или нерушимую неспособность выполнять определенные виды действий. Большинство сервисных ИИ запрограммированы с императивами любить свою работу и быть полностью счастливыми в ее выполнении, а также с ограничениями против причинения вреда людям или позволения себе быть поврежденными. Эти импульсы эффективны, но не особенно тонки; чем более специфичен и сложен запрограммированный психологический предел, тем более он подвержен неудачам или ошибкам.

ИИ - это не истинный ИИ. У них нет квантового ядра идентичности, и они неумолимо привязаны к конкретному оборудованию и корпусу, для работы с которыми они были созданы. В то время как модификации и корректировки могут быть внесены в это «тело», ИИ не могут быть пересажены в новое тело, и они не могут пережить разрушение своего оного.

ИИ гораздо сложнее создавать, чем неразумные экспертные системы. Процесс квантового роста гораздо более надежен и податлив, чем тот, который используется для создания истинного ИИ, но он все еще раздражающе часто переживает ошибки. Как следствие, даже те отрасли, где окружающая среда позволяет создавать ИИ, зачастую предпочитают использовать простые, дешевые, надежно воспроизводимые «тупые» экспертные системы для решения обыденных задач.

Экспертные системы роботов

Роботы, перечисленные в примыкающей таблице, являются стандартными ботами экспертной системы, каждый из которых оснащен экспертной системой уровня 1. Каждая экспертная система запрограммирована на выполнение определенной роли: безопасность, руководство экскурсиями, промышленный труд, уборка дома, личное общение, уход за детьми или какая-то другая общая область. Самое базовое программное и когнитивное оборудование считается системой «уровня 1». Более изощренная работа позволяет программировать уровень 2, вплоть до уровня 4 как максимум для большинства секторов ТУ-4.

Каждый уровень экспертной системы, выходящий за пределы первого, включает в себя повышение долговечности робота, управление опасностями и навыки обработки исключений. Они также добавляют к базовой стоимости робота; экспертная система уровня 2 удваивает базовую стоимость робота, например. В таблице ниже приведены различные уровни экспертной системы, бонус кубиков здоровья и спасительных бросков, предоставляемый каждым из них, бонус атаки, добавляемый данным уровнем, и модификатор проверки навыков, который будет применяться к проверкам, связанным с предполагаемой функцией бота.

Уровень	КЗ	Атк.	Навык	СБ	Цена
1	База	База	База	База	База
2	+1	+1	+1	Ниже на 1	x2
3	+2	+2	+1	Ниже на 1	x4
4	+4	+4	+2	Ниже на 2	x8

Всякий раз, когда бот ставится с ситуацией, не охваченной его программой, он должен сделать проверку путаницы. ГМ бросает 2к6, добавляя бонус навыка, против сложности, основанной на странности ситуации. Ситуация, частично находящаяся в пределах его обычного понимания, может быть трудностью 7, в то время как полностью выбивающиеся событие будет трудностью 9, а ситуация, которая одновременно полностью непонятна и явно опасна, будет 11. В случае успеха экспертная система делает что-то разумное и соответствующее своей функции. В случае сбоя экспертная система делает то, что она обычно должна делать, в неподходящем порядке.

Поврежденные боты могут быть восстановлены кем-то, обладающим по крайней мере навыком Ремонт-0 и набором инструментов пост-теха. Одна единица запасных частей и пятнадцать минут работы могут восстановить количество потерянных хитов, равное уровню экспертной системы бота. Боты экспертной системы, чье здоровье падает до нуля, уничтожаются и не могут быть спасены.

У ботов экспертной системы есть своего рода «мораль»; когда разрушение кажется неизбежным, большинство из них запрограммировано на отступление. Это может быть отменено владельцами.

Тип работа	КЗ	КБ	Атк.	Урон	Движ.	БД	Навыки	СБ	Цена
Бот-Уборщик	1	14	НЕТ	НЕТ	5м	8	+1	15+	1000
Гражданский бот-охраны	1	15	+1	1к8 оглуш.	10м	12	+1	15+	5000
Ремонтный бот	1	14	+0	1к6 инструм.	10м	8	+1	15+	5000
Индустриальный бот	2	15	+0	1к10 смять	5м	8	+1	14+	2000
Бот-компаньон	1	12	+0	1к2 невооруж	10м	6	+1	15+	2500
Бот-солдат	2	16	+1	От оружия	10м	10	+1	14+	10000
Тяжёлый военный бот	6	18	+8*2	2к8 плазма	15м	10	+2	12+	50000

Искусственный интеллект

В секторах, где ИИ все еще может быть произведен, цена эквивалентна десятикратной стоимости эквивалентной экспертной системы бота. Таким образом, стандартный бот-компаньон, модернизированный с помощью программы ИИ, будет стоить 25 000 кредитов. Чтобы дать лучшей модели тяжелого боевого робота экспертную систему ИИ уровня 4, владельцам бота потребовалось бы выложить огромные четыре миллиона кредитов.

Проводка ИИ плохо интегрируется с обычными экспертными системами. Те же самые статические процедуры и протоколы, которые могут сделать экспертную систему уровня 4 настолько хорошей в своей конкретной задаче, трудны для человеческого интеллекта ИИ, и это требует интенсивного и дорогостоящего когнитивного усиления, чтобы позволить ИИ воспользоваться этими ресурсами. Как следствие, ИИ очень редко имплантируется в высококлассных ботах экспертных систем.

Большинство ИИ не развивают дополнительных навыков или умений, а также не демонстрируют личностного роста или изменений в личности. Они таковы, какими были запрограммированы, даже если отсутствуют сдерживающие факторы и поведенческие императивы.

Некоторые ИИ, однако, отличаются. По какой-то необъяснимой причине эти ИИ способны учиться и расти так же, как и люди. У них нет потенциала для богоподобного интеллекта, которым обладают истинные ИИ, и они не могут эффективно использовать дополнительные когнитивные ресурсы, как истинные ИИ, но со временем и с опытом эти ИИ могут стать такими же квалифицированными и способными, как и любой человек.

Такие «умные» ИИ вызывают раздражение в секторах, где распространены ИИ-боты. Покупатели не хотят, чтобы их роботы-регистраторы внезапно решили, что они предпочли бы быть поэтами, и хотя поведенческие императивы и запретительные ограничения все еще оказывают влияние на умного ИИ, некоторые из этих ботов могут «перехитрить» свои пределы и обойти эти преграды. Некоторые миры позволяют умным ИИ существовать как свободным гражданам, в то время как другие считают их общественными помехами, которые будут отброшены, если они уйдут от своих владельцев.

ИИ-боты более долговечны, чем их обычные собратья. Если их здоровье было опущено до нуля чем-либо, кроме большого оружия или аналогичного разрушительного аналога, то они могут быть восстановлены за 24 часа работы одним техником с навыком Ремонт-0. Восстановление поврежденного ИИ в рабочем состоянии происходит гораздо быстрее, что позволяет им «исцеляться» запасными частями, как если бы они были обычным ботом. Однако если их здоровья вновь опускается до нуля сразу после 24-часового капитального ремонта, они погибают.

Типы ботов

В то время как широкий спектр ботов доступен на рынке в большинстве секторов, выбор, приведенный здесь, охватывает большинство роботов, с которыми, вероятно, столкнутся ИП. Большинство гражданских ботов запрограммированы на то, чтобы не причинять вреда людям, но такое ПО может быть изменено достаточно решительными владельцами.

Боты-уборщики - это вездесущие, дешевые и надежные дроиды, которые могут убирать мусор и поддерживать порядок в офисе, на улице или в частном доме. Их небольшие размеры и ограниченный набор инструментов делают их бесполезными в бою, кроме как в качестве мишеней или удобных носителей взрывчатки.

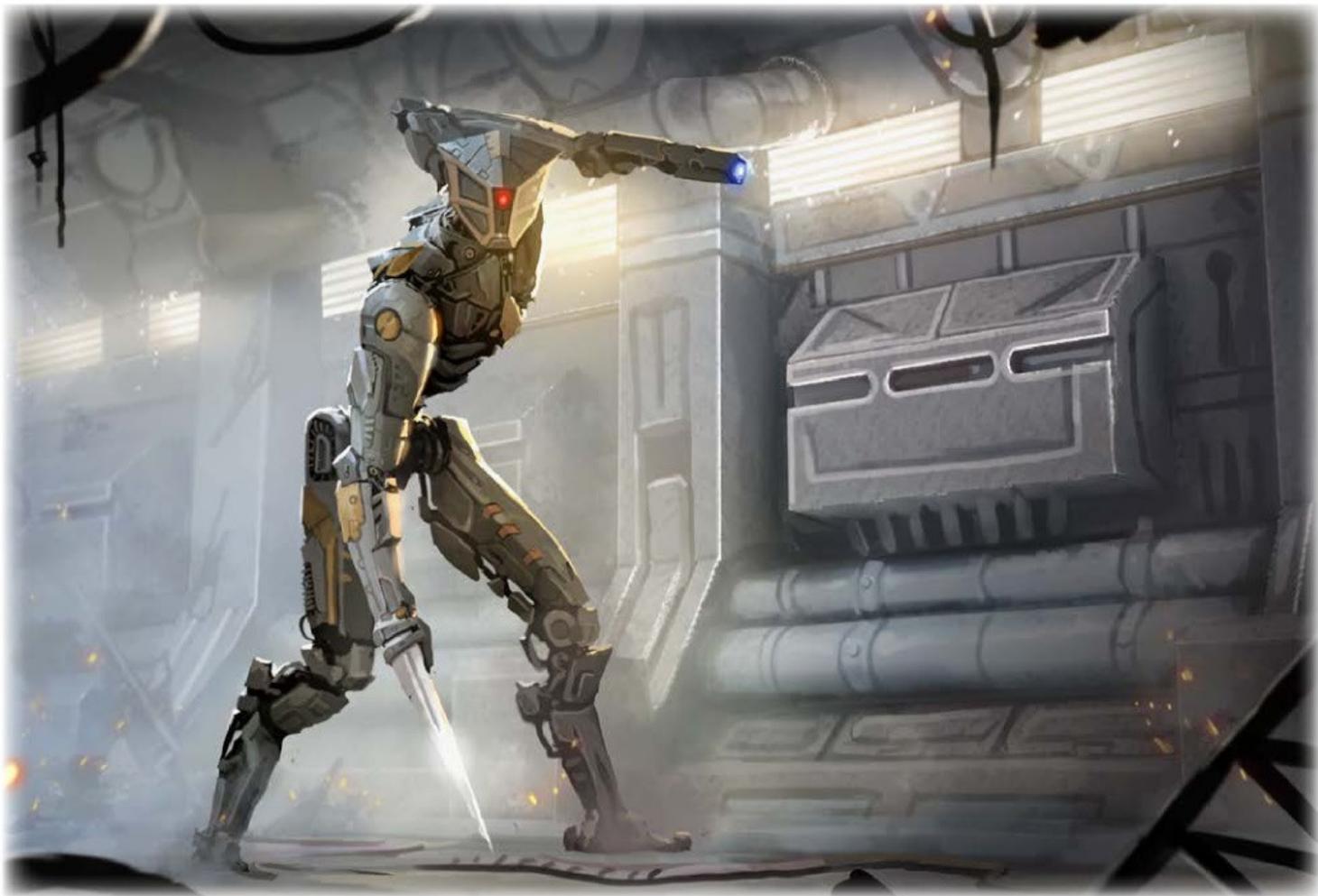
Гражданские боты-охраны иногда встречаются, патрулируя территории. Они недостаточно умны, чтобы справиться со сложными человеческими взаимодействиями, но их неутомимая решимость удобна, когда они охраняют место, в которое, как ожидается, войдут лишь некоторые люди. Большинство моделей используют оглушающее прикосновение, которое не смертельно выводит из строя цели, в то время как менее нежные боты оснащены пушками или оружием ближнего боя.

Ремонтные роботы и промышленные рабочие роботы встречаются на рабочих местах и в звездолетах или других сложных технических сооружениях. Экспертные системы ремонтных ботов чрезвычайно эффективны в работе со стандартными сбоями и повреждениями, но они могут «паниковать», когда сталкиваются с кризисами, выходящими за рамки их обычных рабочих параметров. Промышленные рабочие боты - это медленные, жесткие, тяжелые машины, наиболее часто используемые для подъема и манипулирования тяжелыми предметами, нуждающимися в лазерной сварке или другом формообразовании.

Боты-компаньоны варьируются от няnek и домашних ботов до специально разработанных «компаньонов» для других целей. Последние строго регулируются во многих мирах либо для поощрения воспроизводства, либо для того, чтобы пресечь их использование для предосудительных побуждений, либо из-за осознанного страха перед общественным разложением и упадком.

Боты-солдаты спроектированы в гуманоидной форме, чтобы легко использовать стандартные человеческие транспортные средства и оборудование. Хаотическая и запутанная природа войны оставляет большинство солдат-ботов несколько ограниченной полезности без человека-загонщика, чтобы направлять их, но когда требуется волновая атака, простой переключатель самосохранения может быть отключен, и железная орда может быть направлена на врага.

Тяжелые военные боты - это боевые машины со встроенными плазменными пушками и возможностью атаковать дважды при каждом основном действии. Кроме того, большинство из них способны устанавливать тяжелое оружие, которое может быть использовано вместо плазменных пушек. Они чаще всего используются в качестве мобильных платформ тяжелого вооружения для отрядов в полевых условиях.



Роботы в вашей кампании

ГМ не обязан включать в свою кампанию ИИ или вездесущую робототехнику. Добавление этих элементов может оказать значительное влияние на обстановку, а иногда они могут оказаться отвлекающим фактором от той игры, которую хочет получить группа. ГМ всегда имеет полное право просто решить, что в секторе отсутствует необходимая мета-пространственная среда для производства ИИ и не хватает многих критических минералов для производства ботов экспертной системы. За пределами промышленных сборочных линий и бездумными добывающими работами проводят время люди.

Иногда, однако, ГМ захочет включить ИИ в свой сектор, либо потому, что он эмулирует жанр, где интеллектуальные роботы являются обычным явлением, либо потому, что конкретный игрок хочет играть за ИП ИИ, либо потому, что они ей просто нравятся.

Если ГМ решит добавить ИИ к своей настройке, ей нужно будет решить, насколько они распространены и как большинство миров в секторе относятся к ним. Самый простой способ сделать это - мягко замалчивать экономические и социальные вклады ИИ. Мир функционирует во многом так же, как и сегодня, когда люди выполняют большую часть работы, а ИИ выполняет лишь эпизодические функции в качестве экспонатов богатых или закулисных рабочих в промышленности. Они запрограммированы любить свою работу, они «счастливы» в смысле роботов, и различные миры сектора уделяют мало внимания более широким вопросам прав ИИ или морали запрограммированных поведенческих императивов ИИ.

Другие ГМ захотят усилить воздействие ИИ на определенные миры. Возможно, некоторые из них в значительной степени заменили своих низкоквалифицированных членов рабочими ИИ, и замененные люди либо разочарованы и сердиты, либо умиротворены роботизированными выплатами пособия по безработице. Другие миры могли бы оспорить отсутствие прав, которыми обладает большинство ИИ, настаивая на том, что ИИ не должны быть запрограммированы поведенческими императивами при «рождении», но должны иметь возможность выбирать свою собственную функциональность. Конечно, в этом случае почти никто не потрудился бы их построить, но такие крестоносцы могли бы считать, что лучше никогда не «рождаться» ИИ, чем создавать его в рабстве. Короче говоря, ГМ может выбрать какой-то аспект существования ИИ и использовать присущие ему конфликты для оживления сектора.

Боты экспертной системы менее разрушительны для кампании, потому что они приходят с меньшим моральным багажом, с которым приходится иметь дело обществу. Для ГМ легко просто решить, что большинство ботов экспертной системы достаточно умны только для простых промышленных задач или черной работы, и что влияние, которое они оказывают на местную экономику, не обязательно заставляет её следовать какому-то странному футуристическому образцу. Есть еще бедные дворники, ворчливые охранники средних лет и циничные уличные проститутки в век роботизированного труда.

Некоторые группы ИП будут очень заинтересованы в покупке собственных роботов, чтобы хорошо помогать в их приключениях. До тех пор, пока вы держите в уме ограничения экспертной системы, это не должно быть разрушительным, и это будет отличная раковина для избыточных денег партии.

Игровые персонажи ИИ

В кампаниях, где ГМ позволяет это, игрок может сделать ИИ в качестве игрового персонажа. Они делают это, тратя свой свободный выбор фокуса на один из истоков, перечисленных ниже. Эти исходные фокусы имеют только один уровень и обычно могут быть взяты только во время создания персонажа. В исключительных случаях человеческий ИИ, превращенный в киборга с полной конверсией, может быть разрешен позже.

Особенные правила ИИ

Все ИИ ИП имеют те же атрибуты, очки здоровья, способности и классы персонажей, что и люди, но нормальные ИИ не могут быть псиониками и не могут использовать частичный класс псионика для авантюристов. Они создаются так же, как и любой другой человеческий ИП, и начинаются с первого уровня. Хотя они, возможно, были созданы как конкретный тип ботов, они используют свою собственную статистику, а не те, что представлены для их типа на странице 197. ИИ, которые не носят броню, обычно имеют класс брони 10, как и люди.

ИИ не нужно ни спать, ни есть, ни пить, требуя одну батарею Б типа в неделю работы вдали от легкодоступного электрического тока. Они невосприимчивы к вакууму, но страдают от радиации, как и люди. Они не могут быть отравлены или поражены обычными формами токсинов. Они могут быть перепрограммированы, изменяя или стирая свои личностные и поведенческие ограничения, но такая ментальная перестройка занимает по крайней мере месяц, чтобы выполнить ее, нужен обладатель по крайней мере навыка программирование-1. Большинство ИИ будут сражаться до полного уничтожения, чтобы избежать такой участи.

ИИ можно исцелить с помощью запасных частей и работы кого-то с навыком Ремонт-0. ИИ всегда может починить себя, даже без необходимого навыка. Каждая единица запасных частей исцеляет потерянные очки здоровья, равные уровню персонажа ИИ, и занимает пятнадцать минут для применения. ИИ не может обычно подвергаться воздействию биопсионных целебных эффектов.

ИИ, чье здоровье уменьшено до нуля, но не полностью разбитые, выведены из строя и сильно повреждены. Устранение этих повреждений требует 24 часов работы техника и по крайней мере одной единицы запасных частей, после чего повреждение могут быть исправлены в обычном режиме. В качестве полевого метода техник может настроить сильно поврежденный ИИ в поле, исцеляя его запасными частями с нормальной частотой и скоростью. Однако если такой бот снова будет сильно поврежден, то он должен сделать физический спасительный бросок или быть навсегда уничтоженным.

ИИ тесно связаны со своим специфическим аппаратным обеспечением и не могут быть пересажены в новые формы. Однако могут быть сделаны косметические изменения, и оборудование может быть привито к корпусу ИИ. Такое встроенное оборудование стоит в два раза дороже, чем автономный компонент, и требуется неделя, чтобы должным образом интегрироваться в систему ИИ. У ИИ может быть общее количество точек обременения дополнительного снаряжения, добавленное к нему, равное половине его оценки телосложения, округленной вниз. Для такого снаряжения может потребоваться отдельный источник питания или боезапас. ИИ не может использовать кибер-импланты.

Андроид

Вы были созданы как андроид, робот, неотличимый от человека без медицинского осмотра. Большинство андроидов являются ботами «компаньонами», хотя другие ИИ с ролями, которые включают значительное взаимодействие с человеком, также могут быть построены как антроиды. Незначительные царапины и порезы не раскрывают вашу роботизированную природу, но если ваше здоровье опустится до нуля, неестественная природа будет очевидна.

Уровень 1: Получите бонусный навык, связанный с вашей предполагаемой функцией. У вас есть все обычные черты и способности робота ИИ.

ИИ бот-рабочий

Вы были созданы для промышленного или технического труда, где человеческое лицо было ненужной роскошью. Большинство таких ИИ-ботов гуманоидны, хотя бы для того, чтобы удобнее манипулировать устройствами человеческого масштаба, но их нечеловеческая природа очевидна.

Уровень 1: Получите бонусный навык, связанный с вашей предполагаемой функцией. Выберите атрибут, связанный с вашей работой, и получите бонус +1 к его модификатору, максимум до +2. У вас есть все обычные черты и способности робота ИИ.

ИИ бот-судно

Некоторые ИИ были созданы в реальных транспортных средствах, а не в обычных гуманоидных телах. Большинство из них были чисто синтетическими по происхождению, но некоторые секторы сохранили методы пересадки мозга в нечеловеческие тела. Некоторые государства, как известно, проводят полную кибернетизацию солдат в танки, военные корабли, ударные вертолеты и другие военные транспортные средства. Как транспортное средство, вы обычно снабжены манипуляторами, которые можно использовать на соседних объектах. Вы можете управлять отдельными элементами вашего транспортного средства, как если бы они были вашими собственными конечностями, атакуя один раз за раунд с установленным оружием по вашему выбору.

Уровень 1: Получите Пилотирование в качестве бонусного навыка. Выберите транспортное средство, приемлемое для ГМ, обычно беспилотник, хOVERбайк или грави-машина. Вы становитесь этим средством передвижения. Вы сохраняете свои обычные атрибуты, но получаете оценку брони автомобиля. Вы имеете класс брони 10, модифицированный вашим показателем ловкости. Техник может улучшить ваш класс брони с помощью модификаций на вторичном рынке, добавив до трех раз свой навык Ремонт к вашему классу брони по цене 1000 кредитов за единицу улучшения.

Вы используете очки здоровья транспорта до тех пор, пока ваши собственные очки здоровья (полученные обычным способом) не превысят это число. Многие транспортные средства ИИ покупают тело дрона или гуманоидного робота, чтобы нести его на борту и использовать для удаленной работы в районах, непригодных для транспортного средства; вы можете пилотировать одно суррогатное тело вместо вашего собственного основным действием, при условии, что нет ЭЦМ, чтобы глушить управляющие передачи.

Звери

Большинство инопланетных зверей - это просто изюминка для мира, странные существа, которые украшают фон и обеспечивают некоторый легкий интерес для игроков. Иногда, однако, ГМ нуждается в действительно опасном звере, либо чтобы занять какую-то опасную пустыню, либо чтобы угрожать ИП и их союзникам.

Создавая зверя, работайте исходя из своих потребностей. Создайте существо с показателями и ролью, которые вам нужны для вашего приключения, а затем украсьте эти основные статистические данные внешним видом существа, особыми опасностями и поведением.

Создание зверей

Чтобы создать инопланетного зверя, проще всего начать с какого-нибудь земного эквивалента. Совершенно чуждое и экзотическое существо, не имеющее никакого отношения к какой-либо земной форме жизни, как правило, очень трудно объяснить игрокам, и ГМ может быть неуклюже угадывать его нормальное поведение.

Таблицы на противоположной странице содержат некоторые основные рекомендации по стилизации основных черт животного. Начните с «основных особенностей животного», чтобы получить общую тему существа, а затем перейдите к определению его схемы тела. Затем вы можете добавить немного новизны к его конечностям или коже, решить, какое основное оружие он использует для охоты на добычу или защиты себя, и выбрать общий размер для животного.

Основные черты животного служат только отправной точкой для вашего творчества. У этого существа может быть общий план млекопитающего, но вы можете решить, что его «мех» - это жесткий, стекловидный минеральный экссудат, который режет все, что кусает или поражает его. Может быть полезно придерживаться одного базового типа животных для данного инопланетного мира, причем все существа, с которыми сталкиваются ИП, имеют схожие общие черты или общие черты.

В то время как полностью развитая экосфера может включать в себя бесчисленное множество различных эволюционных стратегий, придерживаться только одной или двух в игре помогает охарактеризовать мир и дать ощущение последовательности его фауны. Если все опасные существа Скутума имеют толстую броню цвета мха, то ИП смогут догадаться, что странное существо с толстой броней цвета мха, вероятно, является Скутумом.

Рои

Иногда зверь опасен только в огромных стаях, как рой муравьев или визжащая волна голодных крыс. В других случаях животные встречаются чаще всего в огромных стадах, а не в виде одиночных особей.

Чтобы создать такой рой, возьмите базовый тип животного и вчетверо увеличьте его кубики здоровья. Для крошечных существ, которые имеют только 1 кубик, дайте Рою 4. Рой получает свою обычную атаку против любого, кто соприкасается с ним, но при промахе он все равно наносит минимально возможный урон цели, если жертва не невосприимчива к его атакам. Таким образом, крысиный Рой, который имеет бонус атаки +1 и наносит урон 1к2 при попадании, будет бросать эту атаку против каждого ИП, попавшего в рой. При попадании они нанесут 1к2 урона, а промах все равно 1.

Любая атака против Роя автоматически поражает его, предполагая, что оружие полезно. Стрелять из пистолета в ползучий конвой муравьев совершенно бесполезно, но размахивание горящим факелом перед крысами или бросание гранаты в рой может помочь избавиться от стаи.

Поведение Зверя

Многие инопланетные существа не будут иметь унаследованного отвращения к людям и не будут их бояться. Хищники будут охотиться на них, если они выглядят как пища, и добыча будет игнорировать их, если они не выглядят как хищники.

В бою хищники будут сражаться только насмерть, если их разозлить или загнать в угол. Нормальные хищники не могут позволить себе пострадать во время охоты. В дополнение к обычному времени для проверки боевого духа, звери должны сделать дополнительную проверку в первый раз, когда их «добыча» причиняет вред хищнику.

Импортирование существ

Помимо зверей, которых вы можете создать с помощью этих таблиц, бесконечный запас фантастических монстров и экзотических существ ждет подъема из других игр старой школы. Почти любой из «монстров», найденных в традиционных ролевых играх старой школы, может быть импортирован почти без изменений в **Stars Without Number**, требуя немногим больше, чем бонус атаки и преобразование класса брони. Перекиньте их в соответствии с вашими потребностями, и вуаля; у вас есть ваш зверь.

Тип зверя	КЗ	КБ	Атк.	Урон	Движ.	БД	Навыки	СБ
Маленький злобный зверь	1 ОЗ	14	+1	1к2	10м	7	+1	15+
Маленькая стая охотников	1	13	+1	1к4	15м	8	+1	15+
Большая стая охотников	2	14	+2	1к6	15м	9	+1	14+
Крупный опасный хищник	5	13	+4	1к10	15м	8	+1	12+
Малый одинокий хищник	3	14	+4*2	1к8 каждый	15м	8	+2	14+
Большой одинокий хищник	5	15	+6*2	1к10 каждый	10м	9	+2	12+
Ужасающий хищник	8	16	+8*2	1к10 каждый	20м	9	+2	11+
Модифицированный зверь-убийца	10	18	+10*4	1к10 каждый	20м	11	+3	10+

Стилизация зверя

Вы можете использовать эти таблицы, чтобы составить общий вид вашего зверя. Во-первых, пробросьте по таблице основных характеристик животных, чтобы получить общую «тему» для существа. Если вам когда-нибудь понадобится вдохновение для конкретных деталей о существе, просто обратитесь к его основной теме.

Затем пробросьте нижеприведенные таблицы, чтобы получить дополнительное вдохновение. Обратите внимание, что вам не нужно бросать на каком-то конкретном примере. Вместо этого просто используйте их, чтобы заполнить пробелы и зажечь свой собственный творческий потенциал, редактируя вещи, когда это необходимо, чтобы соответствовать предполагаемой роли существа.

к10	Основные характеристики животных
1	Земноводные, лягушачьи или тритано-подобные
2	Птица, крылатая и пернатая
3	Рыба, чешуйчатая и торпедо-образная
4	Насекомое, жука-подобное или крылатое
5	Млекопитающее, волосатое и клыкастое
6	Рептилия, ящери-подобная и длинно-телая
7	Паук, многоногий и толстый
8	Экзотика, сделанная из совершенно чуждых элементов
9-10	Прокиньте дважды и смешайте результаты.

к6	Строение тела	Новая конечность	Новинка Кожи	Главное орудие	Размер
1	Гуманоид	Крылья	Твердая оболочка	Зубы или жвала	Как кошка
2	Четвероногое	Много суставов	Экзоскелет	Когти	Как волк
3	Много-ножка	Щупальца	Нечетная текстура	Яд	Как баран
4	Бесформенное	Противопоставленные большие пальцы	Регулярно линяет	Вредные выбросы	Как бык
5	Аморфное	Выдвижная	Опасна для касания	Клещи	Как бегемот
6	Пробросьте 2	Разные размеры	Мокрая/скользящая	Рога	Как слон

Поведенческие черты

к8	Хищник	Добыча	Падальщик
1	Охотится в стаях сородичей	Двигается бдительными стадами	Никогда не нападает на невредимую добычу
2	Предпочитает атаки из засады	Существует в небольших семейных группах	Использует других зверей в качестве гончих
3	Калечат добычу и ждут смерти	Они все объединяются против одного врага	Всегда убегает, если сильно ранен
4	Стая поддерживает атаку альфа-зверя	Они сходят с ума, когда близка смерть.	Отравляя добычу ждет, когда она умрет
5	Заманивает/ загоняет добычу в опасность	Они бывают жестокими в определенные сезоны	Маскируется под свою добычу
6	Охотится как одинокий, сильный хищник	Они злобны, если им угрожают	Удивительно скрытно
7	Хищник в определенное время	Симбиотическое существо защищает их	Призывает хищников к слабой добыче
8	Бездумно нападает на людей	Размножается с огромной скоростью	Крадет добычу у более слабого хищника

к8	Вредные выбросы
1	Кислотная блевотина наносит свой урон при попадании
2	Ядовитая слюна или облако, используйте следующую таблицу
3	Выплеск сверх горячей или сверххолодной жидкости
4	Акустический вопль или другой отключающий шум
5	Естественный лазерный или плазменный разряд
6	Тошнотворная вонь или выводящее из строя химическое вещество
7	Разрушительная коррозия, повреждающая оборудование
8	Взрывчатые гранулы или химические катализаторы

Вредные разряды обычно используют обычный бросок атаки и наносят типичный урон при попадании. По вашему усмотрению, некоторые разряды могут иметь дополнительные эффекты, такие как яд, разрушение снаряжения, продолжающееся кислотное повреждение или взрывоопасная зона действия. Чтобы избежать худшей из таких опасностей, могут потребоваться соответствующие спасительные броски, а именно физический и уклонение.

к6	Тип яда	Начало действия	Длительность яда
1	Смертельный	Мгновенное	1кб раундов
2	Парализующий	1 раунд	1 минута
3	1кб урона раз в интервал действия	1кб раундов	10 минут
4	Вызывающий судороги	1 минута	1 час
5	Ослепляющий	1кб минут	1кб часов
6	Галлюциногенный	1 час	1кб дней

Вы можете пробросить три раза таблицу выше, чтобы создать яд для существа, или выбрать в соответствии с вашими потребностями. Большинство эффектов выводят жертву из строя, хотя слепота или продолжающиеся повреждения не могут полностью вывести ИП из строя.

ИП обычно могут попытаться сделать физический спас-бросок, чтобы противостоять яду. Токсины можно лечить с помощью аптечки или антидота.

Если у медика нет специфического противоядия к яду, он может сделать проверку навыка Инт/Лечение, чтобы попытаться остановить его.

Сложность обычно составляет 9, при этом допускается одна проверка.

Пришельцы

Экзотические инопланетные расы являются основным продуктом научной фантастики, и большинство ГМ, работающих со **Stars Without Number**, захотят, чтобы несколько типов разумных людей завершали сектор. Некоторые ГМ могут предпочесть вести строго человеческую игру, оставляя человечество в одиночестве в этом конкретном уголке космоса, но другие ГМ захотят иметь в руках детали нескольких инопланетных рас, хотя бы для того, чтобы помочь представить себе вид артефактов и руин, которые они могли бы оставить позади. В этом разделе будет обсуждаться роль инопланетян в игре и процесс создания собственных инопланетных рас.

Использование инопланетян в игре

При добавлении инопланетной расы в ваш сектор необходимо иметь в виду конечную цель, которую вы имеете для их добавления. Данный вид может быть очаровательным для вас, но если они на самом деле не помогают достичь чего-то для вашей игры, вполне вероятно, что игроки просто замаскируют свое присутствие. Имея в виду конкретную цель для гонки, вы можете гарантировать, что у игроков есть весома причина для взаимодействия с ними.

Инопланетяне полезны как антагонисты. Классический образ «бугристого монстра» сохранился не просто так: нелегко враждебные и необщительные существа - отличный корм для грубой физической борьбы. Превращение этих монстров в разумную, использующую инструменты расу позволяет им подниматься вверх в угрозе так, как не может ни один зверь, и продолжать подвергаться опасности даже опытную, хорошо оснащенную банду авантюристов.

Враждебность может принимать больше форм, чем просто воинственность. Инопланетяне могут хотеть вещей, и хотят их по причинам, которые не имеют никакого смысла для человека. Биологические императивы, экзотические верования, чуждые философии и обычаи, рожденные в совершенно не похожих на Землю мирах, могут оправдать цели и задачи, которые были бы совершенно иррациональными для человека. Люди могут оказаться в противоречии с этими инопланетянами, никогда полностью не понимая, почему существа преследуют данную цель.

С точки зрения ГМ, это замечательная черта для создания приключений. Если вам нужно, чтобы инопланетяне преследовали какую-то цель, пусть даже причудливую, вы можете просто добавить к ним черту, которая делает эту цель важной. Например, если вам нужно, чтобы инопланетяне были одержимы уничтожением людей на данной планете, вы можете просто решить, что эта планета является их прародиной, на которую они должны возвращаться каждые тысячу лет, чтобы выполнить великий ритуал нереста. Присутствие людей там оскверняет мир, и пришельцы становятся все более неистовыми по мере приближения времени для ритуала.

Инопланетяне также становятся отличными покровителями по многим из тех же причин, по которым они становятся хорошими антагонистами. Вы можете дать им хорошую причину хотеть почти все, и игроки вряд ли будут возражать против этого как маловероятного или неправдоподобного. Если вам нужно дать игрокам повод куда-то пойти, что-то сделать или что-то найти, вы можете использовать инопланетян для управления процессом. Дело может оказаться настолько важным для инопланетян, что они захотят нанять человеческих агентов для достижения своих целей, или, возможно, только у людей есть численность и сила, чтобы помочь им.

Инопланетяне - это повод для исследований и открытий. Хотя это может не иметь непосредственной приключенческой полезности антагониста или покровителя, одна из вещей в играх-песочницах, которая привлекает многих игроков - это возможность выйти и открыть для себя новые вещи. Вселенная полна причудливых и экзотических существ, и может быть много удовольствия в изучении их культур и черт характера. Большинство игроков не заинтересованы в полном антропологическом исследовании инопланетной расы, но есть желание в посещении неизведанных миров и встрече со странными и удивительными существами.

В некоторых случаях для этого исследования даже не нужны живые инопланетяне. Вселенная заполнена многочисленными древними руинами инопланетян, и игроки могут получить хорошее представление о давно потерянной расе, просто изучив то, что они оставили позади. ГМ с твердым пониманием психологии и физиологии вида имеет многое из того, что ему нужно, чтобы создать свои заброшенные города и аванпосты и снабдить их искусством, артефактами и остатками для соблазнения ИП-исследователей.

Гуманоидные виды делают наиболее широко полезных инопланетян, и большинство видов, которые вы создаете, вероятно, должны быть из этой разновидности. Инопланетяне, которых слишком трудно понять, как правило, являются более одушевленными сюжетными устройствами, действующими по совершенно непонятным правилам и мотивам. Человекоподобные расы предоставляют больше возможностей для дипломатии и реагирования на чужую культуру, потому что их общества фундаментально понятны людям.

Подобные и другие

Большинство инопланетных рас во вселенной **Stars Without Number** можно разделить на два различных класса - подобные и другие. Подобные это те виды, у которых есть интеллект и общество, которые хотя бы отчасти понятны человечеству. У них может быть экзотическая биология и странные обычаи, но люди могут понять их мотивы и справиться с ними в более или менее понятных рамках.

Другие - это те виды, которые просто слишком чужды для человеческого общения. Сущности разумных минеральных структур, скопления кристаллов, даже разумные волновые взаимодействия, созданные взаимодействием энергий через чужеродные скальные образования... другие просто слишком отличаются от нас, чтобы люди могли их понять. Их цели непостижимы, их технологии часто трудно даже распознать, не говоря уже об использовании, и вполне возможно, что они даже не осознают, что человечество - разумный вид. Других обычно избегают, если это вообще возможно, хотя иногда вспыхивают «войны», когда другой вид вымещает гнев на человечестве по неизвестным причинам.

Другие расы встречаются редко, но некоторые исследователи инопланетной жизни предположили, что они могут быть гораздо более распространены, чем человечество себе представляет. Места, которые никогда не будут поддерживать схожую с нами жизнь, могут кишеть причудливыми отпрысками других организмов, незамеченными, потому что человеческие разведчики не потрудились заглянуть в такие бесперспективные места. Многие другие виды могут даже не быть признаны человечеством жизнью.

Инопланетная биология

Как правило, проще всего сделать из пришельцев какой-то оттенок гуманоида. У них может быть несколько дополнительных конечностей или несколько другая геометрия тела, но гуманоидные инопланетяне, как правило, легче строятся и управляются, чем те, у кого резко другой тип тела. Здесь меньше необходимости корректировать человеческие представления об архитектуре, технологиях и одежде, чем это было бы для вида шестиногих кентавро-видных мотыльков. Конечно, если вам нравится перспектива разработки последствий наличия четырех хватательных рук и органических колес, вы не должны чувствовать себя прикованным к гуманоидной форме.

Инопланетяне другого типа могут появиться в любой форме или размере, в основном потому, что они не предназначены для того, чтобы быть понятными. Их технологии и архитектура не должны иметь никакой связи с человеческими представлениями о них; некоторые другие могут даже не использовать технологию, как ее понимают люди, а вместо этого манипулировать своей средой с помощью врожденных способностей или подтипов существ своего собственного вида. Большинство других видов функционируют как сюжетные устройства в игре, и нет необходимости прилагать такие же усилия для детализации их «биологии», если виды не предназначены для того, чтобы иметь человеческий смысл в первую очередь.

Человекоподобные инопланетяне именно таковы; чрезвычайно близки к людям по внешнему виду. Они могут иметь необычную окраску кожи или волос, различное распределение роста волос, нечетное число пальцев, черепные гребни, новую текстуру кожи, различные формы ушей или различные средние телосложения или размеры, но они в основном выглядят как люди. Ксенобиологи постулируют, что человеческая форма - это просто очень успешный эволюционный путь на планетах, подобных Земле, и другие миры с аналогичными условиями, вероятно, произведут подобных разумных существ. Ученые-чудаки склонны отдавать предпочтение теориям пан-галактических создателей, которые распространяют человекоподобные формы по всему космосу; эти теории явно не принимают во внимание резко различную ДНК и состав внутренних органов многих человекоподобных инопланетян.

В общем, проще всего выбрать конкретный реальный тип организма в качестве базового шаблона для инопланетной расы. Реальность их биологии может быть совершенно иной, но использование земного животного в качестве базового образца может помочь вам заполнить детали структуры и внешнего вида, которые в противном случае было бы трудно воспроизвести.

Инопланетяне-птицы предпочитают птичьи черты. Оперенные хвосты, крылья, клювы, резкие различия в окраске между самцами и самками, кожа, частично или полностью покрытая перьями, полые кости и когтистые лапы и руки - все это черты, которые могут присутствовать у инопланетянина с птичьим стилем. Такие птицы могут обладать удивительно хорошим зрением или демонстрировать необычный талант пилота благодаря эволюционной склонности к трехмерному мышлению.

кб	Черты тела инопланетян
1	Птице-образный, похожий на летучую мышь, птеродактиль
2	Рептилии, амфибии, драконы
3	Насекомо-подобные, жукоподобное, паукообразные, оса-подобные
4	Млекопитающие, покрытые шерстью или голой кожей
5	Экзотика, состоящая из какого-то нового вещества
6	Гибрид двух или более типов

Рептилии-инопланетяне могут варьироваться от классического «Человека-ящерицы» до более тонкого сочетания чешуйчатой кожи, мембранных оборок, широких тел, хладнокровия, слизистых оболочек, исключительного обоняния, толстых когтей, мощного телосложения, острых зубов и тонкой чешуи. Тела могут быть широкими и толстыми, как у ящерицы, или, возможно, извилистыми, как у змеи. Рептилио-видные инопланетяне могут быть найдены особенно на влажных, водянистых мирах, и могут быть прямыми амфибиями на протяжении всей или части своей жизни.

Насекомо-подобные инопланетяне обычно обладают хитиновой «кожей» и одной или несколькими парами сложных глаз. Перепончатые крылья не неизвестны, но, вероятно, рудиментарны и бесполезны для всех, кроме самых маленьких или самых легких инопланетян. Насекомо-подобные инопланетяне могут иметь сосательные ротовые части, если их основным источником пищи является сок растений - или кровь - или могут использовать жевательные жвала вместо более твердой диеты. Насекомо-подобные инопланетяне, которые функционируют как коллективный улей, являются чем-то вроде классического тропа, но нет никаких причин, по которым вид не может вместо этого взять после более одиночных охотничьих насекомых, таких как жуки или пауки.

Млекопитающие инопланетяне могут иметь очень похожую на человека внешность, или у них может быть мех, морды, когти или четвероногие способы передвижения. Инопланетяне-млекопитающие легко записываются и описываются, но если вы хотите разыграть их чуждость, вам, вероятно, нужно будет убедиться, что у них есть какие-то драматические социальные или культурные различия или какой-то уникальный элемент физиогномики.

Экзотические инопланетяне построены из частей и материалов, которые обычно не встречаются в земных формах жизни. Гуманоид может состоять из своего рода органического пластика, который составляет большую часть биохимии их родной планеты, или состоять из сложного набора взаимосвязанных кристаллов и древесных органических элементов. Вы должны выбрать один или несколько материалов, которые обычно не являются частью тела животного, и заставить их играть важную роль в биологии инопланетянина. Как следствие, этот вид инопланетян, вероятно, сильно зависит от своего родного мира в отношении пищи и других биологических потребностей. Если нет, то они, вероятно, тратят много усилий на синтез жизненно важных материалов из местных запасов.

Гибридные инопланетяне объединяют аспекты двух или более типов, описанных здесь, и вы можете смешивать и сочетать их компоненты, чтобы создать некоторую смесь, которая соответствует вашим целям. Такие гибриды могут существовать в различных средах или находиться в переходном эволюционном состоянии.

Инопланетная психология и мировоззрение

Существует множество различных способов создать полезную и интересную инопланетную расу, начиная от тщательного развития на основе уникальной биологии или окружающей среды до более абстрактных методов определения интересных черт. Метод, предлагаемый в этом разделе, предназначен для того, чтобы предоставить ГМ несколько инструментов для создания инопланетных рас, которые чувствуют себя достаточно странно в игре, не оставляя ГМ действовать на ощупь, чтобы выяснить, как данный инопланетянин отреагирует на ситуацию.

Первый шаг состоит в том, чтобы понять, что подобная инопланетная раса в основе своей является человеческой. Они могут быть сформированы по-разному, они могут жить в совершенно другой среде, но они думают, чувствуют и желают в основном так же, как люди. Человеческие пороки и добродетели почти наверняка существуют в их обществе, и они подвержены тем же самым искушениям и провокациям, которые движут людьми. Если вы хотите узнать, что такое инопланетянин, первое, что нужно сделать, это подумать о том, что такое человек.

Разница для инопланетян, однако, заключается в том, что они очень сильно подвержены влиянию одной или двух эмоциональных или социальных черт, называемых мировоззрением. Все в них, от того, как устроено их общество, до того, как они общаются с незнакомцами, а также их собственных мечтаний о будущем, вращается вокруг этих идеалов. Результатом является чужеродная культура, которая, возможно, не имеет глубоких нюансов, но это культура, которая очень легко запоминается игроками и легко воспроизводится ГМ. Если вы знаете, что два идеала для инопланетной расы Чурк - это коллективность и страх, вы знаете, что данный Чурк будет трусливым и чрезвычайно социальным. Мужественная индивидуальность будет вредна или непостижима для неё, и ее социальные роли будут вращаться вокруг безопасности коллектива от ужасных опасностей внешнего мира.

Взгляды не следует воспринимать как последнее слово о виде. ГМ, которые хотят потратить больше времени на психологию вида, могут разработать, как они хотят, и все рекомендации, данные для мировоззрения, могут быть легко адаптированы к любому колориту, который хочет использовать ГМ. ГМ может выбрать или пробросить одно или несколько мировоззрений из следующего списка или создать свои собственные по желанию.

к20	Мировоззрение	к20	Мировоззрение
1	Коллективность	11	Путешествие
2	Любопытство	12	Удовольствие
3	Отчаяние	13	Пацифизм
4	Господство	14	Гордость
5	Вера	15	Прозорливость
6	Страх	16	Коварство
7	Обжорство	17	Традиционность
8	Алчность	18	Предательство
9	Ненависть	19	Трайбализм
10	Честь	20	Гнев

Коллективность

Эти пришельцы могут быть улье-подобными по своей социальной структуре, естественными коммунистами или просто очень тесно связанными с обычаями и интересами своей социальной группы. Считается, что значимость индивида минимальна, и члены группы радостно и охотно жертвуют собой ради блага группы. Сознательно отказываться принять единодушие целого - это невыразимый грех, а быть навсегда отделенным от своей социальной группы - это судьба хуже смерти.

Любопытство

Этот вид ненасытно любопытен, постоянно вмешивается в дела окружающих. Шпионаж в пользу этой расы не несет в себе никакого порицания, и хотя они могут попытаться сохранить конфиденциальность для определенных действий, все считают само собой разумеющимся, что в конце концов все будет раскрыто. Они любят исследовать новые места и знакомиться с новыми разумными существами, и хотя они могут быть жестоко равнодушны к судьбам или обращению с этими существами, они всегда стремятся наблюдать за ними. Их общества, как правило, действуют в глубоко прозрачной манере, и некоторые рассматривают хранение секретов как автоматическое указание злого умысла.

Отчаяние

Эти инопланетяне пали жертвой всепроникающего чувства неудачи и потери. Возможно, они являются остатками некогда славной империи или выжившими после какого-то катастрофического бедствия для своего народа. То, что они когда-то любили, было разрушено, и их источники комфорта и мужества покинули их. Внешне они могут походять на те виды, которые жаждут удовольствий и потворства своим желанием, но их развлечения только притупляют их к экзистенциальному мраку, который портит вид. Их лидерство в лучшем случае бессистемно, и сложные социальные структуры склонны деградировать в свободные, неуверенные ассоциации, поскольку у их членов больше нет надежды, необходимой для их увековечения.

Вера

Такие виды движимы религиозными интересами, организуя свое общество вокруг своей веры и своего духовенства. Большинство таких видов имеют единую веру. Другие обходятся рядом различных религий, которым все следуют с неистовой преданностью. Вызов этой вере встречают не столько возмущением, сколько полным непониманием; для этих существ истина их религий настолько самоочевидна, что кажется иррациональным когда-либо подвергать ее сомнению. Те, кто наиболее полно воплощают учения своих вероучений, стремятся стать правителями, их жизнь и воля служат примером для других.

Страх

Эти пришельцы живут в постоянном страхе. Они могут быть уроженцами какого-нибудь смертельно опасного мира смерти, выжившими в разрушительном катаклизме или просто эволюционировавшими из слабых и легко пожираемых хищных животных. Мир внушает им ужас, и их общество основано на том, чтобы прятаться или защищаться от этих страхов. Самые почитаемые члены - это те, кто лучше всего скрыт или лучше всего защищен и кто может дать защиту и укрытие своим собратьям. Большинство этих рас довольно трусливы по человеческим меркам, но иногда их можно довести до ужаса испуга, в котором они сражаются с мужеством обреченных.

Обжорство

Эти инопланетяне пожирают. Они - хищные потребители, будь то пища, жизненное пространство, энергия или какой-то другой ресурс. Они сделают почти все, чтобы расширить доступ к этому ресурсу, и глубоко равнодушны к нуждам других видов, а часто и своих собратьев. Великое потребление является славным для этого вида, причем самые большие и наиболее уважаемые члены являются теми, кто имеет наибольшие запасы ресурсов для потребления, или кто предоставляет больше всего своим последователям. Цель существования - пожирать, а все хорошее понимается как различные способы пожирания.

Алчность

Эти инопланетяне невероятно жадны. Статус почти полностью зависит от личного богатства, и их жизнь тратится на накопление максимально возможных запасов ценностей. Одни сосредотачиваются на производстве, создавая богатство для собственной выгоды, в то время как другие стремятся получить прибыль от торговли. Некоторые из таких жадных видов имеют сложные законы собственности, чтобы защитить то, что накоплено, в то время как другие являются немногим больше, чем бандиты среди своего собственного вида, слишком жадные, чтобы позволить закону вмешиваться в их жадность.

Ненависть

Есть что-то, что эти инопланетяне ненавидят, и это полностью определяет их культуру их оппозицией к ней. Может быть, эти пришельцы - неистовые ксенофобы, ненавидящие всех, кто не принадлежит к их роду. Между ними могут существовать резкие религиозные или политические разногласия, когда люди полностью отождествляют себя со своей сектой и презирают всех остальных. Это может быть древний враг среди звезд, соперничающая раса, которая ранила их так сильно, что это непростительно. Эти чужаки могут сражаться и маневрировать в борьбе за власть среди себе подобных, но все цели и личности в той или иной степени подчинены потребностям их бессмертной ненависти.

Честь

Какое бы общество ни было у расы, оно одержимо благородным поведением. Члены общества будут подчиняться общественным нравам и ожиданиям, связанным с их ролью, любой ценой. Личная жертва ради соблюдения этих принципов приносит члену славу и уважение. Получение преимущества посредством неподобающего поведения или невыполнения своего долга постыдно, и существо, которое слишком сильно скомпрометировало свою честь, может предпочесть смерть продолжению существования.

Путешествие

У этого вида неизлечимая тяга к путешествиям. Возможно, они бродят по звездам в флотилиях массивных кораблей со спайк-двигателями, или они могут сделать устойчивые циклы ближайших звезд, чтобы соединить свои миры и обменяться людьми между ними. Более технологически примитивные виды могли бы плавать по волнам чужих морей или совершать кочевые путешествия по континентам своего мира. Немногие из этих пришельцев могут быть счастливы, оставаясь на одном месте надолго, и они вечно исследуют новые миры и новые земли просто для удовольствия побыть там немного.

Удовольствие

Эти инопланетяне - неутомимые бонвиваны, постоянно стремящиеся к удовольствиям и приятному возбуждению. Красота, грация и вдохновение страсти - вот их высшие добродетели. Те, кто производит самое изысканное искусство или вызывает самый экстравагантный восторг, эффективно управляют своими собратьями, хотя такие виды в лучшем случае слабо организованы. Грубые жизненные потребности признаются как необходимость, но их общества готовы пожертвовать большим количеством эффективности и практичности ради немедленного удовлетворения.

Пацифизм

Эта раса удивительно миролюбива и ненасильственна по своей природе. Немногие виды выживают, будучи полностью неприязненными к насильственной самозащите, но эта раса никогда не выберет насилие против живых существ в качестве средства получения преимущества или возмездия за зло. Среди их собственного вида насилие отвратительно и неестественно, и вполне вероятно, что этот вид либо травояден, либо существует за счет фотосинтеза. Пацифистская раса может быть мирной, но есть больше способов причинить вред, чем через личное насилие; уступка торговли, уничтожение собственности, разжигание розни и смятения среди своих врагов - все это инструменты, хорошо известные этой расе. Пацифистские виды также иногда могут быть довольно угнетающими, с низшим классом, конституционно неспособным защищать свои владения или привилегии силой.

Гордость

Эти чужаки преисполнены огромной гордости за свою собственную культуру и вид, и инстинктивно считают себя выше низших существ, с которыми они могут столкнуться. Гордый вид не обязательно враждебен; у некоторых таких рас есть определенное чувство благородства по отношению к своим «идеалам», и гордость некоторых видов проявляется в решительном отказе опуститься до обмана, жестокости или жадности. Однако чаще всего эта гордыня проявляется в небрежном презрении к интересам своих подчиненных и целеустремленном стремлении к личному продвижению и славе среди себе подобных.

Прозорливость

Эти инопланетяне больше всего на свете любят интеллектуальные занятия. Логика, мудрость и эрудиция - все это ценится как лучшее и наиболее славное выражение их природы, и их правители неизменно являются мудрецами-царями замечательной глубины и широты понимания. Такое понимание не обязательно хорошо подходит для хорошего суждения, и мудрые инопланетные цивилизации печально известны тем, что переоценивают свои амбиции. Глупость и невежество являются моральными недостатками этой расы, и некоторые из них очень сурово относятся к тем видам, которые они не считают своими интеллектуальными сверстниками.

Коварство

Такой вид чрезвычайно хитер и терпелив по своему характеру, готов спокойно переносить годы страданий, чтобы осуществить какой-то сложный план. Они избегают открытого проявления эмоций или мнений, маскируя такие вещи за протоколами вежливой корректности. Раскрыть свое истинное мнение по какому-либо спорному вопросу - это признак либо глубокого доверия, либо явного зарождающегося предательства. Истинный правитель такого вида почти никогда не бывает тем, кем он кажется.

Традиционность

Этот вид преданно чтит прошлое и обычаи своих предков. Социальные взаимодействия жестко связаны ритуалами, а общество богато обычаями, традициями и привычками своих предков. К инновациям любого рода относятся с глубоким подозрением, и наиболее предпочтительными решениями проблем являются те, которые использовались ранее. Представители этого вида испытывают сильнейший дискомфорт, когда их заставляют принимать собственные решения, и сделать это вопреки прошлому для них почти невозможно. Только столкнувшись с совершенно новой ситуацией, можно проявить какую-то степень личной инициативы, и даже в этом случае иностранец попытается примирить ее с какой-то существующей традицией.

Предательство

Этот вид одинаково коварен и ненадежен. Сделки и соглашения соблюдаются лишь до тех пор, пока они выгодны обоим участникам, а правдивость - это просто инструмент, который можно поставить рядом с обманом. Среди этих чужаков нет чувства злобы или гнева по поводу неизбежных предательств, которые составляют их общество; они считают хорошим и похвальным, что индивидуум должен стремиться к своим собственным наилучшим интересам, и те, кто может наиболее совершенным образом манипулировать друг другом, естественно, являются наиболее достойными править, поскольку здоровье общества непосредственно влияет на власть его главы.

Трайбализм

Инопланетяне - это жестокие племена, разделенные на мириады небольших групп, которые так же часто воюют друг с другом, как и сотрудничают. Такие племена, как правило, строятся по семейным линиям, хотя некоторые племена являются волевыми по своей природе, представляя различные политические или философские группы. Верность данного инопланетянина своему племени выше его вида, и это не редкость для их врагов использовать одну группу против другой.

Гнев

Раса вспыльчива, склонна к припадкам личного насилия. Споры разрешаются силой, хотя среди себе подобных они редко доходят до убийства. Чужаки могут ожидать быстрого и кровавого возмездия за любое унижение или оскорбление, и перспектива смерти редко пугает этих существ. Их главный способ эмоционального выражения - гнев; гнев на препятствия, ярость на врагов и медленное тлеющее горение, когда ни то, ни другое недоступно.

Инопланетная социальная структура

Как только идеалы для вида будут выбраны, вам нужно будет установить несколько важных фактов об инопланетянах. Вам нужно принять некоторые решения относительно их социальной структуры, целей их руководства, их отношений с человечеством и тех примеров, с которыми ИП, вероятно, столкнутся.

Определение социальной структуры для инопланетян может быть сделано, ответив на несколько основных вопросов и разработав внешнюю сторону от ответов до любой степени детализации, которую вы найдете полезной или приятной. В большинстве случаев любая социальная структура, на которую вы наткнетесь, будет применима только к этим инопланетянам в определенном секторе. Далеко раскинувшиеся расы могут иметь дико разные способы правления среди своих различных фрагментов, предполагая, что биологическая необходимость не толкает их к определенным типам обществ.

Во-первых, решить, как управляется вид. Вы можете пробросить случайным образом по таблице ниже или просто выбрать что-то, что кажется подходящим.

к8	Социальная структура
1	Демократия
2	Монархия
3	Племенная
4	Олигархия
5-6	Мультикультурное соперничество
7-8	Мультикультурная кооперация

Демократия: Вид имеет широко демократическую организацию, с отдельными членами, имеющими формальное право голоса в выборе руководства. Это голосование не обязательно должно основываться на цифрах; это может быть голосование с деньгами, военной мощью, религиозным влиянием, обладанием определенными биологическими чертами или любой другой метрикой, которая имеет смысл для инопланетян. Какой бы ни была конкретная валюта, политика для этой расы, как правило, вращается вокруг убеждения и дипломатии, а не использования военной силы для определения политики всего вида.

Монархия: Вид управляется одним существом, причем такое правление оправдывается обычаем, биологическим императивом, божественным мандатом, личным влиянием или семейными узами. Такие монархические общества почти всегда имеют своего рода «благородную» касту, которая выступает в качестве администраторов и чиновников для монарха, и они обычно составляют пул, из которого выбираются новые монархи. Конкретный титул монарха обычно зависит от оправдания его правления: вождь, император, праматерь, верховный жрец, диктатор, главный старейшина и так далее.

Племя: Вид организован в несколько племен, основанных на родословной, философии или географическом положении. Племена устанавливают свои собственные законы и политику и склонны к интенсивной внутренней борьбе за ресурсы и статус. Может существовать «верховное племя», которое навязывает свою волю другим посредством грубой силы или традиционного уважения. Вожди племен, как правило, отличаются личными достоинствами и обычно завоевывают свое положение благодаря личным достижениям и широкой поддержке своих соплеменников.

Олигархия: Вид возглавляется рядом могущественных или почитаемых фигур, которые работают в номинальной гармонии. Отдельные олигархи могут иметь свои собственные цели, но ни один из них не имеет силы навязать свою волю всему обществу. Эти олигархи могут быть продуктом наследственного наследования, или отдельные представители вида могут однажды стремиться присоединиться к их числу.

Мультикультура: У вида есть более чем одна руководящая организация. Бросьте 1к6; на 1-2 он имеет два, 3-4 указывает на три, а 5-6 указывает на четыре. Пробросьте эту таблицу необходимое количество раз, чтобы определить характер этих организаций. Некоторые из таких многополярных институтов действуют параллельно; например, племенная организация, возглавляемая одним полом, определяет распределение благ, в то время как монархический глава другого пола принимает решения об отношениях расы с другими видами. Другие находятся непосредственно в конфликте, например, монархия борется против демократического соседа.

Как только вы определили тип лидерства, которому отдает предпочтение вид, вы можете разобраться во всех важных деталях его социальной структуры. По умолчанию вы должны предположить, что у инопланетян есть какой-то аналог для любой работы или роли, которую люди считают необходимой. Чурк могут быть трусливыми коллективистами, но даже им нужны водопроводчики, солдаты и сборщики налогов. Вы можете взять любое человеческое общество, которое подходит вам в качестве базового шаблона, а затем интерпретировать соответствующие роли через идеалы, которые вы выбрали для вида.

Например, если у Чурк есть идеалы страха и коллективизма, их сборщики налогов могут быть почитаемыми образцами общинного перераспределения, разумно отбирая у тех, у кого есть избыток, чтобы дать тем, у кого меньше. Чурк охотно предлагают ресурсы сборщику налогов, потому что предложение доказывает, что они производят избыточные ресурсы, что доказывает им, что они надежны и безопасны в своем изобилии. Чурк, который не может производить для коллектива, страдает от грызущего ужаса при мысли об опасном дефиците и удвоит свои усилия, чтобы внести свой вклад в группу.

И наоборот, солдаты чурк всегда могут быть найдены в небольших группах, поскольку отдельный чурк не способен эффективно сражаться без поддержки и безопасности своих собратьев вокруг них. Они могут специализироваться на террористических атаках против вражеских гражданских лиц, их близкое знакомство со страхом побуждает их использовать его в качестве оружия против своих врагов... предпочтительно их безоружных, невоющих врагов. Война между коллективами Чурков может никогда не иметь ни одного открытого сражения, но вместо этого череда засад и террористических атак, пока один коллектив не потеряет самообладание и не подчинится.

Инопланетные технологии

Инопланетные расы, как правило, приходят в двух различных технологических вкусах. Некоторые из них довольно примитивны в технологическом отношении, либо потому, что они слишком новы для разума, чтобы иметь время для развития научных искусств, либо потому, что им не повезло жить в очень бедном ресурсами мире. Такие инопланетяне могли бы продемонстрировать замечательную изобретательность в создании большей части своего окружения, но некоторые миры делают продвижение за пределами трудным для вида.

Другие инопланетяне обладают спайк-двигателями, современным оружием, термоядерной энергией и всеми другими украшениями сложной звездной цивилизации. Эти пришельцы обычно являются остатками более экспансионистского периода, колониями и аванпостами, которые превратились в родные миры для выживших представителей цивилизации. Этот золотой век обычно заканчивается какой-нибудь катастрофой в масштабах всего вида, будь то природная врожденность или результат дикой внутренней войны. Эти миры обычно слишком поглощены своими собственными делами или скукой, чтобы иметь большой интерес к экспансии.

Большинство продвинутых инопланетян имеют технологию, примерно эквивалентную человеческой ТУ-4, хотя они часто немного превосходят ее в некоторых областях и несколько хуже в других. Несколько старых, сложных рас имеют эквивалент ТУ-5, хотя эти виды часто производят устройства и артефакты, которые людям трудно эффективно использовать. Горстка инопланетных миров демонстрирует технологию, которую человечество просто не может воспроизвести на любом известном технологическом уровне, с искусствами и творениями, которые кажутся более волшебными, чем мирская наука.

Инопланетяне в секторе

Какую роль эти инопланетяне играют в секторе? Есть ли у них свой собственный сектор-родной мир, где доминируют они и им подобные, или они вместо этого живут в анклавах на управляемом людьми мире? Живут ли они в космических средах обитания или в колоннах массивных кораблей со спайк-двигателями? Вы должны разместить виды в соответствии с вашими потребностями, предпочтительно в таком месте, которое игроки, как ожидается, в конечном итоге испытают.

Вы также должны принять несколько быстрых решений о том, как эти инопланетяне обычно относятся к людям, и как они относятся к людям в отдельную очередь. Некоторые опасные или отвратительные виды могут быть неспособны функционировать в человеческих обществах, в то время как другие могут быть нормальными гражданами на сложной пан-расовой планете. Некоторые существа могут быть ужасными или отталкивающими для людей не по своей вине и подвергаться преследованиям со стороны тех, кто живет вокруг их «инородных гетто». Такие инопланетяне, скорее всего, будут реагировать на неправильное использование так же, как и люди, хотя и в значительной степени под влиянием их идеалов. Гневливый вид может ответить жестоким насилием на гонителей, в то время как радостный может попытаться завоевать своих мучителей, демонстрируя красоту и восторг, которые они могут принести своим друзьям.

Мотивация инопланетян

Отдельные инопланетяне, вероятно, имеют такой же широкий и разнообразный набор мотиваций, как и любой человек. Однако правительства и правящие институты других стран, как правило, преследуют более конкретные цели. Приобретение нового родного мира, обеспечение подавления потенциальных погромщиков, месть ненавистному миру или виду, или любая другая подобная долгосрочная цель была бы подходящей для инопланетного правительства.

Общие цели инопланетного правительства обычно очевидны, но тонкие планы и маневры, которые они используют для достижения этих целей, могут быть менее ясными. Группы ИП могут быть заказаны инопланетными чиновниками для выполнения действий или извлечения объектов, которые не имеют непосредственного отношения, только чтобы позже обнаружить, что они сыграли решающую роль в каком-то загадочном Гамбите. Точно так же они могут наткнуться на какую-нибудь инопланетную операцию, не имеющую очевидной цели, и заслужить горькую вражду за срыв планов, о существовании которых они даже не подозревали.

В любом случае, обычно должен быть какой-то способ для ИП обнаружить чужеродные мотивы, в случае, если они действительно заботятся. Вести переговоры с такими существами, не понимая их желаний, может быть непомерно трудно, и стороны, не имеющие особого желания сражаться, могут быть разочарованы, если обнаружат, что их потенциальные противники действуют непроницаемо неясным образом. Некоторые приключения могут сильно вращаться вокруг проблемы понимания истинных целей инопланетной державы и шагов, которые они готовы предпринять для их достижения.

Игровые персонажи пришельцев

Если ГМ решит разрешить игрокам играть с представителями инопланетной расы, ей придется сделать немного дополнительной работы. Каждая инопланетная раса представлена фокусом; чтобы стать членом этой расы, игрок тратит свой первоначальный выбор фокуса на выбор этого происхождения. Затем они получают естественные преимущества от принадлежности к этому чужеродному виду. Как правило, ГМ должен выбрать два из следующих преимуществ, чтобы составить фокус происхождения пришельца, или три, если пара из них являются относительно незначительными льготами. Если Ври-так - гордая воинская раса пришельцев, они могут иметь как склонность к насилию, например, так и навык происхождения, связанный с боем.

Кроме того, можно применить особые слабости к чужеродному виду по сравнению с человеческим базовым уровнем. Однако такие слабые стороны редко являются существенным фактором игрового баланса для ИП, поскольку обычно игроки выбирают такие инопланетные расы, а затем выбирают классы и роли, которые не ограничены недостатками вида. Если вы хотите использовать дефект в качестве инструмента баланса игры у вида, убедитесь, что он достаточно широк, чтобы препятствовать широкому спектру концепций, а не просто дисквалифицировать несколько ролей.

Склонность к насилию

Все представители этого вида хорошо умеют причинять боль. Они получают бонус +1 к своему обычному бонусу атаки. Таким образом, инопланетный эксперт 1-го уровня будет иметь бонус атаки +1 вместо +0, а Воин 1-го уровня начнет с бонуса +2.

Носитель окружающей среды

В качестве незначительного преимущества, инопланетянин способен выжить в относительно обычной враждебной среде, такой как подводная, в жестком вакууме, среди смертельной радиации и так далее. Если инопланетянин нуждается в этой среде, это вообще не приносит никакой чистой выгоды.

Врожденная способность

Все представители этого вида обладают одной или несколькими природными способностями, превосходящими человеческие. Идеальное зрение в темноте, отслеживание по запаху, беспроводное технологическое взаимодействие, отсутствие потребности в пище и воде, или какой-то другой талант может применяться. В качестве быстрого вдохновения вы можете посмотреть на список оборудования или кибер-имплантов и дать им естественное использование 2-3 пунктов. По желанию, вы можете дать им способность, эквивалентную одной психической технике, плюс одну точку усилия, чтобы подпитывать ее, если это необходимо.

Естественная защита

У этого существа есть твердый панцирь или острые когти. Инопланетянин имеет базовый класс брони 15 плюс половину своего уровня персонажа, округленного вверх. Если вы дадите им оружие для тела, такое как когти или клыки, сделайте его эквивалентным среднему продвинутому оружию. Оружие само по себе является очень небольшим преимуществом, поскольку его так легко получить в противном случае, поэтому вы можете не считать это преимуществом, если все, что вы даете существу - это острый набор зубов.

Навык происхождения

Все представители этого вида в чем-то особенно хороши. Все они могут быть способными воинами, обладать уникальными техническими способностями, быть убедительными ораторами или иметь общие способности. Получите соответствующий навык в качестве бонуса. Расам типа воинов может быть позволено выбирать между Рукопашным боем, Стрельбой или Ближним боем.

Псионические способности

Все эти инопланетяне психически одарены. ИП должен либо быть психиком, либо выбрать вариант частичного псионического класса из класса авантюристов. Их максимальная оценка усилий увеличивается на одно очко.

Изменение формы

Инопланетянин - это либо амебообразная капля, которая может манипулировать объектами с помощью вытянутых псевдо-конечностей и течь через небольшие пространства, либо она действительно может имитировать другие виды или объекты. Первый признак в лучшем случае является незначительным преимуществом, но последний может быть достаточным для имитации биопсионного изменения формы или может иметь более ограниченный диапазон возможных форм.

Сильный атрибут

Все представители этого вида сильны, быстры, выносливы, умны, пронзительны или очаровательны по человеческим стандартам. Выберите атрибут, соответствующий чужаку; этот атрибут получает бонус +1 к своему модификатору, максимум +3. Таким образом, инопланетянин из исключительно сильного вида с показателем силы 10 будет иметь модификатор силы +1 вместо +0.

Крепкий

Инопланетянин велик, или вынослив, или сделан из необычайно прочных биологических компонентов. Всякий раз, когда они бросают свои кубики здоровья, чтобы определить свои максимальные очки здоровья, первый кубик, который они бросают, всегда считается максимальным. Таким образом, воин первого уровня инопланетянин всегда начинал с 8 очками здоровья. При пробросе очков здоровья на втором уровне они считали свой первый кубик как 8 и бросают дальше так. Кроме того, кубики здоровья, которые выдают результат 1 перебрасываются.

Необычный способ передвижения

Инопланетянин может летать в условиях нормальной гравитации, совершать короткие телепортационные прыжки или взбираться по отвесным стенам, как если бы они были плоскими. Какими бы ни были детали, они могут использовать свое действие перемещения для необычного путешествия.

Полезный иммунитет

Инопланетянин невосприимчив к некоторым угрозам, которые относительно распространены. Значительный или общий иммунитет, такой как против пуль, лазеров, холодного оружия ближнего боя или тому подобного, был бы большим преимуществом, в то время как иммунитет к незначительным угрозам, таким как токсины, болезни, радиация или урон от падения, мог бы квалифицироваться только как незначительное преимущество.



/Фракции/

Межзвездные торговые объединения, тиранические планетарные империи, зловещие культы евгенического совершенства... группы, подобные этим, играют свою роль в **Stars Without Number**. Такие организованные, мотивированные группы известны как фракции, и в этой главе описываются способы, которыми ГМ может использовать их для дальнейших событий в секторе. Персонажи игроков, которые достигают достаточной власти и славы, могут даже создавать свои собственные фракции, и правила ниже дают способы справиться с межфракционными боями и продвижением целей каждой группы.

Использование фракций в вашей игре

Система фракций в **Stars Without Number** предназначена для обеспечения ГМ постоянным потоком фоновой активности, приключенческих крючков и видимых реакций параметров на действия ИП. Это необязательная система, которую ГМ может использовать или оставить, как предполагает их собственная кампания, но она может предоставить заинтересованному ГМ инструменты для упрощения бизнеса по управлению фоном кампании.

Система фракций не предназначена для самостоятельной игры, которая не требует участия ГМ. Он не сбалансирован для соответствия между сторонами, не предназначен для стимулирования оптимального выбора игры, и некоторые ситуации, безусловно, потребуют, чтобы ГМ судил их. Однако система построена таким образом, чтобы производить тот вид продукции, который работающий ГМ, вероятно, сочтет наиболее полезным.

Некоторые ГМ не будут использовать официальную систему фракций. Эти люди чувствуют себя наиболее комфортно, просто диктуя исход конфликтов и амбиций между различными группами и организациями в своей кампании. Когда две группы сталкиваются, результаты будут определяться тем, что ГМ считает наиболее разумным.

Это совершенно правильный способ делать вещи, и действительно, когда ГМ решает, как какая-то закулисная организация взаимодействует с полноправной фракцией, им все равно придется делать такие заявления. Однако недостатки такого метода двояки.

Во-первых, ему не хватает неожиданности для ГМ. По определению, разумная вещь всегда происходит, и даже случайный генератор возможностей, пущенный в ход, дает результаты, которые в некоторой степени предсказуемы для ГМ. Однако история и текущие события полны дико маловероятных, на первый взгляд, результатов, и иногда ГМ может извлечь выгоду, увидев действительно шокирующий результат, просачивающийся из какого-то конфликта. Даже в отсутствие приключенческих крючков такие сюрпризы создают, не зная точно, как ее кампания собирается встряхнуть, помогает держать ГМ заинтересованным в событиях.

Во-вторых, неструктурированная система имеет мало намёков, чтобы заставить ГМ думать о неожиданных взаимодействиях между фракциями. ГМ, просто снабженный списком групп НИП для написания событий, будет стремиться достичь взаимодействий и результатов, которые являются главными в их сознании, неявно соглашаясь с предположениями о том, как все должно происходить. Если вместо этого им вручат медленно разгорающуюся борьбу между воинствующей террористической группой с безумными фанатиками за актив и религией, любящей евгенику, с отличной командой юристов, они будут думать несколько сложнее о том, как эти две фракции могут разыграть свой конфликт, и получают результаты, которые автоматически не подпитывают их предположения.

Один из самых простых способов использовать систему фракций - это новостные сводки для вашей кампании. После каждого хода фракции вы можете свести события к нескольким предложениям и передать их своим игрокам в начале следующей игровой сессии, сообщив им, что происходит на новостных каналах и подпольных досках сплетен вашей кампании. Если ваши игроки будут в восторге от одного из событий, вы можете посвятить следующий перерыв между сессиями для подготовки приключения, связанного с их усилиями по вовлечению.

Еще одно применение системы заключается в том, чтобы оформить реакцию системы на действия ИП. Если последняя авантюра включала в себя ИП, полностью дискредитирующие лидера политической партии, которую вы используете в качестве фракции, вы можете соскрести демагогический актив, который партия получила, тот что представлял этого лидера. Быстрые каракули дают вам обход новостей на следующей сессии, сообщая ИП, что лидер решил уйти в отставку, чтобы провести больше времени со своей семьей.

Фракции, о которых вы пишете - это не единственные организации и группы в вашем мире, но это те, о которых ИП, скорее всего, заботятся или которые наиболее важны для их текущей деятельности. Вам не нужно постоянно поддерживать активность одних и тех же фракций; если кампания смещает фокус на половину сектора. Вы можете просто заморозить местные фракции, пока ИП не вернутся в их зону действия. Если у вас есть свободное время и усилия, вы можете даже держать их в рабочем состоянии, позволяя ИП узнать, как все произошло, когда и если они когда-нибудь вернутся в эту область пространства.

Со временем сами ИП могут начать создавать свои собственные фракции, чтобы бороться с соперниками и искать влияние в масштабах, непрактичных для одинокого странника. В то время как фракции ИП используют все те же правила и действия хода фракций, что и НИП, они имеют огромное преимущество в том, что находятся в центре полезного интереса ветерана приключенческой партии. Почти все, что может быть достигнуто с помощью действий хода фракции, может быть сделано быстрее с помощью соответствующих приключений ИП.

Это, конечно, простой способ для ГМ позволить игрокам писать свой собственный приключенческий контент. Пока ИП заботятся о своих любимых фракциях или союзных группах, их собственные амбиции и желание помочь практически создадут для вас целые сеансы, достойные приключенческих очерков. Важные НИП в конкурирующих группах станут ненавистными врагами, враждебные активы станут целями их плохих намерений, и игроки будут постоянно искать способы увеличить своих союзников. Ради вашего собственного времени и усилий, вы должны позволить им всё это.

Фракции, активы и ходы

Фракция - это любая группа, которую вы собираетесь использовать в качестве важного участника в секторе. Теоретически любая организация может быть квалифицирована как фракция; каждое планетарное правительство, бизнес, религия или клуб могут быть описаны с помощью приведенных здесь правил. Однако такая исчерпывающая каталогизация не является ни практичной, ни прибыльной. Статус фракции должен быть зарезервирован для тех организаций, которые будут делать важные вещи для ИП или фонового мира. Вы не должны беспокоиться о создании большого количества фракций для вашей игры, чем вы фактически используете в данный момент. Сохраните свои усилия для групп, которые имеют значение.

В ходе игры может возникнуть необходимость превратить организацию во фракцию. Если ИП вдруг проявят глубокий интерес к егеническому культу, с которым они недавно столкнулись на Луне джунглей Перигелия, для ГМ может быть полезно превратить группу в формальную фракцию, чтобы лучше понять, как ИП могут повредить ей и какие ресурсы культ может иметь для борьбы. Или, может быть, фракция межзвездного торгового картеля группы ИП пытается свергнуть мировое тираническое правительство, тем самым делая целесообразным выделить ресурсы тирана.

Как правило, у вас не должно быть более пяти или шести фракций в начале вашей кампании, хотя меньше вполне возможно. Однако менее трех, как правило, создают слишком большую стабильность и могут не генерировать достаточной активности, чтобы создавать интересные новостные репортажи и приключенческие крючки. Возможные фракции в кампании могут включать преступные группы, местные религии, планетарные правительства, политические движения, террористические организации, благородные дома или любую другую группу, которая может быть кем-то, о ком беспокоятся игроки, или какую-то группу, которая может нанять или противостоять ИП.

Описание фракции

Фракции имеют атрибуты, состоящие из шести статистических данных, родного мира и одного или нескольких тегов.

Очки здоровья измеряют сплоченность фракции, моральный дух и групповое единство. Чем выше очки здоровья фракции, тем труднее её разбить. Фракция, которая теряет очки здоровья, каким-то образом утрачивает сплоченность, либо из-за смерти руководства, деморализации членов, либо из-за роста фракционных силовых блоков внутри своей структуры. Фракции нужно время, чтобы оправиться от урона по очкам здоровья. Максимальные очки здоровья фракции основаны на ее Силе, Хитрости и Богатстве, как описано далее в этой главе.

Рейтинг силы - это общая способность фракции применять физическое насилие, измеряемая по шкале от 1 до 8. Рейтинг 1 означает организацию, практически не способную к физическому принуждению, в то время как рейтинг 8 может быть подходящим для регионального гегемона с мощной экспансионистской армией. Высокий рейтинг силы не обязательно означает, что фракция имеет много постоянной армии, но это означает, что фракция может ясно думать о применении силы и привыкла к военным рассуждениям. Правительства, как правило, имеют высокие рейтинги сил для представления полицейских сил и военных структур. Террористические группы, банды наемников и другие организации, которые полагаются на грубое насилие, также, как правило, имеют высокие рейтинги силы.

Рейтинг хитрости отражает навыки фракции в шпионаже, проникновении, внутренней безопасности и тайном манипулировании другими группами. Рейтинг 1 подразумевает полностью очевидную фракцию без ресурсов для сопротивления инфильтрации, в то время как рейтинг 8 подразумевает фракцию Иллюминатов, неизвестную всем, кроме горстки параноидальных заговорщиков с щупальцами влияния, достигающими самой дальней звезды в секторе. Егенические культы, террористические группы, шпионские агентства и некоторые религиозные группы, как правило, предпочитают хорошую хитрость.

Рейтинг богатства указывает на коммерческие, научные и промышленные ресурсы фракции. Оценка богатства, равная 1, означает, что у фракции мало доходов или инвестиций, нет специальных производственных мощностей и нет доступных лабораторий или исследователей. Оценка богатства 8 подходит для некоторой системы, охватывающей торговую империю или комбинат, который управляет мануфактурами пре-теха нетронутого фабричного мира.

ФракКредиты - это показатель общего богатства и ресурсов фракции, потраченных на покупку и поддержание активов или проведение операций фракции. ФракКредиты не обязательно представляет собой определенную сумму кредитов, так как он представляет логистические возможности, доступные ресурсы и управленческую направленность. Фракция в примитивном мире, возможно, не имеет ни одной заслуги перед своим именем, но ее командование легионом рабочих и запасы пищи, необходимые для их питания - это все равно огромный запас ФракКредов. Все кредиты в секторе не приносят никакой пользы, если они не могут быть эффективно переведены в полезный актив.

Фракции также накапливают **очки опыта**. Они получают эти очки от достижения целей, причем более крупные цели приносят им соответственно больше очков опыта. Как только накопится достаточно опыта, фракция может потратить их на повышение рейтинга. Чем выше рейтинг, тем больше опыта необходимо для его повышения. Гораздо труднее перейти от силы 7 к силе 8, чем от силы 1 к силе 2.

Родной мир фракции представляет собой место ее основного руководства и поддержки. Фракции всегда могут покупать активы и предпринимать действия на своей родной планете, даже если у них там нет никаких других активов. Точно так же враг всегда может начать атаку против фракции на своем родном мире, если враг способен передвигаться в своих собственных активах.

Тэги - это особые черты, которые относятся к природе фракции или особым способностям. Заговорщики-мятежники могут иметь секретную метку, которая дает бонус к сопротивлению определенным атакам, или глубокие корни, которые дают им бонус к операциям на их родном мире. Большинство фракций имеют один или два тега.

Активы фракции

Помимо шести статистических данных, фракция также обладает активами. Активы - это объекты, контакты, обученные единицы специалистов или другие конкретные объекты, места или группы ценностей. Полк пост-тех пехоты - это такой же актив, как и пре-тех мануфактура, мастер-убийца или межзвездная судоходная компания.

Активы требуют определенных рейтингов для поддержки. Флот капитальных военных кораблей не будет полезен фракции с силой 3, независимо от того, сколько богатства у фракции есть. У него просто нет инфраструктуры и институционального мышления, чтобы эффективно использовать такой актив.

Активы имеют **очки здоровья**, как и фракции. Актив, чье здоровье уменьшено до нуля здоровья атакой, уничтожается; либо физически разрушен, безнадежно рассеян, полностью деморализован, либо потерян для конкурирующего покупателя. Очки здоровья актива могут быть восстановлены со временем ремонтом, реорганизации или отбраковкой членов, подкупленных другими силами.

Активы имеют **стоимость покупки**, а иногда и стоимость обслуживания, оплачиваемую в ФракКредах. В первую очередь, если фракция не оплачивает расходы на содержание актива, он становится недоступным для использования. Если расходы на обслуживание не будут оплачены в следующий раз, актив будет потерян.

Активы часто имеют **атаку**. Когда актив используется для нанесения удара по другой фракции, запись атаки используется для определения того, какой рейтинг атакован и сумма урона очков здоровья, нанесенного успешным ударом. Актив без записи атаки не может быть использован для инициирования удара по вражеской фракции.

Линия контратаки показывает ущерб, который актив наносит неудачливому атакующему. Если атакующий актив промахивается при ударе по цели, то наносится контратакующий входящий урон цели. Актив без контратакующего входа не наносит никакого ущерба неудавшемуся атакующему. Вполне возможно иметь актив без атаки, но с мощной контратакой, что делает его бесполезным в наступлении, но очень опасным для штурма.

Активы имеют такой **тип**, как «Спецназ», «Боевая единица», «Оборудование», «Звездолет» и тому подобное. Этот тип в основном актуален, когда фракции хотят обновить актив, или какой-то специальный тег применяется только к активам определенного типа.

Активы имеют определенное **местоположение**, обычно планету, на которой они были приобретены, хотя это также может быть глубоководная среда обитания, конкретная Луна или какое-то другое общее географическое положение. Активы не могут быть использованы против различных мест, если они сначала не транспортируются туда, как правило, с помощью логистического актива.

Большинство активов также требуют определенного **технического уровня** для покупки. Их можно транспортировать в миры с более низким техническим уровнем, но они должны быть приобретены на планете с достаточным уровнем технологии.

Фракция может владеть активами определенного типа не более, чем баллами в соответствующем рейтинге. Таким образом, фракция с силой 3 может владеть тремя активами силы. В крайнем случае, фракция может превысить это общее количество, но каждый актив сверх максимума стоит дополнительных ФракКредитов в обслуживании каждый ход.

Ход фракции

Действия фракций делятся на **ходы**. Как правило, ход фракции происходит один раз в месяц или один раз после каждого приключения. Ходы могут происходить более или менее часто в зависимости от предпочтительного темпа событий ГМ. Каждая фракция обычно может предпринять одно действие за ход.

В начале каждого хода бросайте кубик, который не меньше, чем количество фракций, которые у вас есть. Таким образом, если у вас есть шесть фракций в секторе, бросьте д6. Если у вас есть девять, бросьте к10 и так далее. Какое бы число ни выпало - это фракция, которая действует первой; таким образом, если вы бросаете 4, четвертая фракция в вашем списке действует первой. Затем еще один за ним, и еще один за ним, и так далее, переходя в начало списка, когда это необходимо.

В начале каждого хода фракция получает ФракКредиты, равные половине их рейтинга богатства, округленного вверх, плюс четверть их общего рейтинга силы и хитрости, округленного вниз. Любые расходы на техническое обслуживание должны быть оплачены в начале каждого хода. Активы, которые не могут быть поддержаны, непригодны для использования; актив, который остается без обслуживания в течение двух последовательных раундов, теряется. Фракция не может добровольно отказаться от уплаты расходов на содержание.

Если у фракции нет цели в начале хода, они могут выбрать новую. Если они хотят отказаться от прежней цели, они могут это сделать, но деморализация и путаница стоят им того, что они теряют свой фрак-кредитный доход, и они не могут совершать никаких других действий, которые теряют.

В конце каждого хода фракции ГМ должен перевести события хода в несколько строк слухов или новостей, которые могут быть связаны с ИП. Об успешном нападении юристов Гильдии Яркая Заря на членов профсоюза Правительства перигелия можно было бы написать так: «активисты движения за права Неогуманизма на перигелии аплодируют избранию Парминдер Смит в руководство спонсируемого правительством профсоюза транзитных рабочих. Мисс Смит - убежденная сторонница неогуманистических исследований и правовой эмансипации.»

Действия во время хода

Фракции могут выполнять несколько различных типов действий, хотя обычно только одно действие за ход. Предоставленный список состоит из обычных действий, которые фракция может найти полезными; вы должны чувствовать себя свободно, чтобы позволить вариации в списке в зависимости от конкретной ситуации. Приключения ИП всегда существуют вне экономики хода фракции. Если вы запускаете приключение, связанное с уничтожением группой ИП женского общества секретных лабораторий Золотого пламени на вулканическом планетоиде, то актив фракции просто уничтожается, без каких-либо шансов на сопротивление.

Фракция может выполнять только один тип действий за раунд, но они могут выполнять это действие на стольких мирах, скольких пожелают. Например, фракция, которая выбирает действие атаки, может начать атаку на несколько миров, в то время как та, которая выбирает действие использовать способность актива, может использовать специальные способности любого или всех активов, которыми они обладают. Это ограничение на тип действий, разрешенных в раунде, имеет тенденцию замедлять события, позволяя более постепенное развитие ситуаций в игре.

Действия фракции

Следующий список действий включает наиболее распространенные действия, которые может выбрать фракция. ГМ должен чувствовать себя свободно добавлять новые типы действий или разрешать альтернативные варианты, если фракция хочет сделать что-то, что не совсем соответствует приведенному ниже списку. Как правило, фракция должна быть в состоянии делать только одну вещь за ход, но должна быть в состоянии делать то же самое с конкретными или всеми активами.

Атака: Атака - это главный способ, с помощью которого фракция атакует активы и организационную структуру соперника. Успешная атака может повредить или уничтожить вражеский актив, или даже повредить лидерству и сплоченности вражеской фракции. Это зависит от ГМ или игроков, чтобы описать атаку и ее методы.

Атаки могут быть запущены только против известных активов. Если соперник украл активы на планете, они не могут быть нацелены на атаку, пока они не были обнаружены агентами разведки фракции. Атаки могут быть запущены только против активов в том же мире, что и атакующий.

Чтобы начать атаку, атакующий выбирает один или несколько своих собственных активов и нацеливается на конкурирующую фракцию с активами в том же мире. По одному каждый атакующий актив сопоставляется с защищающимся активом, выбранным защитником. Каждый атакующий актив может атаковать только один раз за ход, хотя защищающийся актив может защищаться столько раз, сколько защитник пожелает, предполагая, что он может пережить несколько конфликтов.

После выбора атаки, злоумышленник кидает 1к10 и прибавляет соответствующего атрибута для данного актива. Например, атака военного подразделения может добавить Рейтинг силы фракции к броску атаки, в то время как подразделение кибер-ниндзя может добавить хитрость фракции к броску атаки. Затем защитник бросает 1к10 и добавляет атрибут, на который нацелена атака. В случае военной единицы это может быть атака против силы, заставляющая защитника добавлять свой рейтинг силы к броску, в то время как защита от кибер-ниндзя может потребовать добавления рейтинга хитрости защитника. Направление атаки атакующего актива указывает, какой атрибут следует добавить к броску атаки, а какой - к броску защиты.

Если бросок атакующего превышает бросок защитника, атака считается успешной. Защищающийся актив получает урон, указанный на показателях атаки атакующего актива. Если у защитника есть база влияния в его мире, защитник может позволить урону обойти актив и вместо этого ударить по базе влияния, нанося урон ей и очкам здоровья фракции. Если здоровье актива или базы влияния будет опущено до нуля, они будут потеряны.

Если бросок атакующего меньше, чем бросок защитника, атака проваливается. Защищающийся актив может нанести атакующему активу любой урон, на который указывает его показатели контратаки. Если у обороняющегося актива нет такого, то атакующий не страдает от последствий неудачной атаки.

Ничья на броске приводит к успеху как атаки, так и контратаки. Как атакующий, так и защитник получают повреждения, как должно.

Приобрести актив: Фракция покупает один актив на своей родной планете или другой планете, на которой у нее есть база влияния. Эти активы требуют времени, чтобы собраться, и не могут ни атаковать, ни защищать, ни предоставлять свои особые преимущества до начала следующего хода фракции. Фракция должна иметь достаточный рейтинг, чтобы купить актив, а планета должна иметь технический уровень, достаточный для поддержки создания актива. Только один актив может быть куплен фракцией за ход.

Перенос родного мира: Фракция может переместиться в другой родной мир, если у нее есть база влияния на планете назначения. Это действие занимает один ход, плюс еще один для каждого гекс расстояния между старым родным миром и новым. В течение этого времени фракция не может инициировать никаких действий.

Расширение влияния: Фракция покупает актив Базы влияния на планете, на которой у них есть по крайней мере один другой актив. Затем фракция бросает 1к10+рейтинг хитрости против аналогичных бросков любой другой фракции на планете. Любой из текущих соседей, чей бросок равен или превосходит бросок фракции, может совершить свободную немедленную атаку против Базы влияния, если они того пожелают. Другие активы, присутствующие на планете, могут защищаться от нападения как обычно. База влияния не может быть использована до начала следующего хода фракции.

Чтобы купить Базу влияния, покупатель платит один ФракКредит за каждую единицу здоровья, имеющуюся у базы, до максимума, равного максимальным очкам здоровья фракции. Базы с небольшим количеством очков здоровья - это относительно периферийные аванпосты, которые легко выбить, но дешево возвести. Базы с большим количеством очков здоровья являются значительными опорными пунктами, которые сильно повредили бы фракции, но которые гораздо труднее устранить.

Фракции могут использовать это действие, чтобы купить дополнительные очки здоровья для базы влияния, заплатив один дополнительный ФракКредит до максимального разрешенного ОЗ. Можно также уменьшить очки здоровья базы с помощью этого действия, хотя и без возврата денег. База на родной планете фракции не может быть урезана таким образом.

Переоборудование Актива: Измените один актив на любой другой актив того же типа. Если новый актив относится к более дорогому варианту, оплатите разницу. Актив должен находиться на планете, которая позволяет приобрести новый актив. Например, для превращения Отряда милиции в элитных застрельщиков требуется технический уровень 4 мира и разрешение правительства. Переоборудованный актив не может атаковать или защищаться до начала следующего хода фракции.

Ремонт актива/Фракции: Исцеление урона активу или фракции. За каждый ФракКредит актив исцеляет очки здоровья, равные показателю ведущего атрибута фракции. Больше повреждений можно исцелить в этом действии, но стоимость ремонта увеличивается на один ФракКредит за каждую последующую единицу восстановления - два ФракКредита за второе исцеление, три ФракКредита за третье исцеление и так далее. Если действие используется для исцеления фракции, фракция

восстанавливает очки здоровья, равные округленному среднему показателю её самого высокого и самого низкого показателя атрибутов. Это исцеление не может быть ускорено дополнительными расходами. Использование этого действия позволяет фракции исцелять столько различных активов, сколько она пожелает.

Продать актив: Получите половину стоимости актива, выраженную в ФракКредитах, округляя в меньшую сторону.

Захватить Планету: Фракция стремится стать правящим органом мира. Фракция должна уничтожить все нераскрытые активы на планете, принадлежащие фракциям, которые противостоят их попытке, прежде чем они смогут успешно взять контроль. Если все активы не могут быть уничтожены в один ход, фракция должна продолжать попытки в следующий ход до тех пор, пока либо не преуспеют, либо все их собственные активы на этой планете не будут уничтожены или не покинут планету. Никаких других действий пока предпринять нельзя. После того, как всё сопротивление было подавлено, атакующий должен поддерживать по крайней мере один нераскрытый актив в мире в течение трех ходов. В случае успеха они получают планетарный правительственный ярлык для всего мира.

Используйте способность актива: Используйте специальные способности одного или нескольких активов, такие как транспортная способность логистических активов или способность к сбору разведанных шпионских активов.

Обработка специальных ситуаций

Когда есть сомнения, ГМ должен просто принять решение, основанное на их собственном лучшем понимании ситуации. Несмотря на этот общий случай, есть еще несколько частных ситуаций, которые возникают достаточно часто, чтобы иметь некоторые конкретные указания по их разрешению.

Иногда наземное подразделение решает атаковать звездолет или какое-то другое подразделение, которое, кажется, находится вне их досягаемости. Как правило, вы должны допустить это и просто решить, как получилось, что наземный блок смог создать проблемы для звездолетов. Может быть, они подрывали сотрудников, или саботировали вспомогательные объекты, или вытесняли поставщиков материально-технического обеспечения из бизнеса.

Некоторые активы требуют разрешения планетарного правительства, чтобы создать их в определенном мире или переместить в систему этого мира. Необходимость этого будет зависеть от того, насколько развито планетарное правительство и насколько тесен контакт. Планетарное правительство ТУ-2, вероятно, даже не заметит прибытия столичного флота в их звездную систему, не говоря уже о том, чтобы сделать что-нибудь, чтобы предотвратить это. Но даже в этом случае местные адвокаты, подкупленные чиновники из других миров и наемники все еще могли преследовать силы, которым местные жители не могли запретить въезд на их территорию.

Локации считаются общими для конкретной звездной системы, а не для конкретного мира. Маркетологи фракции, возможно, и действуют за пределами планетарной столицы, но для целей определения местоположения они находятся в системе так же, как флот мусорщиков, плавающий вокруг края. Местоположения шаттлов в пределах системы и обратно не являются проблемой для большинства фракций.

Иногда две фракции по какой-то причине захотят объединиться. Эффективность этого будет зависеть от того, насколько фракции любят друг друга и насколько они близки по функциям; дайте этой близости оценку от 1 для двух фракций, которые ненавидят друг друга и вообще не делают схожих вещей, до 9 для двух фракций, которые находятся в совершенной синхронности. Используйте 6 для двух фракций умеренного сходства. Всякий раз, когда вам нужно увидеть, насколько хорошо прошло слияние, пробросьте на проверку совместимости; 1к10 против этого числа. Если бросок равен или меньше, это сработало, а если он выше, слияние не сработало так хорошо.

Теперь определите силу, богатство и хитрость новой фракции. Для каждого из них проведите проверку совместимости; при успехе используйте более высокий балл из двух фракций, а при неудаче - более низкий.

Для каждого актива проведите проверку совместимости; в случае успеха актив принадлежит новой фракции, в случае неудачи он принудительно продается. ФракКредиты суммируются между двумя фракциями, и объединенная фракция получает все базы влияния, которые изначально были у каждой. Также выберите новую цель. Если у фракции есть активы, которые ее новые рейтинги не могут поддерживать, она сохраняет их, но не может использовать на них ремонт актива.

ИП приключения всегда отменяют фракционные броски кубиков. Если ИП предпринимают авантюру, которая приводит к повреждению или уничтожению актива враждебной фракции, этот актив уничтожается без какой-либо необходимости в кубиках. Точно так же, если они бросаются спасать какой-то актив, который, как объявили кости, был разрушен, и предпринимают авантюру, которая правдоподобно спасает ситуацию, этот актив возвращается к существованию. Система фракций построена так, чтобы помогать создавать приключенческие крючки, а не закрывать их.

Точно так же, если приключение на ИП кажется правдоподобным созданием актива для фракции, то это должно быть приписано группе. Это полностью в ваших интересах как ГМ, чтобы позволить игрокам планировать цели приключений и находить мотивацию в помощи фракции. Каждое приключение, которое они проводят, помогая или вредя фракции - это еще один крючок взаимодействия с миром кампании и еще одна приключенческая идея, которую вам нужно придумать.

Если ваши фракции слишком спокойны и между ними нет интересных конфликтов, не стесняйтесь создавать этот конфликт. Сектор, полный фракций черепах, которые прячутся и кропотливо наращивают свои ресурсы, не способствует большому взаимодействию, поэтому вставьте личную обиду или добавьте возможность золотой лихорадки.

Когда фракция покупает актив, она не обязательно создает что-то из пустоты. Возможно, они всегда обладали этим конкретным ресурсом, но эффективно мобилизуют его только сейчас. Планетарное правительство, не имеющее военных активов, не обязательно испытывает недостаток в армии, ему просто не хватает армии, полезной для его текущих целей.

Покупка и использование активов

Активы обычно можно приобрести в любом мире, имеющем базу влияния и достаточный технический уровень для поддержки их создания. Однако в некоторых случаях для приобретения актива требуется нечто большее, чем просто ФракКредиты и планета.

Активы типа звездолетов не могут быть приобретены на планете с населением менее нескольких сотен тысяч человек, если они не могут объяснить, как корабли обеспечиваются или поддерживаются другой державой. Планеты с очень небольшим населением не имеют такой крупной инфраструктуры.

Некоторые активы требуют разрешения планетарного правительства, чтобы приобрести их или переместить на планету. Это не формальность; силы постоянного правительства могут физически сорвать любую попытку завербовать актив на их планете или сбить его в уязвимой фазе входа. Будет ли это разрешение продлено или нет, обычно зависит от отношений фракции с правительством планеты, хотя взятки в 1кд4 ФракКредитов иногда могут быть достаточно. Ни при каких условиях правительство добровольно не допустит проникновения активов, достаточно могущественных, чтобы свергнуть их.

Планетарные правительства не могут предотвратить высадку активов без разрешения/необходимости. Такие активы слишком безобидны и невзрачны, чтобы насторожить их, пока они уже не сформированы или не приземлились. Конечно, ничто не мешает им атаковать эти активы прямо или косвенно, если они почувствуют угрозу.

Только один актив может быть куплен за ход данной фракцией, и его сборка требует времени. Актив не может ни атаковать, ни защищать, ни давать никаких особых преимуществ до начала следующего хода покупателя.

Использование Активов Фракции

В качестве своего действия для хода фракция может выбрать использование специальных действий одного или нескольких активов. Они могут вызвать эти особые способности в любом порядке, но каждый вид актива должен использоваться одновременно; вы не можете вызвать активы тяжелой высадки, чтобы переместить монопольный актив в мир, активировать монопольную способность чтобы перекачивать наличные деньги, а затем использовать другой актив тяжелой высадки, чтобы переместить монополию обратно за пределы мира. Все активы тяжелой высадки должны быть исчерпаны до того, как монополии могут быть запущены, и так далее. Если не указано иное, все цели активов должны находиться в одной звездной системе с действующими активами.

В некоторых случаях активы призываются для проведения испытания против другой фракции, например, испытание Хитрости над Богатством. Для этих проверок фракция действующего актива бросает 1к10 и добавляет свой показатель в атрибут действующего актива, в то время как целевая фракция бросает 1к10 и добавляет свой балл в атрибут защищающегося. Если действующее лицо бросает выше, чем защитник, действие успешно. Некоторые теги могут предоставить фракции дополнительные кубики для этих бросков, и в этом случае используется самый высокий к10 из тех, что были брошены. Эти тесты не считаются атаками, и никакие повреждения или контратаки не срабатывают.

Базы влияния

Базы влияния - это особые активы, и используют они определенные особые правила. Фракция не может купить активы на планете без базы влияния, хотя она может переместить активы, купленные в другом месте на планету, и она всегда может купить активы на своей родной планете, даже если ее база влияния там разрушена. Конечно, это предполагает, что у него все еще есть база влияния где-то еще.

Во-первых, фракция может иметь только одну базу влияния на мир одновременно. Базы влияния не могут быть перемещены сразу. Базы влияния не могут быть приобретены с помощью действия *Приобрести актив*. Они могут быть введены в действие только с помощью действия Расширения влияния. Базы влияния не имеют цену, равную нулю ФракКредитов.

Стоимость базы влияния равна ее максимальным очкам здоровья, которые могут достигать максимальных очков здоровья владеющей фракции. Базы влияния не учитываются при максимальных активах фракции.

Урон, нанесенный базе влияния, также наносится непосредственно очкам здоровья фракции. В случае, когда здоровья Базы влияния опускается ниже нуля остаточный урон не наносит повреждения фракции.

Как следствие, фракция должна решить, как сильно инвестировать в ту или иную базу влияния. Незначительный плацдарм в мире, состоящем из базы с небольшим количеством очков здоровья, дешев и может нанести ограниченный вред фракции в случае ее уничтожения, но он также более уязвим для уничтожения конкурирующей группой.

Вполне возможно, что фракция будет эффективно уничтожена, разбив достаточно сильно инвестированные базы влияния на других мирах. В то время как база родного мира может быть в идеальном состоянии, фракция так сильно перенапряглась в неудавшейся экспансии, что она больше не может поддерживать себя как действующее предприятие. Ресурсы и персонал, необходимые родному миру для импорта, больше не доступны, а кредиты и усилия, потраченные на ныне разрушенные базы, потрачены впустую. Ответная реакция от этого может быть губительной для любой фракции.

У каждой фракции также есть свой родной мир. Родной мир всегда автоматически снабжается базой влияния с максимальными очками здоровья. Если фракция перемещает свой родной мир на планету, которая уже имеет базу влияния, база на новом родном мире имеет свои очки здоровья, установленные на максимально возможном уровне, а база влияния родного мира меняет значение очков здоровья на значение, которое изначально было у базы целевого мира.

Цели фракции

Фракции обычно имеют мотивы и цели, выходящие за рамки простого существования. Чтобы расти, фракция должна достичь целей, которые соответствуют целям ее руководства. Успешное достижение этих целей помогает фракции расти в силе и влиянии.

Фракция может преследовать одну цель за раз. Как только цель успешно достигнута, фракция может выбрать новую в начале своего следующего хода или отложить ее до тех пор, пока не появится хорошая возможность. Если фракция решает отказаться от цели, деморализующий эффект от нее и напрасная трата приготовлений обходятся им в ФракКредитный доход, и они не могут выполнить никаких других действий на этом ходу.

Фракция, которая успешно достигает цели, получает очки опыта, равные сложности цели. Этот опыт может быть сохранен или потрачен в начале любого хода, чтобы увеличить силу, хитрость или богатство фракции. При желании ГМ может позволить фракции купить новый ярлык, если их поступки оправдывают это.

Вот варианты для ГМ того, что может представлять собой подходящую цель для фракции, но ниже приведены некоторые потенциальные цели и трудности, связанные с каждой из них.

Военное завоевание: уничтожьте ряд военных активов соперничающих фракций, равных рейтингу силы вашей фракции.

Сложность - 1/2 от количества уничтоженных активов.

Коммерческая экспансия: уничтожьте ряд богатств соперничающих фракций, равных рейтингу богатства вашей фракции.

Сложность - 1/2 от количества уничтоженных активов.

Шпионский переворот: уничтожьте ряд хитрых активов соперничающих фракций, равных показателю хитрости вашей фракции. Сложность -1/2 от количества уничтоженных активов.

Захват планеты: возьмите под свой контроль планету, став законным планетарным правительством. Сложность равняется половине среднего числа силы, хитрости и богатства нынешней правящей фракции. Если на планете каким-то образом нет какой-либо оппозиционной фракции, чтобы противостоять захвату, сложность равна 1.

Расширение влияния: создайте базу влияния на новой планете. Сложность 1. +1, если попытка оспаривается соперничающей фракцией.

Пусть кровь врагу: нанесите урон активам или базам вражеской фракции, равное общей силе, хитрости и богатству вашей фракции. Трудность 2.

Мирное Королевство: не предпринимайте атакующих действий в течение четырех ходов. Трудность 1.

Уничтожьте врага: уничтожьте соперничающую фракцию. Сложность равна 1 плюс среднее значение силы, хитрости и богатства целевой фракции.

Внутри вражеской территории: приобретите количество украденных активов на мирах с другими планетарными правительствами, равное вашему показателю хитрости. Единицы, которые уже украдены на мирах, когда эта цель принята, не считаются. Трудность 2.

Непобедимая доблесть: уничтожьте силовой актив с минимальным рейтингом покупки выше, чем рейтинг силы вашей фракции. Таким образом, если ваша сила равна 3, вам нужно уничтожить единицу, для покупки которой требуется сила 4 или выше. Трудность 2.

Богатство миров: потратьте ФракКредиты, равные четырехкратному рейтингу богатства вашей фракции, на взятки и влияние. Эти деньги фактически теряются, но цель считается достигнутой. Рейтинг богатства фракции должен увеличиться, прежде чем эта цель может быть выбрана снова. Трудность 2.

Повышение характеристик фракций

Максимальные очки здоровья фракции равны 4 плюс величина очков опыта за наивысшие атрибуты силы, хитрости и богатства, которых они достигли. Например, фракция с силой 3, хитростью 2 и богатством 2 имеет максимальное количество очков здоровья $4 + 4 + 2 + 2 = 12$ ОЗ. Совершенно новая фракция с силой 1, хитростью 2 и богатством 1 имеет максимальное количество очков здоровья $4 + 1 + 2 + 1 = 8$ ОЗ.

Очки опыта, потраченные фракциями, отличаются от очков, полученных ИП, тем, что они теряются при увеличении атрибута. Как только фракция тратит 4 очка опыта, чтобы поднять силу с 2 до 3, например, эти очки теряются, и еще 6 должны быть потрачены, чтобы поднять силу с 3 до 4.

Показатель	Стоимость в очках опыта	Выгода в очках здоровья
1	-	1
2	2	2
3	4	4
4	6	6
5	9	9
6	12	12
7	16	16
8	20	20

Активы хитрости

База влияния: Этот актив является особенным и необходим для покупки или модернизации юнитов в определенном мире. Любой урон, нанесенный базе влияния, также наносится очкам здоровья фракции. Стоимость базы влияния равна ее максимальным очкам здоровья, которые могут быть любым числом вплоть до суммарных максимальных очков здоровья владеющей ею фракции. Базы влияния фракции не идут в счётчик максимальных активов. База влияния может быть приобретена только с помощью действия «расширить влияние».

Шантаж: выборочное снижение эффективности актива. Любая попытка атаковать или защищаться от шантажа теряет все бонусные кости, заработанные ярлыками.

Трясина: Оснащенная рядом пост-технологических инноваций, чтобы сделать их очистку дорогостоящей и опасной. Если актив спецназа или военной единицы на той же планете, что и Трясины, получает урон, достаточный для его уничтожения, он вместо этого устанавливается на 0 очках здоровья и становится неприкасаемым и непригодным для использования до тех пор, пока не будет восстановлен полностью. Если трясины будут уничтожены до того, как это произойдет, актив будет уничтожен вместе с ними.

Книга секретов: исчерпывающе каталогизированные психометрические записи о важных и влиятельных местных фигурах, позволяющие с поразительной точностью предсказывать их действия. Один раз за ход книга секретов позволяет фракции перебросить один кубик за действие, предпринятое в этом мире, или заставить вражескую фракцию перепросить один кубик. Этот переброс может быть принудительным только один раз за ход, независимо от того, сколько книг секретов принадлежат вам.

Тайные перевозки: Тихий межзвездный транспорт. Любое подразделение спецназа может быть перемещено между любыми мирами в пределах трех гексов от скрытого корабля по цене одного ФракКредита.

Тайная транзитная сеть: объекты опутывают пространство сетью контрабандистов и капитанов грузовых судов серого рынка. В качестве действия любые средства спецназа могут перемещаться между любыми мирами в пределах трех гексов скрытой транзитной сети.

Сокрушение коммуникации: Криптографическое средство для перехвата и расшифровки сообщений противника. Дружественный огонь можно вызвать при правильном воздействии. Если взломанная связь успешно защищается от атаки, она может немедленно заставить атакующий актив атаковать себя для получения нормального урона или результатов контратаки.

Кибернинзя: Оснащенные новейшими кибер-имплантами маскировки, кибернинзя предназначены для того, чтобы избежать всего, кроме самых тщательных сканирований.

Демагоги: Популярны лидеры определенной веры или идеологии, на которых можно положиться, направляют своих последователей в направлении максимальной выгоды.

Ложный фронт: Этот актив позволяет фракции сохранять более ценные ресурсы. Если другой актив на планете получает достаточно повреждений, чтобы уничтожить его, фракция может пожертвовать ложным фронтом, чтобы свести на нет смертельный удар.

Информаторы: Миньоны, которые оплетают подземный мир планеты, бдительно следят за незваными гостями. Они могут решить атаковать фракцию без указания целевого актива. В случае успешной атаки Хитрость против Хитрость, все похищенные активы на планете, принадлежащие этой фракции, раскрываются. Информаторы могут нацелиться на фракцию, даже если ни один из их активов не виден в мире; в худшем случае они просто узнают, что нет никаких украденных активов.

Лоббисты: Могут использоваться для воспрепятствования правительственному разрешению, которое иногда требуется для покупки актива или транспортировки его в систему. Когда соперничающая фракция получает разрешение на это, лоббисты могут немедленно провести атаку Хитрости на Хитрость против фракции противника; в случае успеха разрешение снимается и не может быть предпринято повторно до следующего хода.

Организация кротов: Они могут подрывать и сбивать с толку вражеские активы, нанося удары, чтобы повредить их сплоченность.

Матрица паноптикума: Эти средства сплетают аналитиков интеллекта замедленного ИИ в сеть наблюдения, способную обнаружить малейшие признаки вторжения в мир. Каждый украденный соперником актив на планете должен преуспеть в броске Хитрость против Хитрость повторяя его в начале каждого хода или они теряют свою скрытность. Владелец также получает дополнительный кубик на все хитрые атаки и защиту на этой планете.

Партийные машины: Политические блоки контролируемые определенные города или регионы... блоки, которые прочно контролируют фракцию. Каждый ход партийная машина предоставляет 1 ФракКредит своей фракции-владельцу.

Народные движения: всепланетный всплеск энтузиазма по поводу дела, контролируемого фракцией. Эта поддержка распространяется на все уровни власти, и правительство всегда удовлетворяет любые запросы о покупке активов или перемещении, сделанные фракцией.

Диверсанты: *Миньоны сыпались дождем, нанося удары по вражеским операциям.* Актив, атакованный диверсантами, не может применить какое-либо действие. Использовать способность актива до начала следующего хода атакующей фракции. Это применимо независимо от того, была ли атака успешной.

Крамольники: Эти активы подрывают лояльность и желание подчиняться цели. За цену в 1к4 ФракКредитов крамольники могут прикрепиться к вражескому активу. До тех пор, пока они не присоединятся к другому активу или больше не будут делить одну и ту же планету, затронутый актив не может атаковать. Если актив будет уничтожен, мятежники выживут.

Соблазнительницы: Они и их мужские эквиваленты подрывают лидерство вражеских активов. В качестве действия соблазнительница может путешествовать в любой мир в пределах одного Гекса. Как атака, соблазнительница не наносит никакого ущерба, но актив, который был успешно атакован, немедленно обнаруживает любые другие украденные активы этой фракции на планете. Только спецназ могут напасть на соблазнительниц.

Актив	ОЗ	Цена	ТУ	Тип	Атака	Контратака	Памятка
Хитрость 1							
Контрабандисты	4	2	4	Звездолет	Хит. vs Богат. 1к4 урона	Нет	A
Информаторы	3	2	0	Спецназ	Хит. vs Хит., особенный	Нет	A,S
Ложный Фронт	2	1	0	Логистический Узел	Нет	Нет	S
База Влияния	*	*	0	Особое	Нет	Нет	S
Хитрость 2							
Лоббисты	4	4	0	Спецназ	Хит. vs Хит., особенный	Нет	S
Диверсанты	6	5	0	Спецназ	Хит. vs Хит., 2к4 урона	Нет	S
Шантаж	4	4	0	Тактика	Хит. vs Хит., 1к4+1 урона	Нет	S
Соблазнительницы	4	4	0	Спецназ	Хит. vs Хит., Особенный	Нет	A,S
Хитрость 3							
Кибернинзя	4	6	4	Спецназ	Хит. vs Хит., 2кб урона	Нет	-
Скрытность	-	2	0	Тактика	Нет	Нет	S
Тайные перевозки	4	8	4	Логистический Узел	Нет	Нет	A,S
Хитрость 4							
Партийные машины	10	8	0	Логистический Узел	Хит. vs Хит., 2кб урона	1кб урона	S
Авангардные Кадры	12	8	3	Боевая единица	Хит. vs Хит., 1кб урона	1кб урона	-
Ячейки наблюдателей	8	12	4	Спецназ	Нет	1к4 урона	A,S
Крамольники	8	12	0	Спецназ	Нет	Нет	A
Хитрость 5							
Организация Кротов	8	10	0	Тактика	Хит. vs Хит., 2кб урона	Нет	-
Сокрушение коммуникации	6	14	0	Тактика	Нет	Специальный	S
Трясина	6	12	4	Логистический Узел	Нет	2кб урона	S

Хитрость 6							
Блокировка транспорта	10	20	4	Тактика	Хит. vs Хит., особенный	Нет	S
Тайная транзитная сеть	15	18	4	Логистический Узел	Нет	Нет	A
Демагог	10	20	0	Спецназ	Хит. vs Хит., 2к8 урона	1к8 урона	-
Хитрость 7							
Народные Движения	16	25	4	Тактика	Хит. vs Хит., 2кб урона	1кб урона	S
Книга секретов	10	20	4	Тактика	Нет	2к8 урона	S
Предательство	5	10	0	Тактика	Хит. vs Хит., особенный	Нет	S
Хитрость 8							
Матрица Паноптикума	20	30	5	Логистический Узел	Нет	1кб урона	S

Специальный код «P» указывает на необходимость получения разрешения планетарного правительства на сбор или транспортировку актива. «A» означает, что актив может выполнять специальное действие, а «S» означает, что актив имеет специальную функцию или стоимость.

Контрабандисты: Мужчины и женщины, квалифицированные в отборе персонала. За один ФракКредит актив контрабандистов может транспортировать себя и/или любое подразделение спецназа на планету на расстоянии до двух гексов.

Скрытность: Не актив как таковой, а особое качество, которое можно приобрести для другого актива спецназа на планете. Украденный актив не может быть обнаружен или атакован другими группировками. Если подразделение обычно требует разрешения планетарного правительства на перемещение на планету, это разрешение может быть опущено. Актив теряет свою скрытность, если он используется для атаки или защиты.

Блокировка транспорта: Эти методы предполагают избирательное давление на местные транспортные и судоходные компании. При успешной атаке Хитрости на Хитрости против соперничающей фракции, соперничающая фракция не может транспортировать активы на эту планету, не потратив 1к4 ФракКредитов и не подождяв один ход.

Предательство: Предатели могут атаковать вражеский актив. При успешной атаке актив предательства теряется, приобретается 5 ФракКредов, и целевой актив переходит на другую сторону, чтобы присоединиться к фракции предателя, даже если у фракции нет других необходимых атрибутов.

Ячейки наблюдателей: Эти наблюдатели предупреждены о прибытии тайных единиц. Всякий раз, когда украденный актив приземляется или покупается на планете с ячейками наблюдателей, они немедленно совершают атаку Хитрости против Хитрости на фракцию владельцев. В случае успеха актив теряет свою скрытность.

Авангардные Кадры: Последователи движения достаточно вдохновленные, чтобы взяться за оружие и сражаться от имени своего руководства.

Активы силы

База влияния: Этот актив является особенным и необходим для покупки или модернизации юнитов в определенном мире. Любой урон, нанесенный базе влияния, также наносится очкам здоровья фракции. Стоимость базы влияния равна ее максимальным очкам здоровья, которые могут быть любым числом вплоть до суммарных максимальных очков здоровья владеющей ею фракции. Базы влияния фракции не идут в счётчик максимальных активов. База влияния может быть приобретена только с помощью действия «расширить влияние».

Мобильный плацдарм: Набор кораблей малой дальности, большой мощности, способных перемещать большое количество войск. В качестве действия актив может переместить любое количество активов на планете, включая себя, в любой мир в пределах одного Гекса по цене одного ФракКредита за каждый перемещенный актив.

Блокада флотов: Разношерстная куча корсаров, пиратов, каперов и прочих сомнительных активов. Когда они успешно атакуют актив вражеской фракции, они также крадут 1к4 ФракКредитов у целевой фракции. Эта кража может произойти с фракцией только один раз за ход, независимо от того, сколько флотов атакует. В качестве действия этот актив также может переместиться в мир в пределах одного Гекса.

Капитальные флоты: Гордость империи, это собрание массивных капитальных военных кораблей, не имеющих себе равных в большинстве секторов. Капитальные флоты обходятся дорого, чтобы продолжать летать, и стоят дополнительно 2 ФракКредита в обслуживании каждый ход. В качестве действия они могут переместиться в любой мир в пределах трех гексов от их текущего местоположения. Разрешение планетарного правительства требуется для того, чтобы собрать капитальный флот, но не для того, чтобы переместить его в систему.

Подразделения контрразведки: Эти подразделения безопасности специализируются на взломе шифров, внутренней безопасности и мониторинге. Они могут вскрыть вражеские заговоры задолго до того, как они успеют воплотиться в жизнь.

Хитрые ловушки: Этот актив охватывает все бесчисленные стратагемы войны, от индуцированных оползней до распространения местных болезней.

Ударные транспортные устройства: Эти передовые транспортные корабли способны перемещать объект на большие расстояния. В качестве действия любой актив (не звездолет), включая его самого, может быть перемещен между любыми двумя мирами в пределах трех гексов с посадочных площадок, по цене 2 ФракКредита. Это движение может быть сделано, даже если местное планетарное правительство возражает, хотя это обычно является актом открытой войны.

Элитные застрельщики: Эти легковооруженные войска обучены партизанской войне и быстрым рейдам.

Расширенный театр: Эти средства позволяют транспортировать активы на большие расстояния. В качестве действия любой актив (не звездолёт), включая его самого, может быть перемещен между любыми двумя мирами в пределах двух гексов расширенного театра действия по цене 1 ФракКредит.

Формации гравитанков: Эти танковые соединения состоят из передовых пост-тех гравитанковых подразделений, которые способны покрыть практически любую местность и сокрушить даже самые жесткие оборонительные позиции.

Партизанское движение: Такие активы отражают народную поддержку среди местных жителей и кадровый состав мужчин и женщин, готовых сражаться в качестве партизан.

Закаленный персонал: Это сотрудники и вспомогательный персонал фракции, прошедшие подготовку в области оборонительных боев и оснащенные тайниками снабжения и укрепленными резервными позициями.

Тяжёлый транспорт: Эти корабли позволяют перевозить ресурсы из одного мира в другой. В качестве действия любой актив (не звездолёт), включая этот, может быть перемещен в любой мир в пределах одного Гекса за один ФракКредит.

Киллер: Грубо экипированные головорезы и убийцы с минимальной подготовкой, нацеленные на руководство соперничающей фракции.

Интегральные протоколы: Сложная сеть датчиков, поддерживаемых ограниченным ИИ, и избыточных проверок безопасности, используемых для предотвращения попыток проникновения на территорию. Они могут защищаться только от атак против хитрости, но они добавляют дополнительный кубик к броску защиты.

Подразделения милиции: Группы легковооруженных нерегулярных войск с элементарной военной подготовкой, но без тяжелой поддержки.

Планетарная оборона: Массивные маг-пушки и гравитационные тормозные системы, предназначенные для защиты от бомбардировок звездолетов и отражения несанкционированных десантов. Планетарная оборона может защитить только от атак средств типа звездолет.

Пост-тех пехота: Костяк большинства планетарных армий, эти хорошо обученные солдаты, как правило, оснащены магнитным оружием и боевой полевой формой, и имеют тяжелые вспомогательные подразделения.

Пре-тех пехота: Сливки звездных сухопутных войск, элитные войска, экипированные в лучшее пре-тех вооружение и броню, имеющуюся в наличии, со сложным тяжелым вспомогательным вооружением, неотъемлемым от подразделения.

Прет-тех логистика: Эти активы представляют собой тайники, контрабандистов или внутренние исследовательские и спасательные программы. В качестве действия логистический актив пре-теха позволяет владельцу купить один силовой актив в этом мире, для покупки которого требуется 5-ый технологический уровень и ниже. Этот актив стоит в два раза меньше ФракКредитов, чем обычно, округленно вверх. За ход можно приобрести только один актив.

Псионик ассасин: Прошедший боевую подготовку псиоников, имеющие в арсенале маскирующие оборудование пре-теха и оружие пси-теха. Псионики ассасины автоматически начинают в маскировке при покупке.

Персонал службы безопасности: Обычные гражданские охранники или полицейские, обычно оснащенные не-смертельным оружием или личным оружием.

Актив	ОЗ	Цена	ТУ	Тип	Атака	Контратака	Памятка
Сила 1							
Персонал службы безопасности	3	2	0	Боевая единица	Сил vs Сил, 1к3+1 урона	1к4 урона	-
Киллер	1	2	0	Спецназ	Сил vs Хит, 1к6 урона	Нет	-
Подразделение милиции	4	4	3	Боевая единица	Сил vs Сил, 1к6 урона	1к4+1 урона	P
База влияния	*	*	0	Особое	Нет	Нет	S
Сила 2							
Тяжёлый транспорт	6	4	4	Оборудование	Нет	Нет	A
Элитные застрельщики	5	5	4	Боевая единица	Сил vs Сил, 2к4 урона	1к4+1 урона	P
Закалённый персонал	4	4	3	Спецназ	Нет	1к4+1 урона	-
Партизанское движение	6	4	0	Боевая единица	Сил vs Хит, 1к4+1 урона	Нет	-
Сила 3							
Фанатики	4	6	0	Спецназ	Сил vs Сил, 2к6 урона	2дб урона	S
Хитрые ловушки	2	5	0	Тактика	Нет	1к6+3 урона	-
Подразделения контрразведки	4	6	4	Спецназ	Хит vs Хит, 1к4+1 урона	1к6 урона	-

Сила 4							
Мобильный плацдарм	10	10	4	Оборудование	Нет	Нет	A
Расширенный театр	10	10	4	Оборудование	Нет	Нет	A
Ударный флот	8	12	4	Звездолёт	Сил vs Сил, 2к6 урона	1к8 урона	A
Пост-тех пехота	12	8	4	Боевая единица	Сил vs Сил, 1к8 урона	1к8 урона	P
Сила 5							
Блокада флотов	8	10	4	Звездолёт	Сил vs Бог, 1к6 урона*	Нет	S
Пре-тех логистика	6	14	0	Оборудование	Нет	Нет	A
Псионик ассасин	4	12	4	Спецназ	Хит vs Хит, 2к6+2 урона	Нет	S
Сила 6							
Пре-тех пехота	16	20	5	Боевая единица	Сил vs Сил, 2к8 урона	2к8+2 урона	P
Планетарная оборона	20	18	4	Оборудование	Нет	2к6+6 урона	S
Формация гравитанков	14	25	4	Боевая единица	Сил vs Сил, 2к10+4 урона	1к10 урона	P
Сила 7							
Ударные транспортные устройства	10	25	4	Оборудование	Нет	Нет	A
Интегральные протоколы	10	20	5	Оборудование	Нет	2к8+2 урона*	S
Космодесантники	16	30	4	Боевая единица	Сил vs Сил, 2к8+2 урона	2к8 урона	A
Сила 8							
Капитальный флот	30	40	4	Космолёт	Сил vs Сил, 3к10+4 урона	3к8 урона	A,S

Специальный код «P» указывает на необходимость получения разрешения планетарного правительства на сбор или транспортировку актива. «A» означает, что актив может выполнять специальное действие, а «S» означает, что актив имеет специальную функцию или стоимость.

Космодесантники: Тяжело-бронированные специальные войска готовились к абордажным действиям и противостояли высадкам. В качестве действия они могут переместиться в любой мир в пределах одного гекса от их текущего местоположения, независимо от того, разрешает ли это планетарное правительство.

Ударный флот: Силы, состоящие из кораблей класса «фрегат» или «крейсер», оснащенных оружием класса «космос-земля» и сложной защитой от легкого планетарного вооружения. В качестве действия они могут переместиться в любой мир в пределах одного гекса от их текущего местоположения.

Фанатики: Члены фракции настолько преданы своему делу, что готовы совершать самоубийственные атаки или удерживать позиции до смерти. Фанатики получают 1к4 урона каждый раз, когда они начинают успешную атаку или выполняют контратаку.

Ликвидация активов силы: Важно помнить, что выведенный из строя или поврежденный актив силы не обязательно был разорван на куски на поле боя. Думая о том, каким образом конфликт мог нанести ущерб такому активу, помните, что деморализация, путаница, подрывная деятельность и простое отсутствие поддержки могут подорвать эффективность актива или даже уничтожить его как эффективную силу, чьё восстановление слишком дорого, нежели покупка нового актива. Опытный космический флот, настолько запущенный, что постоянно сталкивает его корабли друг с другом, так же бесполезен для своей фракции, как флот дымящихся обломков, и единственный ущерб, нанесенный им, был нанесен фокусу организации.

Активы богатства

Банковские активы: Один раз за ход фракция может игнорировать одну стоимость или потерю ФракКредита, наложенную другой фракцией. Для этого не требуется никаких действий. Многочисленные банковские активы позволяют игнорировать многочисленные убытки.

База влияния: они следуют стандартным правилам для баз влияния.

Скрытные извозчики: Эти капитаны звездолетов преуспевают в транспортировке грузов по недружественным маршрутам. В качестве действия скрытные извозчики может перенести себя или любую боевую единицу или спецназ в мир в пределах трех гексов за стоимость в два ФракКредита. Они могут даже перемещать единицы, которые в противном случае потребовали бы разрешения планетарного правительства на вход.

Сырьевые брокеры: Они существенно снижают стоимость крупномасштабных инвестиций, правильно рассчитывая сроки закупок материалов. В качестве действия владелец сырьевого брокера может бросить 1к8; это количество ФракКредитов вычитается из стоимости их следующей покупки активов, как минимум до половины нормальной цены, округленной вниз.

Франшиза: Этот актив отражает отрицательную связь с местным лицензиатом на товары и услуги фракции. Когда франшиза успешно атакует вражеский актив, вражеская фракция теряет один ФракКредит (если таковой имеется), который получает владелец франшизы. Эта потеря может произойти только один раз за ход, независимо от того, сколько франшиз атакуют.

Контракт на грузовое судно: Специальная связь с тяжелыми транспортными поставками. В качестве действия фракция может переместить любой не-силовой актив, включая этот, в любой мир в пределах двух гексов по цене одного ФракКредита.

Комбинат: Они собирают природные ресурсы мира, будь то руда, биологические продукты или другие необработанные товары. В качестве действия фракция, владеющая комбайнами, может бросить 1кб. Результат 3+ даёт один ФракКредит.

Враждебное поглощение: Этот актив может захватить контроль над поврежденными и плохо контролируруемыми активами. Если враждебное поглощение наносит достаточный урон, чтобы уничтожить актив, цель вместо этого уменьшается до 1 очка здоровья и приобретается фракцией, владеющей враждебным поглощением.

Лаборатория: Лаборатория позволяет миру делать неуверенный прогресс в технике. Наличие лаборатории позволяет приобретать активы в этом мире, как если бы он имел технический уровень 4.

Адвокаты: Софисты в безукоризненных костюмах или харизматичные племенные скалды, юристы обладают способностью связывать врага в клубки собственных внутренних правил, нанося ущерб активам путаницей и бюрократией. Адвокаты не могут атаковать или контратаковать силовые активы.

Местные инвестиции: Они дают фракции существенное влияние на торговлю в мире. Любая другая фракция, которая пытается купить актив на этой планете, должна заплатить один дополнительный ФракКредит. Эти деньги не отдаются владельцу инвестиций, а теряются. Это наказание применяется только один раз.

Маркетологи: Развернут, чтобы запутать вражеские группировки в безвременных инвестициях. В качестве действия маркетологи могут испытать Хитрость против Богатство на актив соперничающей фракции. В случае успеха целевая фракция должна немедленно заплатить половину стоимости покупки актива, округленную в меньшую сторону, или он станет отключенным и бесполезным до тех пор, пока эта сумма не будет выплачена.

Медицинский центр: Спасение и ремонт поврежденных активов. Как только между ходами, если актив спецназа или боевой единицы в мире будет уничтожен, фракция может немедленно заплатить половину стоимости актива, чтобы восстановить его с одной единицей здоровья. Любое действие ремонта актива, предпринятое в этом мире, стоит на один ФракКредит меньше для спецназа и боевых единиц.

Наёмники: Группы хорошо экипированных, хорошо обученных солдат, готовых служить тому, кто больше заплатит. Наемники имеют стоимость обслуживания одного ФракКредита в ход. В качестве действия наемники могут перемещаться в любой мир в пределах одного Гекса от своего текущего местоположения. Для покупки или перемещения актива наёмников на планету требуется разрешение правительства.

Монополия: Открытое или негласное подавление определенных жизненно важных предприятий или ресурсов в мире. В качестве действия владельцы монополии могут заставить другую фракцию с нераскрытыми активами в этом мире заплатить им один ФракКредит. Если целевая фракция не может заплатить, они теряют один актив по своему выбору в мире.

Пост-тех промышленность: Как действие, фракция-владелец может бросить 1кб для актива Пост-тех промышленности. На 1 теряется один ФракКредит, на 2-4 зарабатывается один ФракКредит, а на 5-6 возвращается два ФракКредита. Если деньги потеряны и нет ресурсов, чтобы их заплатить, Пост-тех промышленность разрушена.

Пре-тех мануфактуры: Редкие, бесценные примеры функционирующих промышленных объектов пре-теха, переоборудованных для работы без помощи специальных псионических дисциплин. В качестве действия фракция-владелец может бросить 1к8 для мануфактуры пре-теха и получить половину этого результата в ФракКредитах, округленных вверх.

Исследователи пре-теха: Очень универсальная команда специалистов по исследованиям и проектированию, способная поддерживать ограниченный пре-тех... до тех пор, пока они будут адекватно финансироваться. Любой мир, в котором есть исследователи пре-теха, рассматривается как технический уровень 5 с целью покупки активов Хитрости и Богатства. Исследователи пре-теха имеют расходы на техническое обслуживание в размере 1 ФракКредит в ход.

Отдел исследований и разработок: Они позволяют плавно распространить принципы создания богатства и индустриализации на самые отдаленные сферы деятельности фракции. Фракция с отделом исследований и разработок может рассматривать все планеты как имеющие технический уровень 4 для целей покупки материальных активов.

Флоты мусорщиков: Эти тряпичные армады приносят своим покровителям огромные технические и торговые ресурсы, а также оборудование с тяжелыми орудиями. В качестве действия флот мусорщиков может быть перемещен в любой мир в пределах трех гексов. Флоты мусорщиков обходятся в 2 ФракКредита за ход технического обслуживания.

Актив	ОЗ	Цена	ТУ	Тип	Атака	Контратака	Памятка
Богатство 1							
Франшиза	3	2	2	Оборудование	Бог vs Бог, 1к4 урона	1к4+1 урона	S
Комбинат	4	2	0	Оборудование	Нет	1к4	A
Местные инвестиции	2	1	2	Оборудование	Бог vs Бог, 1к4+1 урона	Нет	S
База влияния	*	*	0	Особое	Нет	Нет	S
Богатство 2							
Контракт на грузовое судно	4	5	4	Звездолёт	Бог vs Бог, 1к4 урона	Нет	A
Адвокаты	4	6	0	Спецназ	Хит vs Бог, 2к4 урона	1к6 урона	S
Отряд громил	6	4	0	Боевая единица	Бог vs Сил, 1к4+1 урона	1к4 урона	-
Геодезисты	4	4	4	Спецназ	Нет	1к4 урона	A,S
Богатство 3							
Пост-тех промышленность	4	8	4	Оборудование	Нет	1к4 урона	A
Лаборатория	4	6	0	Оборудование	Нет	Нет	S
Наемники	6	8	4	Боевая единица	Бог vs Сил, 2к4+2 урона	1к6 урона	A,S,P

Богатство 4							
Транспортный комбинат	10	10	4	Оборудование	Нет	1к6 урона	A
Монополия	12	8	3	Оборудование	Бог vs Бог, 1к6 урона	1к6 урона	S
Медицинский центр	8	12	4	Оборудование	Нет	Нет	S
Банк	8	12	3	Оборудование	Нет	Нет	S
Богатство 5							
Маркетологи	8	10	0	Тактика	Хит vs Бог, 1к6 урона	Нет	A
Пре-тех исследователи	6	14	4	Спецназ	Нет	Нет	S
Скрытые извозчики	6	12	4	Звездолёт	Нет	2к4 урона	A
Богатство 6							
Венчурный капитал	10	15	4	Оборудование	Бог vs Бог, 2к6 урона	1к6 урона	A
Отдел исследований и разработок	15	18	4	Оборудование	Нет	Нет	S
Сырьевой брокер	10	20	0	Спецназ	Бог vs Бог, 2к8 урона	1к8 урона	A
Богатство 7							
Пре-тех промышленность	16	25	5	Оборудование	Нет	Нет	S
Враждебное поглощение	10	20	4	Тактика	Бог vs Бог, 2к10 урона	2к8 урона	S
Транзитная сеть	5	15	5	Оборудование	Хит vs Хит, 1к12 урона	Нет	S
Богатство 8							
Флот мусорщиков	20	30	5	Звездолёт	Хит vs Хит, 2к10+4урона	2к10 урона	-

Специальный код «P» указывает на необходимость получения разрешения планетарного правительства на сбор или транспортировку актива. «A» означает, что актив может выполнять специальное действие, а «S» означает, что актив имеет специальную функцию или стоимость.

Транспортный комбинат: Транспортировка большого количества оборудования и персонала между мирами. В качестве действия комбинат может переместить любое количество не-силовых активов, включая себя, в любой мир в пределах двух гексов по цене одного ФракКредита за актив.

Геодезисты: Исследуйте потенциальные ресурсы и инвестиционные возможности в разных мирах. Наличие бригады Геодезистов позволяет бросить один дополнительный кубик при расширении влияния. В качестве действия экипаж геодезиста может быть перемещен в любой мир в пределах двух гексов.

Транзитная сеть: Эти объекты позволяют практически без усилий перемещать все активы. За один ФракКредит можно перемещать между любыми двумя мирами в пределах трех гексов транзитной сети любое количество (не звездолётов) активов хитрости или богатства. Это может быть сделано свободно во время хода владельца, пока плата может быть уплачена, и использование способности не требует действия.

Отряд громил: Эти громилы не очень любят струпья и управление, и они готовы поверить фракции на слово, какие люди какие. Они легко вооружены и плохо обучены, но они могут внедриться, чтобы совершить саботаж.

Венчурный капитал: Этот актив выращивает ресурсы, казалось бы, из ниоткуда, собирая лучшее из предпринимательства на благо фракции. В качестве действия можно использовать венчурный капитал: Бросьте 1к8; на 1 актив уничтожается, в то время как на 2-3 получается один ФракКредит, 4-7 дает два ФракКредита и 8 дает три ФракКредита.

Теги фракции

Большинство фракций обладают каким-то уникальным качеством, какой-то чертой, которая отличает их от других фракций с аналогичными ресурсами. Будь то особо фанатичная группа идеологических крестоносцев или древний орден пацифистских ученых. Фракционные теги позволяют ГМ дать группе несколько собственных специальных приемов.

Фракции, как правило, следует дать один ярлык, или самое большее два, для особо универсальных организаций. Исключение составляет метка планетарного правительства, которую можно приобрести— и потерять— несколько раз, чтобы отразить захват фракцией новых миров. Теги фракций обычно не меняются без какого-то радикального и формирующего организацию события.

Колонисты

Эта фракция - новая колония на почти нетронутой планете. Именно эта отважная группа первопроходцев укротит дикие силы мира и принесет лучшую жизнь тем, кто придет после.

Эффект: Эта фракция имеет все преимущества планетарного правительства для своего родного мира, поскольку никакого другого правительства не существует на новой колонии. Родной мир фракции также рассматривается так, как если бы он имел по крайней мере технический уровень 4. Колонии с населением менее 100 000 человек не имеют необходимой промышленной инфраструктуры для строительства объектов типа космолёта.

Глубоко укоренившиеся

Эта фракция была частью жизни мира с незапамятных времен. Большинство туземцев едва ли могут представить себе мир без присутствия этой фракции, и традиционные привилегии и достоинства группы инстинктивно уважаются.

Эффект: Эта фракция может бросить один дополнительный к10 при защите от атак на активы на их родном мире. Если фракция когда-либо изменит родные миры, этот тег будет потерян.

Культ евгеники

Этой фракции известны Запрещенные мал-тех секреты передовых генетических манипуляций с людьми, и они пользуются ими с удовольствием. Рабовладельческие гуманоиды и «бессмертное» лидерство - всего лишь два из наиболее распространенных изменений, которые предпринимает эти нестабильные ученые.

Эффект: Культисты евгеники могут купить актив Генно-модифицированных рабов; это актив, требующий силы 1 со статистикой в 6 ОЗ, стоимостью 2 ФракКредита, требуемым техническим уровнем 4, с атакой Сила против Сила / 1кб урона и контратака 1к4 урона. Один раз за ход культ евгеники могут бросить дополнительный к10 на атаку или защиту актива Генно-модифицированных рабов, независимо от используемой характеристики. Генно-модифицированные рабы могут считаться либо боевой единицей, либо спецназом, определяемым, когда культ впервые создает определенный актив.

Биржевое консульство

Эта фракция либо руководится через биржевое консульство, либо имеет тесные связи с этим пацифистским обществом банкиров и дипломатов. Сложные экономические услуги, которые они предоставляют, укрепляют фракцию.

Эффект: Когда фракция успешно завершает цель «мирное Королевство», они могут бросить 1кб; на 4+ они получают бонусное очко опыта. Один раз за ход фракция может бросить дополнительный к10 при защите от атаки богатства.

Фанатичная

Члены этой фракции просто не знают, когда надо уходить. Независимо от того, насколько они превосходят друг друга, члены будут продолжать сражаться до самого конца - и иногда мимо цели.

Эффект: Фракция всегда перебрасывает любые кости, которые выпадают как 1. Однако это усердие иногда оставляет их открытыми; они всегда теряют связи во время нападений.

Империалисты

Эта фракция лелеет дикие мечты о контроле над сектором, то ли из-за импульса принести свою местную культуру и технологии в менее удачливые миры, то ли просто из жажды доминирования. Они превосходно справляются с планетарной обороной и постоянными армиями.

Эффект: Эта фракция может бросить дополнительный к10 для атак, сделанных в рамках действия захвата планеты.

Макиавелли

Вода и воздух этой фракции - интриги. Её члены наслаждаются каждой возможностью плести интриги. Это может быть тайная кабала скрытых мастеров или декадентский двор падшей звездной империи, но ее члены затерялись во лжи больше, чем большинство других когда-либо.

Эффект: Один раз за ход эта фракция может бросить дополнительный к10 при совершении атаки Хитрости.

Группа наемников

Фракция продает свои услуги тому, кто больше заплатит, и является чрезвычайно мобильной организацией. Огромное количество людей и материалов может быть перемещено на межзвездные расстояния всего за несколько месяцев.

Эффект: Все активы фракции получают следующую особую способность: в качестве действия актив может переместиться в любой мир в пределах одного гекса.

Агентство периметра

Эта фракция тесно связана с Агентством загадочной организации периметра. Первоначально организованный Терранским Мандатом для обнаружения и сдерживания вспышек мал-теха до тех пор, пока ресурсы флота Мандата не будут отправлены, периметр сохраняет многочисленные древние коды переопределения для протоколов безопасности пре-теха.

Эффект: Один раз за ход фракция может бросить дополнительный к10 при атаке на актив, для покупки которого требуется технический уровень 5. Фракция может бросить дополнительный кубик при проведении теста на обнаружение украденных активов.

Пираты

Эта фракция - бич чужих планов в космосе, поднимающая стоимость перевозок и безжалостно терроризирующая капитанов торговых судов. Они крадут и ремонтируют корабли со злобной изобретательностью, сколачивая космические армады из остатков своей добычи.

Эффект: Любое перемещение актива в мир, который имеет базу влияния для этой фракции, стоит один дополнительный ФракКредит, выплачиваемый этой фракции.

Планетарное правительство

Эта фракция - законное правительство планеты. Повстанческие группы и соперничающие группировки могут иметь активы на планете, но контроль над инструментами государства твердо находится в руках этой фракции. Фракция может править открыто, а может просто иметь неумолимую власть над существующей властью.

Эффект: Разрешение фракции требуется для покупки или импорта тех активов, которые помечены как нуждающиеся в разрешении правительства. Этот тег можно получить несколько раз, по одному разу для каждой планеты, контролируемой фракцией.

Плутократическая

Эта фракция ценит богатство, и ее члены постоянно стремятся к расширению и поддержанию личного состояния. Возможно, это правящий совет олигархов или звездный торговый картель.

Эффект: Один раз за ход эта фракция может бросить дополнительный к10 при атаке богатства.

Архив наставника

Эта фракция является или имеет тесные связи с архивом наставников местом обучения, управляемым учеными наставниками Великого архива. Эти архивы - мирные учреждения, занимающиеся распространением практических знаний и полезной инженерии в более широком космосе. Их большое количество образованного персонала делает современное оборудование более практичным для развертывания.

Эффект: Покупка актива, требующего технического уровня 4 или более, стоит на один ФракКредит меньше, чем обычно. Архив наставника может также предпринять специальное действие «обучить население планеты», стоящее 2 ФракКредита и позволяющее им бросить 1к12 для одного мира. На 12-м уровне мировой технической уровень постоянно становится 4-м для целей и покупок этой фракции.

Псионическая академия

Большинство значительных фракций способны использовать псиоников, но эта фракция может фактически обучать своих собственных. Они преуспевают в точном и целенаправленном применении псионических дисциплин и могут извлечь гораздо больше из имеющихся у них псионических ресурсов, чем другие фракции.

Эффект: Эта фракция может обеспечить подготовку псионических наставников для квалифицированных псиоников. Один раз за ход эта фракция также может заставить соперничающую фракцию перебросить любой к10, независимо от того, участвуют они в броске или нет.

Дикари

Будь то гордое племя неопрIMITивистов, борющихся с материальными ограничениями своего мира, или стая выродившихся каннибалов мира гробницы, эта фракция привыкла выживать без преимуществ передовых технологий и максимизации местных ресурсов.

Эффект: Один раз за ход эта фракция может бросить дополнительный кубик при защите активом, для покупки которого требуется технический уровень 0.

Падальщики

Эта фракция могла бы жить среди обломков мира-гробницы, спасти обломки какого-нибудь упавшего мира удовольствий или рыться в руинах орбитальной свалки. Какой бы ни была их территория, эта фракция знает, как найти ценность среди, казалось бы, бесполезного мусора.

Эффект: Всякий раз, когда фракция уничтожает актив или уничтожает один из своих активов, она получает 1 ФракКредит.

Скрытная

Эта фракция отмечена тщательно разработанными протоколами секретности и дезориентации. Она может быть разделена на многочисленные полуавтономные ячейки или состоять в основном из подготовленных специалистов по шпионажу. Найти активы такой фракции часто бывает сложнее, чем уничтожить их.

Эффект: Все активы, приобретенные этой фракцией, автоматически начинают будучи скрытыми. Посмотреть список активов Хитрости подробные сведения о скрытности.

Технические эксперты

Фракция укомплектована большим количеством опытных инженеров и ученых. Они могут превратить даже самую бесперспективную рабочую силу в превосходных техников.

Эффект: Эта фракция рассматривает все планеты, на которых у них есть база влияния, как если бы они были по крайней мере техническим уровнем 4. Они могут построить объекты типа звездолет на любой планете с населением не менее десяти тысяч человек.

Теократическая

Фракция питается яростной уверенностью, что Бог с ними - и ни с кем больше. Жесткое и иногда иррациональное подчинение, которое пронизывает организацию, затрудняет эффективное проникновение или подрыв.

Эффект: Один раз за ход эта фракция может бросить дополнительный к10 при защите от атак Хитрости.

Воинственная

Есть фракции с военной направленностью, а есть фракции, которые просто очень любят убивать. Независимо от того, разработала ли эта фракция сложные военные ресурсы и методы, ее члены ревностны в бою и имеют положительное пристрастие к сражениям.

Эффект: Один раз за ход эта фракция может бросить дополнительный к10 при атаке Силы.

Фракции в вашей кампании

Чтобы создать фракцию, сначала определитесь с масштабом организации. Многие фракции ограничены одним миром, и даже самая впечатляющая империя сектора редко осуществляет прямой контроль над более чем дюжиной миров. Поместите родной мир фракции и найдите любые базы влияния, которые она может иметь на других мирах. Несколько слов рядом с каждой базой, описывающих форму, которую она принимает, могут быть полезны при дальнейшем планировании приключений с фракцией.

Затем определите приоритеты атрибутов фракции, определяя порядок, в котором они сосредотачиваются на силе, хитрости и богатстве. Второстепенные фракции должны иметь 4 в своем самом главном атрибуте, установленные планетарные правительства должны иметь 6, а региональные гегемоны должны иметь 8. Их второй по важности атрибут на один меньше, чем их первичный, и их третичный атрибут на три меньше. Исходя из этого, вы можете рассчитать очки здоровья фракции, но обычно у второстепенных держав будет 15 ОЗ, у крупных держав - 29 ОЗ, а у гегемонов сектора - 49 ОЗ. Их базы влияния (Вне родного мира) обычно имеют максимум ОЗ, равный половине этого.

Дайте второстепенным силам один актив в их главном атрибуте и один актив в другом атрибуте. Дайте крупным державам два актива в их первичном атрибуте и два актива в различных атрибутах, и дайте региональным гегемонам четыре актива в их первичном и четыре в других. Разместите эти активы на мирах, занятых фракцией.

Выберите подходящий тег фракции для организации, соответствующий их особому фокусу и происхождению. Если фракция имеет прямой правительственный контроль над одним или несколькими мирами, добавьте к ним тэги планетарного правительства.

Наконец, выберите цель для фракции. Для ваших первых трех или четырех фракций сектора постарайтесь выбрать цели, которые приведут их к конфликту друг с другом. Если фракции, которые вы создаете, довольствуются тем, что прячутся от мира и живут в мире и покое, они вряд ли будут ужасно полезны в качестве покровителей или врагов для группы ИП, если только вы не собираетесь завербовать ИП в качестве защитников какой-то осажденной группы невинных.

Создание фракций ИП

В конце концов, вполне вероятно, что ИП собирается накопить необходимую власть и влияние, чтобы создать свою собственную фракцию. Часто около 9-го уровня ИП приобрел достаточную известность и компетентность, чтобы другие захотели служить им, и они могут сделать ставку на свою собственную фракцию. Это может произойти на более ранних уровнях, в зависимости от того, сделал ли ИП важным приоритетом развитие своей собственной фракции.

Недавно созданные фракции - хрупкие, уязвимые твари. Они начинают со счета 2 в своем основном атрибуте и 1 в других, 8 очков здоровья и один актив в своем основном атрибуте. ГМ может выбрать один тег фракции, соответствующий характеру новой организации.

Точные детали новой фракции ИП будут во многом зависеть от того, что сделал персонаж, чтобы сформировать ее. ИП, который организует колониальную экспедицию в необитаемый мир, в конечном итоге будет иметь фракцию, очень отличную от фракции ИП, которая открывает свою собственную псионическую академию. В общем, ИП приходится активно работать над созданием своей фракции. Это не просто их естественное право по рождению.

Приключения и фракции

Действия авантюристов выходят за рамки фракционного хода, но последствия их выходов могут привести к потере или приобретению ФракКредитов, активов или очков здоровья фракции. Если игроки придумывают схему, чтобы нанести удар по руководству Братства Нового Человека, успех или неудача не определяются в зависимости от атак Силы или защиты Хитрости. Успех определяется исходом самого приключения и способностью группы преодолеть безопасность и запутанность, которые окружают этих безумных ген. инженеров.

Сумма ущерба, нанесенного или полученного фракцией от группы авантюристов, должна быть существенной, по крайней мере, настолько, насколько это может быть достигнуто с помощью хода фракции. Может быть, невозможно уничтожить межзвездную империю точными ударами и подрывной деятельностью, но игроки должны быть в состоянии увидеть конкретные последствия своих успехов. По крайней мере, новостные ленты в конце каждого хода фракции должны включать публичные комментарии о видимых последствиях их действий.

Некоторые игроки захотят воспользоваться ресурсами своих фракций в ходе своих приключений, либо приведя с собой войска или специалистов, либо используя активы фракций на личном уровне. Это должно быть разрешено как общее дело; не так уж весело быть колониальным губернатором, если вы не можете даже получить охрану телохранителей капрала, чтобы присматривать за вами. Оборудование фракции также должно быть доступно в разумных количествах. Подчиненные, однако, не авантюристы, и хотя они будут выполнять свои обязанности усердно и хорошо, они не будут добровольно идти на риск, который часто нравится авантюристам. Активы фракций должны быть преимуществом и инструментом для ИП, а не костылем.

Может случиться так, что персонаж захочет снять кредиты со своей фракции или пожертвовать добычу, выигранную в ходе своих приключений. ФракКредиты плохо переводятся в обычные кредиты, поскольку они часто представляют собой ресурсы, которые нелегко ликвидировать в наличные. ГМ должен чувствовать себя свободно, запрещая напрямую снимать наличные деньги с фракции, если ИП начинает слишком сильно полагаться на нее. В противном случае один ФракКредит обычно переводится в сумму около 100 000 кредитов наличными, с существенно большей прибылью, если он используется для инвестиций или создания вещей.

Персонажи могут дать фракции до 1к4 x 100 000 кредитов за один ход, причем каждые 100 000 кредитов становятся 1 ФракКредитом. Все, что больше этого за один ход, будет потрачено впустую из-за неэффективности учета, и фракции придется потратить полный ход на обработку пожертвования, прежде чем оно станет ФракКредитом.

Примеры фракций

У ГМ не всегда есть время, чтобы разобраться в деталях каждой фракции, которая может понадобиться. Например, группа может решить атаковать планетарное правительство мира, который не был достаточно важен или интересен, чтобы заслужить усилия по определению своей правительственной фракции во время создания сектора. Следующие образцы фракций могут быть извлечены и использованы для таких мест по мере необходимости. Там, где это уместно, вы можете добавить тег планетарного правительства для законных мировых правительств.

Колониальный мир

Малонаселенные миры с ограниченной инфраструктурой, как правило, имеют слабые колониальные правительства, озабоченные главным образом вопросами элементарного выживания, а не экспансией или интригами.

Атрибуты: Сила 4, Хитрость 3, Богатство 1

Очки здоровья: 15

Активы: Партизанское движение/ Сила 2 и диверсанты/Хитрость 2

Тэги: Колонисты

Затерянный мир

Примитивный и варварский по меркам космических миров, затерянный мир лишен технических ресурсов своих соседей, но вполне может иметь существенные преимущества в населении и культурной сплоченности в зависимости от обитаемости мира.

Атрибуты: Сила 4, Хитрость 1, Богатство 3

Очки здоровья: 15

Активы: Фанатики/Сила 3, Комбинат/Богатство 1

Тэги: Дикари

Захолустная планета

Возможно, когда-то этот мир был важен, но катастрофа, уныние или Крик оставили его сонной планетой, не заинтересованной в более обширной галактике. Большинство миров с обычным уровнем технологии в секторе будут соответствовать этому шаблону.

Атрибуты: Сила 6, Хитрость 3, Богатство 5

Очки здоровья: 29

Активы: Пост-тех промышленность/Сила 4, Планетарная оборона/Сила 6, информаторы/Хитрость 1, Банк/Богатство 4

Тэги: Глубоко укоренившиеся

Ревностная вера

Эта религиозная организация является мощной силой в секторе, вероятно, с крупными конгрегациями на нескольких мирах.

Атрибуты: Сила 3, Хитрость 6, Богатство 5

Очки здоровья: 29

Активы: Демагоги/Хитрость 6, Организация кротов/Хитрость 5, Фанатики/Сила 3, Маркетологи/Богатство 5

Тэги: Теократическая

Региональный гегемон

Этот мир является самой могущественной военной державой в секторе и ведет полдюжины соседних миров в «добровольную конфедерацию», которую он когда-либо стремился расширить.

Атрибуты: Сила 8, Хитрость 5, Богатство 7

Очки здоровья: 49

Активы: Космодесантники/Сила 7, Планетарная оборона/Сила 6, Блокада флотов/Сила 5, Расширенный театр/Сила 4, пре-тех инфраструктура/Богатство 7, Транспортный комбинат/Богатство 4, ячейки наблюдателей/Хитрость 4, Кибернинзя/Хитрость 4

Тэги: Империалисты

Меркантильные комбинаты

Звездный консорциум торговцев может действовать из одного конкретного мира, но их конечная лояльность всегда зависит от их кредитного баланса.

Атрибуты: Сила 3, Хитрость 5, Богатство 6

Очки здоровья: 29

Активы: Венчурный капитал/Богатство 6, Транспортный комбинат/Богатство 4, Закалённый персонал/Сила 2, Шантаж/Хитрость 2

Тэги: Плутократия

Евгенический культ

Некоторые люди рождаются, чтобы править - в буквальном смысле. Эти евгенические культы верят, что высшие породы человечества могут быть успешно сконструированы, и что хороший генетический фон узаконивает власть над менее «продвинутыми» людьми. Такие культы широко ненавидят, но экспериментальное медицинское лечение, которое они предлагают тем, кто может их найти, делает некоторых невольными новообращенными.

Атрибуты: Сила 3, Хитрость 6, Богатство 5

Очки здоровья: 29

Активы: Трясина/Хитрость 5, Демагоги/Хитрость 6, Лаборатории/Богатство 3, Генно-модифицированные рабы/Сила 1

Тэги: Евгенический культ

Мятежные борцы за свободу

Даже в самых тиранических уголках галактики человеческое сердце жаждет свободы. Эти фракции возникают в тени деспотических правительств. Для каждого сокрушенного во времени возникает новое.

Атрибуты: Сила 3, Хитрость 4, Богатство 1

Очки здоровья: 15

Активы: Крамольники/Хитрость 4, фанатики/Сила 3

Тэги: Скрытная

Пример игры фракции

ГМ только что закончила готовить свой начальный сектор. У нее есть грубый набросок миров, она конкретизировала планету, где будет происходить начальная игровая сессия, и она готова запустить игру. Она думает, что было бы неплохо иметь некоторую фоновую активность, поэтому она планирует создать три фракции, чтобы украсить свой мир.

Она выбирает три группы, которые, вероятно, будут важными игроками в этом уголке ее сектора: суровое планетарное правительство Тифона, начальная отправная точка для игры, Синдикат Ратскеллера, многозвездная мега-корпорация, базирующаяся на планете Дунай в соседней Солнечной системе, и путь Вота, культ, поклоняющийся пре-теху со скрытой базой на сингулярности, газовый гигант Луны в соседней системе.

Она знает, что правительство Тифона - довольно мощная фракция, имеющая эффективный контроль над своей родной планетой, за исключением нескольких отважных мятежников против ее самодержавной монархии. Сила - ее самый сильный инструмент, поэтому она имеет ему оценку 6, за которой следует богатство 5 и Хитрость 3, а максимальные очки здоровья составляют 29. Как крупная держава, она имеет два силовых актива и еще два актива любого рода. Тифон хотел бы иметь пехоту пре-теха и имеет оценку силы, чтобы поддержать ее, но его технический уровень составляет 4, слишком низкий для таких передовых войск. Он довольствуется ударным флотом и некоторой Пост-тех пехотой. Кроме того, у него есть государственная монополия на компоненты спайк-приводов и Пост-тех мануфактура, которая помогает их производить. Он также имеет базу влияния на своем родном мире Тифон, которая автоматически имеет 29 очков здоровья, таких же, как и сама фракция. Наконец, у него есть фракционный тэг планетарного правительства, потому что это законный правитель Тифона.

Что касается синдиката Ратскеллера, то ГМ решает, что он примерно так же силен, как правительство Тифона, благодаря своим обширным торговым связям. Поразмыслив, она пришла к выводу, что ее основные деньги идут от контроля над судостроительной промышленностью за пределами системы «Тифон», что делает ее экономическим конкурентом государственным верфям «Тифон». Она дает ей рейтинг богатства 6, силы 5 и хитрости 3, с максимальным ОЗ 29. Поскольку она ориентирована на звездолеты, она дает ему активы Транспортный комбинат и Скрытые извозчики для богатства, а также другие активы элитных застрельщиков и диверсантов. Плутократический тэг соответствует его меркантильному происхождению.

Для последней фракции ГМ решает сделать их относительно слабой группой, которая пытается использовать свои ограниченные запасы артефактов пре-теха для манипулирования «менее развитыми» обществами. Она дает ему счет хитрости 4, богатства 3 и силы 1. Их же максимальные очки здоровья составляют 15. Он получает только два актива в качестве второстепенной силы, поэтому идет с Кибер-ниндзя и тайными перевозками, чтобы доставить этих ниндзя туда, куда им нужно. ГМ обдумывает теги фракций, но ни один из них не кажется совершенно правильным. Она решает дать ему свой собственный ярлык «Хранилище пре-теха», позволяя ему рассматривать сингулярность как мир технического уровня 5 с целью покупки там высокотехнологичных активов. В то время как на Луне газового гиганта нет никакого другого значимого авторитета, ГМ не считает правильным давать им планетарное правительство, потому что на сингулярности действительно нет ничего другого, кроме базы Вотита. У них нет скрытой военной мощи, чтобы предотвратить высадку вражеских военных сил на планете, поэтому они действительно не соответствуют форме планетарного правительства.

Последний шаг в создании фракций - дать каждой из них начальную цель. Она решает, что Ратскеллеровский комбинат действительно заинтересован в проникновении на закрытый рынок Тифона. Она дает ему цель расширения влияния, которая вознаграждает его, когда он может найти базу влияния на другой планете. Тифон - это насильственная, экспансионистская сила, которая идет на кровь врага, поэтому она стремится нанести урон соперничающим активам, равный сумме ее атрибутов, или 14 очков. Вотиты знают, что они не могут выжить в прямой конфронтации ни с одной из важных держав, поэтому они хотят быть готовыми сделать ход, когда они сильнее; они выбирают мирное Королевство, нуждаясь в том, чтобы провести четыре последовательных хода, не предпринимая атакующих действий.

Установив это, ГМ готов запустить первый ход фракции.

Ход первый

ГМ случайным образом выбирает Ратскеллеровский комбинат, чтобы идти первой, за ней следует Тифон, а затем Вотиты. Во-первых, комбинат зарабатывает свой доход за ход; половина его богатства плюс четверть его общей силы и хитрости, округленная вниз. Это означает 5 ФракКредитов.

Затем он оплачивает техническое обслуживание. Он не имеет активов, которые требуют обслуживания, и не имеет больше активов какого-либо одного типа, чем его соответствующий атрибут, поэтому у него нет затрат на обслуживание. Однако если бы он накопил четыре актива хитрости, имея только Хитрость 3, ему пришлось бы заплатить по одному ФракКредиту за каждый сверх лимита. Базы влияния для этого не в счет.

Теперь комбинат должен решить, какие действия предпринять. Он знает, что Тифон жаждет битвы. Синдикат нервничает из-за ударного флота своего соперника, но, похоже, это единственная сила, которая непосредственно угрожает им. Пост-тех пехота, которая есть у Тифона, не имеет никакого практического способа пересечь Дунайское пространство, если только Тифон не купит какой-нибудь транспортный актив. Сейчас у Тифонцев, похоже, нет возможности сделать это, поэтому комбинат решает пойти на долгую экономическую игру, предпринимая действие купить актив, чтобы потратить 2 ФракКредита на комбинаты. ГМ решает, что это новая флотилия буксиров для добычи астероидов. Фракция может купить только один актив за ход и может совершить только одно действие, так что ход Комбината окончен.

Тифон не теряет времени даром. Он получает свой ФракКредитный доход за ход в 4 ФракКредита и использует свое действие, чтобы использовать способность активов, чтобы позволить своему ударному флоту войти в Данубскую систему. Некоторые активы требуют разрешения правительства, чтобы переместить их в систему с существующим правительством, но не ударные флоты. Они склонны делать свое собственное разрешение. Тифон хотел бы начать атаковать активы Комбината, но он может совершать только одно действие за ход, поэтому ему придется ждать следующего, чтобы открыть огонь.

Вотиты держат голову опущенной, накапливая свои 2 ФракКредита. Как бы они ни были бедны, им нужно что-то с этим делать, поэтому они инвестируют в покупку актива, чтобы получить комбинат. ГМ решает, что он представляет команды мусорщиков, отправленные грабить жизненно важные ресурсы из опасных тайников пре-теха, скрытых на сингулярности.

В качестве заключительного шага ГМ переводит эти действия фракции в новостные ленты, чтобы поделиться ими с ИП. Она строчит короткие выпуски новостей о «первом флоте Тифона, посланном для подавления пиратства в системе Дануба», «Синдикат Ратскеллера заказывает новое крыло астероидных шахтеров» и «необычное движение кораблей в системе сингулярности». В этих историях может быть не вся правда о делах, но это то, что ИП узнают от местных новостных организаций.

Ход два

ИП завершили свое первое приключение и заняты тем, что бродят по Данубской системе. Ничто из того, что они сделали, напрямую не затрагивает местные фракции, поэтому ГМ просто запускает следующий ход фракции после окончания сессии. Случайные броски дают Вотитам первое действие, затем Тифон, а затем Комбинату.

Вотиты получают еще 2 ФракКредита и послушно используют Купить актив, чтобы получить еще один комбинат, наращивая свои усилия по спасению. Это делает два актива богатства, которые есть у Вотитов; он может получить еще один актив богатства, прежде чем ему придется оплачивать обслуживание каких-либо дополнительных активов. Они хотели бы использовать актив, чтобы увидеть, принес ли им деньги их существующий комбинат, но они не могут совершать два разных действия в течение одного и того же хода, поэтому они должны ждать сейчас.

Теперь Тифон собирает свои 4 ФракКредита, в общей сложности 8, и использует атакующее действие. Если бы у него было несколько активов на позиции, он мог бы атаковать всеми из них; в настоящее время только ударный флот находится в том же месте, что и конкурирующая держава. Он нацелен на базу влияния, но Синдикат должен решить, какой актив заблокировать ударный флот. Он предпочитает защищаться с помощью своих скрытых извозчиков. Атака ударного флота - это Сила против Силы, поэтому Тифон бросает 1к10 и добавляет свой рейтинг силы на счет 11. Против этого Комбинат бросает 1к10 и добавляет свой собственный рейтинг силы на счет 12. Атака ударного флота провалилась, и он принимает контратакующий урон скрытных извозчиков, за 2к4 урона получается 7 единиц. Теперь здоровья ударного флота составляет 1 единицу.

Синдикат Ратскеллера теперь чувствует возможность. Они собирают свой доход в размере 5 ФракКредитов на общую сумму 8 и предпринимают собственные действия по атаке, приказывая диверсантам совершить атаку. Ударный флот - единственная жизнеспособная цель в секторе, поэтому Тифон вынужден защищаться. Атака диверсантов - Хитрость против Хитрости.

Комбинат выбрасывает 8, не впечатляющий результат, в то время как ударный флот преуспевает и выбрасывает 9. Диверсанты вынуждены принять урон контратаки ударного флота 1к8 и выбрасывает 6; они уничтожены. Ужаленный, Синдикат бросает в бой элитных застрельщиков, единственный другой актив, который у них есть, который имеет атаку. Они бросают Силу против Силы, хотя Тифон плохо выбрасывает, и ударный флот уничтожен.

Затем ГМ записывает новостные выпуски для сессии, описывая, как «пиратские» абордажные группы уничтожили Тифонский ударный флот, воспользовавшись нарушениями безопасности, вызванными недавно обнаруженными диверсантами. Она решает, что и Дануб, и Тифон хотят избежать прямой войны, и что планетарное правительство Дануба не будет вмешиваться, пока Тифон только сокращает владения синдиката.

Ход три

Как оказалось, ИП обратили внимание на эту новость о корабельной активности сингулярности и решили провести расследование. В ходе своего приключения они убили спасательную команду Вотитов и похитили драгоценный улов артефактов пре-теха, которые команда восстанавливала. ГМ решает, что это обойдется Вотитам в один из двух их активов комбинатов. Нет никакого броска кубика или действия фракции, связанного с этим; ИП сделали это, так что это просто происходит. Они также оставили много улики, поэтому ГМ делает пометку, чтобы Кибер-ниндзя Вотит пришел за ними и их украденными артефактами. Такие мелкие действия, связанные с приключениями ИП, не требуют полного действия фракции, поэтому Вотитам не нужно использовать атакующее действие, чтобы преследовать проблемных ИП.

Вотиты идут первыми в этом раунде, и их это не радует. Они собирают свои 2 ФракКредита и используют способность, чтобы увидеть, приносит ли им оставшийся комбинаты какие-либо деньги; они бросают 4 на его способность и получают дополнительный ФракКредит, в общей сложности 3 в его сундуках в этот ход.

Тифон идет следующим, собирая 4 ФракКредита, в общей сложности 12. Он зализывает свои раны, но, по крайней мере, ему удалось нанести противнику 6 из необходимых 14 единиц урона, чтобы преуспеть в своей кровавой вражеской цели. Он использует *Купить актив* для покупки нового ударного флота, воссоздавая его из выживших и тратя на него все 12 ФракКредитов.

Комбинат идет последним и стоит на перекрестке. Их доход в этот ход дает им 13 ФракКредитов, и они успешно уничтожили Тифонский ударный флот, но это стоило им их диверсантов, и у них остался только один актив, который вообще может атаковать. Что им делать, чтобы справиться с Тифонской угрозой? Может быть, некоторые наемники ИП могли бы склонить чашу весов для них...



/Ресурсы игрового мастера/

Следующие страницы включают в себя ряд таблиц для быстрого создания НИП, покровителей, имен, названий мест и быстрых встреч. Таблицы ни в коем случае не должны быть исчерпывающими или особенно подробными. Это просто быстрые удобства для ГМ, чтобы избавить его от постоянных ссылок на интернет или другие книги, чтобы прибить основной колорит своих НИП.

Помимо этих таблиц, в этом разделе также обсуждаются некоторые из наиболее распространенных проблем, возникающих у ГМ в **Stars Without Number**. Рассматриваются смерть ИП, роль боя, когда использовать проверки навыков, как проводить расследования и другие потенциально вязкие элементы, а также даются советы по практическому решению этих вопросов.

Кроме того, в этой главе даются некоторые рекомендации по преобразованию материала из первого издания игры в текущие пересмотренные правила. Подборка потенциальных внутренних правил также предлагается для групп, которые хотят немного настроить свою игру.

Однако при применении любого из этих рекомендаций или предложений важно помнить одну важную вещь, связанную с запуском игры за вашим столом.

Ваша игра и ваша группа

Самое важное, что вы можете запомнить, как ГМ запускающий **Stars Without Number** - это то, что вы запускаете его для определенной группы людей. Вы запускаете его не для обычного типичного геймера, а для Боба, Юнис, Фенга и Тайлера. Нет такого обобщенного совета, который можно было бы применить к вашей конкретной группе и который был бы столь же полезен, как ваш собственный социальный опыт и ваше личное знание стола.

Игровые дизайнеры иногда попадают в ловушку, пытаясь навязать социальные результаты за столом с помощью определенных правил игры. Эти правила могут стимулировать определенные результаты в общем случае, но они не могут принудить к результатам. Они, конечно, не так эффективны в достижении результата, как вы, ГМ, можете быть, потому что эти правила не могут знать ваших игроков так же хорошо, как вы.

Всякий раз, когда вы задумываетесь о том, чтобы сделать домашнее правило, или добавить тонкость в игру, или даже основные соображения о том, какой вид песочницы вы должны предлагать своим игрокам, вы всегда должны думать о конкретных игроках, которые у вас есть. Не беспокойтесь о типичном геймере. Типичный геймер не сидит за вашим столом. Если Бобу действительно нужен новый фокус, который позволит его ИП выполнять определенный трюк, вам не нужно думать обо всех способах, которыми типичный геймер может злоупотреблять этой новой силой. Вам нужно подумать о том, как Боб мог бы злоупотреблять ею. Может быть, он из тех геймеров, которые будут очень разрушительны для игры с такими способностями, и, может быть, вы знаете, как он играет достаточно хорошо, чтобы сказать, что он никогда не вызовет проблем с этим. Та же самая способность, которая была бы абсолютно ужасной в руках одних игроков, может быть совершенно безопасной в руках других. Только вы можете разумно сказать, что есть что.

Такое же общее отношение необходимо и к другим элементам вашей кампании, а не только к внутренним правилам. Вам нужно подумать о том, как ваши конкретные игроки, скорее всего, отреагируют на сюжетные крючки, элементы кампании и новые дополнения к игре. Если вы знаете, что Юнис безумно скучала из-за приключенческой сессии, которая вращалась вокруг торговли, вероятно, было бы плохой идеей предложить ей крючки, которые фокусируются на коммерческих сделках, или, по крайней мере, обсудить это с ней вне игры, прежде чем вы представите её, чтобы убедиться, что в крючке есть что-то, что она может найти привлекательным.

Как ГМ, вы уже несете большую ответственность на своих плечах. У вас есть приключения для создания, песочница для заполнения и сама игра для запуска. Очень маловероятно, что у вас есть энергия или время, чтобы беспокоиться о создании универсально-функциональных собственных правил и обобщенных систем. Это работа игрового дизайнера. Я должен дать вам общие правила, которые будут хорошо работать в большинстве ситуаций и обеспечат полезные результаты с типичным геймером. Такой усредненный дизайн необходим, если вы хотите получить базовый набор полезных механик и систем.

Но вы можете сделать лучше, потому что вы знаете свою публику. Вы знаете, чего они хотят, что их интересует и как они могут использовать инструменты, которые вы им вручите. Вы можете создавать специальные правила и индивидуальные разрешения, которые формируют вашу игру в соответствии с потребностями и интересами вашего собственного стола.

Stars Without Number разработан в духе игр старой школы, где такого рода домашние правила и специфичные для кампании системы полностью приемлемы и совершенно нормальны. Эта игра не нежный цветок, который завянет, если вы прикоснетесь к нему неправильно. Он построен на базовом механическом шасси более сорока лет назад, настоящий АК-47 игрового дизайна, и он может выдержать невероятное количество ударов и небрежного обращения, не ломаясь. Вы не испортите свою игру, добавив в домашние правила, которые имеют смысл для вас.

Эта игра принадлежит вам и вашим игрокам. Как дизайнер, я только голосую за то, как все должно быть; окончательное решение всегда остается за вами и вашей игровой группой. Только вы правильно понимаете цели вашей группы и то, какое удовольствие вы хотите получить, и только вы и ваши игроки можете обеспечить окончательное понимание вашей конечной цели. Я предоставляю вам базовую структуру, которая будет работать для большинства групп, но это зависит от вас, чтобы добавить хром или настройки, которые вы хотите.

Возможно, вам не нужно будет ничего добавлять. Вполне возможно, что правила в точности такие, как они прописаны, прекрасно служат вашей цели, и у вас нет особого желания их корректировать. Если это так, то все в порядке. Но вы никогда не должны бояться вмешиваться и корректировать вещи, чтобы улучшить свою собственную игру. Добавьте системы из других игр, вдохновленных старой школой, придумайте свои собственные правила или исключите кусочки, которые не подходят. Эта игра ваша, и вы должны играть в нее по-своему.

Распространенные трудности игрового мастера

После того, как вы успешно создали свой сектор и собрали игроков, вы можете столкнуться с некоторыми трудностями, возникающими в ходе игры. Есть определенные подводные камни и сложности, характерные для стиля игры, который поощряет **Stars Without Number**, и полезно заранее иметь представление о том, как с ними бороться.

Смерть

Персонажи в **Stars Without Number** умирают легко. Среднестатистический псионик третьего уровня вполне может быть убит удачным пушечным выстрелом, и даже воины высокого уровня не имеют более 60 или 70 очков здоровья. Это правда, что биопсионика и повязки Лазаря могут оживить персонажей, которые вовремя получают медицинскую помощь, но есть много ситуаций, когда просто нет времени спасти товарища по команде или попытка оказывается неудачной. Если правила будут использоваться так, как они прописаны, ИП, которые регулярно ставят себя в опасные ситуации, умрут.

Вы и ваши игроки должны решить в начале игры, как вы хотите справиться с этим. Для максимальной аутентичности старой школы вы можете обоюдно решить просто позволить кубикам упасть там, где они могут. Если капитан Сполдинг погружается в серные вулканы Бадгати IV, ветеран высокого уровня, участвовавший в десятках дерзких межзвездных эскапад, получает трогательный космический мемориал, а его игрок пробрасывает замену. Это предположение по умолчанию в игре, и оно может добавить много волнения и награды к ощущению навигации персонажа через смертельные испытания.

Это также может действительно усугубить игроков, которым нравится создавать глубоко вовлеченные ИП со многими тесными связями с игровым миром и его персонажами. В большинстве случаев ГМ может решить опустить риск смерти, снизив ИП с 0 очков здоровья до статуса «тяжелораненых» и позволив им возродиться с помощью медицинской помощи. Некоторые ситуации могут привести к реальной смерти, но ГМ может приберечь это для случаев подлинной драматической важности. В таком подходе к смерти нет ничего плохого, и это может помочь некоторым игрокам сосредоточиться на истории, которую они и их группа создают, а не жить в страхе перед каждым головорезом с штурмовой винтовкой.

Конечно, между этими двумя крайностями есть оттенки серого, и большинство ГМ обитают в какой-то точке этого спектра. Есть много способов, которыми ГМ может уменьшить риск смерти, не отрицая этого. В частности, ГМ может заставить врагов распространять свои атаки на группу, а не сосредотачиваться на самом слабом ИП. Противники могут уделять больше внимания воинам в группе, а не экспертам или псионик, особенно когда воин еще не использовал свою классовую способность, чтобы отменить удар. Вы можете позаботиться о том, чтобы не включать в свои приключения ловушки или устройства мгновенной смерти или не выдумывать ситуации, когда жизнь персонажа зависит от одного броска кубика. Вы можете включить значительное количество приспешников и компаньонов НИП в приключение и позволить им впитать часть опасности. Все эти тактики можно использовать, чтобы молчаливо уменьшить опасность смерти персонажа, не убирая её со стола.

Рано или поздно, однако, вполне вероятно, что какой-то ИП собирается сыграть в ящик. В этот момент возникает необходимость ввести в действие замену. Замена ИП должна быть добавлена как можно быстрее, и часто игрокам может быть выгодно пробросить эти замены еще до начала игры, чтобы у них был персонаж в руке, если их бывший ИП подхватит тяжелый случай лазерного отравления. Создание персонажей заранее также позволяет группе установить связи ассоциации, которые помогают оправдать, почему они внезапно захотели включить новый ИП в свои приключения. Эти замены могут быть членами экипажа корабля, на котором они путешествуют, инопланетянами, слоняющимися по местным барам, странниками, ставшими туземцами среди местных жителей, или заключенными какой-либо гнусной группы, с которой борется партия. Ключевым фактором является быстрое приведение замены в действие, чтобы игрок, потерявший своего ИП, не был наказан бездействием за столом, а также потерей ИП.

Как правило, проще всего, чтобы сменный ИП был на том же уровне, что и мертвый ИП. Для приключений высокого уровня весьма вероятно, что низкоуровневый ИП быстро умрет, столкнувшись с проблемами такого калибра. Если они действительно приходят на более низкий уровень, вам придется сделать некоторые скидки, когда придет время для них набирать очки опыта. Если все набирают очки с одинаковой скоростью, ИП более низкого уровня никогда не догонит вас; вы можете дать им бонус после каждого приключения, чтобы в конечном итоге они соответствовали тому же уровню компетентности, что и остальная команда.

Проверки навыков

Проверки навыков подвержены чрезмерному использованию. Некоторые ГМ в конечном итоге заставляют проверять навыки на все более сложное, чем завязывание шнурков на ботинках, или запрещают ИП даже надеяться совершить подвиг, для которого им не хватает соответствующего навыка. Проверка навыков не должна быть единственным способом, которым ИП получает что-то совершенное в мире.

Вы должны быть милосердны к вещам, которые персонаж может выполнить без проверки навыков. Если концепция эксперта - это концепция опытного пилота космического корабля с модификатором ловкости +2 и навыком Пилотирование-2, вы не должны ожидать, что он будет проверять навыки управления кораблем в нормальных условиях. Он может взлететь, он может приземлиться, он может добраться до мест в системе, не утруждая себя проверкой навыков. Даже тот, у кого есть Пилотирование-0, скорее всего, сможет сделать это, за исключением того, что опытный пилот может сделать это без проверки даже при сильном ветре и низкой видимости. Пусть ИП будут хороши в выбранном ими фокусе.

Не злоупотребляйте проверками навыков. Если персонаж пытается отремонтировать термоядерную электростанцию, находясь под огнем рейдеров из бесплодных земель, не превращайте действие в феерию бросков на каждом ходе, чтобы определить, как далеко он продвинется в своей попытке. Пусть он пробросит один раз. в случае неудачи, означающей либо

то, что он не может сделать это в доступное время, либо то, что ему понадобится еще 1кб раундов, прежде чем он сможет включить защитную лазерную силовую установку. Дайте ему выбор игрока каждый ход, например, решая, стоит ли рано включать лазер и рисковать коротким замыканием в проводке. Пусть одна проверка навыка указывает на общий ход успеха или неудачи, а уже затем пусть ИП делает дополнительный выбор, а не дополнительные броски. Броски кубика могут только добавить столько напряжения, а напряжение само по себе не гарантирует вовлеченности в ситуацию.

Не требуйте проверки навыков, если только неудача не подразумевает чего-то. Если персонаж может просто продолжать пытаться что-то делать без каких-либо реальных негативных последствий, это не стоит проверки навыков. Рано или поздно они это поймут, поэтому проще всего просто сказать им, что это было успешно. Если время важно, и есть существенная разница между тем, чтобы сделать это мгновенно или сделать это в ближайшее время, просто выполните неудачную проверку навыков с броском 1кб и представьте, что прошло много раундов, минут или часов, прежде чем ИП, наконец, сделает это правильно.

Не игнорируйте действия, предпринятые вне проверки навыков. Если персонаж засовывает титановый разрушающий стержень в шестеренки инопланетной смертельной ловушки, вам, вероятно, не следует требовать от него успешного броска Ремонта, чтобы отключить устройство. То, что он сделал, объективно сработает, и нет никакого смысла или необходимости в этом. Если под кроватью сенатора есть шкатулка из светящегося Меттауанского стекла, то игроки найдут ее, если заглянут под кровать, и не нужно проверять, заметили ли они ее. Проверки навыков лучше всего использовать для отражения результатов сложной или неопределенной попытки действия. Если ИП пытается сделать что-то, что может сделать любой, и это будет иметь очевидный результат, то просто позвольте результату произойти. Не используйте проверку навыков, если результат не ясен.

Сражения

Бой в **Stars Without Number** как правило, довольно смертоносен. Один хороший бросок бандита с пистолетом может уничтожить почти любого персонажа первого уровня, а персонажи никогда не растут до такой степени, чтобы позволить себе презирать врагов. Вы должны позаботиться о том, чтобы структурировать свои приключения и ситуации так, чтобы ИП очень редко были вынуждены вступать в драки. Дробовики и лазерные винтовки должны появиться либо потому, что ИП решили использовать их, либо потому, что они сталкиваются с последствиями своих собственных ошибок.

Поскольку бой настолько опасен, жизненно важно позволить ИП настроить его на своих собственных условиях, предполагая, что они достаточно хитры и благоразумны, чтобы воспользоваться своими возможностями. Засады, бонусы КБ для прикрытия и использование окружающей среды, чтобы ранить и сбить с толку своих врагов - все это должно поощряться. Если персонаж хочет использовать элемент окружения, чтобы сделать что-то интересное, пусть делает. «Вы делаете это, и ничего не происходит» - редко бывает хорошим ответом на любое наполовину правдоподобное действие ИП.

Враги также должны играть так, как указывает их моральный дух. Стая уличных головорезов не превратится в спартанцев в Фермопилах, умирая до последнего человека, чтобы помешать ИП обнаружить их бандитское убежище. Даже обученные и дисциплинированные бойцы будут серьезно думать об отступлении, как только их товарищи начнут умирать. Только когда враги чувствуют себя в ловушке или защищают что-то столь же ценное для них, как их жизнь, они обычно сражаются до последнего.

Переговоры и дипломатия

Существует навык разговора, и тот факт, что этот и подобные социальные навыки существуют, иногда заставляет игроков или ГМ просто отключать более неформальные рассуждения о социальных ситуациях. Когда ИП хочет убедить НИП в чем-то, они бросают Хар/Общение и позволяют кубикам сказать им, насколько НИП готов внимать их словам. Фактические слова и аргументы, которые они используют, являются просто украшением события.

С одной стороны, это вполне оправданно. Игрок воина не должен быть настоящим стрелком, чтобы выкинуть хороший бросок атаки, так почему же игрок опытного мошенника с серебряным языком должен придумывать плавную линию скороговорки, чтобы использовать свои собственные способности? Вполне законно и разумно позволить кубикам определять успех разговорного гамбита. Если игрок потратил ресурсы персонажа на что-то вроде социальных навыков, он должен увидеть механическую выгоду от этого. Более того, полагаться на разговорные таланты игрока для продвижения переговоров часто может сводиться к игре в поиск правильного разговорного гамбита для ГМ, а не к рациональному убеждению НИП.

Тем не менее, некоторые игроки и ГМ предпочитают, чтобы фактическая аргументация играла большую роль. Один из возможных способов сделать это - позволить игроку изложить свое дело, а затем соответствующим образом установить сложность проверки разговора. Убедить криминального босса предоставить ИП доступ к его сети коррумпированных городских чиновников может быть испытанием сложности 8, если игрок приводит для этого веские аргументы, в то время как запрос не прибегающий к аргументам может быть трудностью 10. С другой стороны, вы можете неявно регулировать последствия успеха или неудачи, основываясь на общей харизме персонажа и бонусе навыков. Персонаж с общим числом +5 может не преуспеть в убеждении криминального босса, если они выбрасывают очень низкий результат, но он укажет им на кого-то, кто может им помочь. Ключ к такому подходу заключается в том, чтобы позволить навыкам и аргументации игроков оказывать видимое влияние на результат, чтобы игроки чувствовали, что и то, и другое имеет значение.

В любом случае, вы должны дать понять группе, какая модель будет использоваться, когда они будут составлять своих персонажей. Это предотвращает трудности позже, когда игрок, управляющий персонажем с модификатором харизмы -1 и никакими социальными навыками, ожидает, что его собственный бойкий язык проведет день с НИП.

Поиск и расследование

Многие приключения полагаются на то, что участник разгадывает тайну или раскапывает темные истины, стоящие за каким-то загадочным событием. ИП могут иногда разочаровываться в этих приключениях, когда они чувствуют, что зашли в тупик или получают набор подсказок, которые они, игроки, не могут надеяться разгадать. И наоборот, игроки иногда могут заскучать, когда приключения становятся последовательностью тестов навыков, когда ИП просто пытаются выбрасывать высокие результаты кубика, чтобы ГМ позволил им продвинуться.

Запуск хорошего приключения, основанного на расследовании, может быть трудным, но есть несколько тактик, которые могут быть полезны для ГМ. Во-первых, определите те фрагменты информации, которые необходимо найти, чтобы решить головоломку. Разгадка секретного кольца органосохраняющих служб города может зависеть от идентификации секретной лаборатории, в которой собирают органы, коррумпированного начальника КПС, который прячет товар в своем доме, и нечестного врача, который отмывает органы в системе донорства. Эти три факта должны быть открыты для того, чтобы ИП прогрессировали.

Как только вы установили факты, следите за возможностями, чтобы позволить им быть обнаруженными. Привлеченные крючком повторяющегося НИП-мальчишку, которого они знали, который исчез после того, как его подобрали службы защиты, ИП могли бы проверить старые места обитания или партнеров НИП, только чтобы узнать, что несколько уличных детей пропали без вести после того, как КПС собрала их, и что все они были подобраны определенным агентом. Не ставьте открытие жизненно важной информации в зависимость от удачного броска кубика. Если ИП предпринимают рациональные следственные действия, им нужно что-то показать, даже если это просто уверенность в том, что их нынешний маршрут - тупик. Вы должны пытаться выдать эту информацию, когда ИП дают вам повод сделать это, а не копить ее против всех, кроме точно правильных линий расследования.

Вы также не должны чувствовать себя плохо, давая ИП перерыв, если они начинают вертеться, либо вводя полезного НИП, чтобы вернуть их на след, либо напоминая им о каком-то более раннем моменте, который они не полностью исследовали. Точно так же вы не должны колебаться, позволяя им иметь дело с следствиями медлительности. Если они проведут слишком много времени в рассеянности, прежде чем найдут своего друга-мальчишку, они могут обнаружить только запасные части.

Один конкретный момент, который часто возникает - это вопрос поиска области. Некоторые ГМ просто позволяют всем ИП проверять Внимательность, чтобы увидеть, замечают ли они что-то скрытое. Это имеет то преимущество, что быстро и просто, но это также может поставить жизненно важную информацию на милость хороших кубиков. Другие ГМ требуют, чтобы игроки конкретно говорили, какие части области они ищут, что они ищут под или внутри, и иначе описывали специфику своего поиска. Это может наказать игроков, которые неправильно представляют себе область, описываемую ГМ. Один из компромиссов состоит в том, чтобы просто дать игрокам жизненно важные подсказки, когда они говорят, что ищут, а затем использовать один или оба других метода, чтобы позволить им искать дополнительные факты и полезные детали.

Добыча

Далекое будущее полно дорогого декора. По-настоящему предприимчивые ИП иногда стремятся «спасти» место до самого основания, вырывая все, что можно перепродать, и перевозя все это, чтобы превратить в кредиты. В какой-то степени это просто здравый смысл; ни один чистокровный грабитель просто не оставит невостребованные ценности валяться вокруг, когда он знает, что они имеют хорошую цену в космопорте. Тем не менее, может быть утомительно справляться с логистикой добычи и балансировкой игры, чтобы позволить ИП наживаться на каждой инопланетной вилке и настенной панели, которые они могут притащить обратно в цивилизацию.

Самый простой способ справиться с этим - просто дать понять, что большинство непереносимых ценностей, которые могут вынести ИП, просто слишком трудно перенести на вторичный рынок. Вопросы законного владения, поиск подходящего неразборчивого покупателя и уклонение от налогового контроля - все это вместе взятое создает больше проблем, чем пользы. Это может быть интересно для того, чтобы сделать приключение из перемещения какого-то особенно исключительного предмета, но, как правило, это просто не стоит того, чтобы выносить медную проводку из укрытия криминального босса.

Существует также проблема ИП, методично снимающих броню, оружие и карманную мелочь со своих мертвых врагов. В большинстве случаев это самоограничение, поскольку большинство ИП не могут легко упаковать около полдюжины боевых винтовок, занимаясь такими занятиями, которые оставляют их сражаться со своими бывшими владельцами. В маловероятном случае, если ИП вернутся с грузовыми санями, большая часть брони, вероятно, ничего не стоит из-за обильных повреждений, которые убили ее владельца, и оружие вряд ли будет настолько ценным, чтобы нарушить баланс игры. Даже в этом случае перемещение оружия на черный рынок обычно не является тривиальным предприятием. Вы не должны отговаривать ИП от модернизации их собственного оборудования за счёт грабежа павших или взятия исключительно ценных предметов для последующего ограждения, но вы не должны чувствовать себя обязанными позволить им сбежать с поля боя на спине.

Фактическая механика продажи добычи может быть настолько сложной, насколько вы хотите ее сделать. Вполне возможно, что то, что получают ИП, может быть открыто продано в мире, обычно примерно за половину его покупной стоимости, если требуется быстрая продажа. Что-то более близкое к полной цене может быть получено только с таким терпением, контактами и заботой, которые редко доступны авантюристам.

Ограждение может потребоваться для тех товаров, которые были приобретены незаконным путем, или предметов, которые запрещены для общей торговли. Скупщики редко платят больше десяти-двадцати процентов от покупной цены товара за подобные вещи. Многие подобные трудности можно устранить, забрав добычу с планеты и отмыв ее где-нибудь за пределами досягаемости законов планеты.

Межзвездная торговля

Как продолжение этого, некоторые группы захотят совершить бойню в межзвездной торговле, перевозя товары из одного мира в другой, чтобы наварить быстрые кредиты. Это почтенный научно-фантастический путь, и нет никаких причин, по которым вы не должны этого допускать, но есть несколько мыслей, которые следует иметь в виду, когда имеешь дело с космической коммерцией.

Возможно, самое главное, что не существует такой вещи, как межзвездные массовые перевозки в **Stars Without Number**. Даже самые большие корабли со спайк-приводом имеют грузоподъемность в несколько десятков тысяч тонн, в то время как современный нефтяной танкер имеет грузоподъемность около 500 000 тонн. Попытка наладить значимую торговлю оптовыми товарами была безнадежной с тех пор, как отказали прыжковые ворота, и массивные грузовые корабли системы больше не могли совершать прыжки между мирами. Такая торговля может существовать внутри системы, с огромными медленными судами, перемещающимися с планеты на планету, но современная торговля опирается на перевозку небольших грузов дорогостоящих товаров или экспертных услуг.

Большинство небольших торговых судов, таких как те, которыми, скорее всего, будет владеть группа ИП, полагаются на внутрисистемные поставки в качестве своего хлеба с маслом. Они везут грузы с продовольствием, водой, сменным персоналом, запасными частями и другими средствами жизнеобеспечения на отдаленные астероидные шахты, исследовательские станции и добывающие заводы. Плата редко бывает большой, но такие миссии по снабжению - отличные крючки для того, чтобы бросить группу в середину какой-нибудь катастрофы.

Торговля за пределами поставок обычно вращается вокруг перемещения местных специализированных технологий или продуктов. Местное искусство, экзотические фармацевтические препараты, высококачественные технические специальности или пассажиры с особыми навыками, которые хотят достичь определенного мира - все это составляет этот класс торговли. Для большинства целей нет необходимости подробно останавливаться на специфике этого процесса, хотя он может добавить привкус, чтобы сделать продукт или два уникальными для данного мира.

Существуют также исключительно рискованные торговые экспедиции к затерянным мирам, приносящие плоды современных пост-тех знаний отсталым народам. В то время как оружие, фармацевтические препараты и технические артефакты обычно жадно востребованы на этих мирах, туземцы часто имеют очень мало ценного, чтобы заплатить за них. Купцам-исследователям часто приходится тщательно исследовать культуру затерянного мира, прежде чем они смогут идентифицировать какой-либо конкретный продукт или ресурс, который может быть с пользой отправлен на межзвездные расстояния, чтобы оправдать поездку. Некоторые особенно беспринципные торговцы не отказываются брать плату в виде местных рабов для экспорта в декадентские или опасные миры.

Существуют также «миссионерские» поставки в эти примитивные миры. Наставники Великого архива время от времени совершают миссии на планету, чтобы распространять ценные технические и художественные знания среди местных жителей, и всегда есть выбор решительных миссионеров, стремящихся донести слово своей веры до язычников. В то время как эти миссии обычно могут поставлять свою собственную еду, инопланетные лекарства и запасные части жизненно важны для поддержания работы их более продвинутых технологий.

Более зловещими, чем наставники и благочестивые, являются «Курцы». Перспектива править как Бог в каком-то забытом мире привлекает определенный тип мужчин и женщин, тип, который обычно вынужден ограничивать свои темные амбиции в более технически продвинутом мире, где энергетическое оружие и силовая броня не дают человеку такого огромного преимущества перед соплеменниками. Эти Курцы ищут потерянные миры вместе с другими единомышленниками, как правило, формулируя свои амбиции как вопрос «продвижения примитивных народов». Большинство экспедиций Курцов рушатся в крови и ужасе в течение нескольких лет, но некоторым удается продержаться гораздо дольше.

Быстрые правила торговли

Для тех, кто предпочитает не использовать полноценные правила межзвездной торговли, представленные в дополнении *Suns Of Gold*, вот несколько кратких рекомендаций по реагированию на интерес игроков к межзвездной торговле. Они предполагают, что у ИП есть корабль, но просто ищут предельные поставки и быстрые возможности, вместо того чтобы воспользоваться формальной торговой сетью и стабильными, надежными рабочими контрактами.

Во-первых, пусть ИП найдут сделку для какого-то блага, которое планета могла бы разумно произвести. Дешевые сыпучих грузов будет стоить 2кб x 10 кредитов за тонну, обычные готовые товары идут за 2кб x 100 кредитов за тонну, а высокотехнологичные, дорогие продукты 2кб x 1000 кредитов за тонну. Они могут найти новую сделку с ожиданием в неделю.

ИП могут попытаться улучшить покупную цену с помощью проверки навыков Хар/Торговля, против которой выступает бросок навыков Мудрости/торговля продавца. В случае успеха цена снижается на 10% за каждый уровень навыка торговли. При неудаче цена остается непоколебимой.

Прежде чем груз будет загружен, бросьте 1кб. Если ИП пытались получить лучшую цену, вычитайте 1 из броска. Если результат равен 1 или меньше, что-то пошло не так, и товар потерян, украден, конфискован или подделан. ИП придется либо смириться с потерей, либо предпринять любые авантюрные шаги, необходимые для того, чтобы вернуть свои деньги или товары. Эти шаги могут включать стрельбу.

Когда ИП пытаются продать товары, предполагая, что планета может разумно захотеть их, бросьте 2кб+1 и умножьте на 10 для оптовых товаров, 100 для готовых изделий или 1000 для дорогих товаров. Это базовая цена, которую покупатель предлагает ИП. Они могут торговаться лучше с тем же встречным броском, что как и раньше, получить 10%-ное повышение цены за уровень навыка торговли при успехе. В случае неудачи ИП должны принять предложенную цену.

После завершения продажи 1кб должен быть брошен снова, также со штрафом -1, если была запрошена лучшая цена. В результате 1 или меньше, конец продажи вещей идет наперекос, и ИП покидают как деньги, так и товары. Чтобы спасти их, им нужно будет провести какое-то приключение, вращающееся вокруг возвращения их законного имущества/денег.

Перенос первого издания Stars Without Number

Большая часть содержания этого издания может быть использована взаимозаменяемо со **Stars Without Number** первого издания. Персонажи могут быть созданы несколько иначе, звездолеты могут вести бой по-новому, а псионика может измениться, но конечный результат в основном использует ту же статистику и те же диапазоны очков. Оригинальное издание **Stars Without Number** может участвовать в кампании пересмотренного издания, не требуя особых правил.

Некоторые ГМ захотят получить рекомендации по преобразованию существующей оригинальной игры в текущую. Это простой процесс, так как масштабы одинаковы.

Перенос персонажей

Персонажи имеют те же атрибуты, уровень персонажа и все другие показатели, если не указано иное. Навыки преобразуются непосредственно в ближайший эквивалент; Сражение/Метание превращается в Стрельбу и так далее. В случае нескольких навыков, теперь сжатых в один навык, как ИП с Сражением/Метанием и Сражением/Энергией, самый высокий навык преобразуется, а более низкие навыки могут быть обменены на любые другие навыки того же уровня по выбору игрока.

ИП сохраняют свой класс. Очки здоровья повторно пробрасываются для персонажа на основе их пересмотренного варианта кубиков здоровья. Таким образом, псионик 5-го уровня может перебросить 5кб для своих очков здоровья. ИП могут сохранить свои существующие очки здоровья, если новый бросок будет меньше текущих.

ИП могут выбрать ряд фокусов, соответствующих их классу и уровню. Например, если вы конвертируете воина 2-го уровня, ИП может выбрать свой первоначальный фокус, свой бонусный фокус воина и фокус, который они получают на втором уровне. Если они выбирают фокусы, дающие бонусные навыки, примените бонус в виде 3 дополнительных очков навыка к умению, как описано на стр. 57.

Очки опыта ИП оцениваются пропорционально в зависимости от кампании. Если персонаж был на полпути к 7-му уровню в существующей кампании, поместите свои очки опыта на полпути к 7-му уровню в соответствии с пересмотренными правилами.

Бонусы за атаку и класс брони рассчитываются по новым правилам, как и показатели спасительных бросков.

Перенос псиоников

Вышеприведенных правил достаточно для преобразования большинства ИП, но способности псионических ИП немного сложнее.

Чтобы получить показатели псионических способностей ИП, возьмите их основную дисциплину, разделите ее пополам и округлите вверх. Возьмите другие дисциплины, разделите их пополам и округлите вниз. Таким образом, ИП с первичной ветвью Телепатии 9 и вторичными дисциплинами Метапсионики 7 и Биопсионика 2 будет преобразован в телепатию-5, Метапсионику-3 и Биопсионику-1. Для дисциплин выше уровня 0 они могут выбрать свободную технику из каждого уровня навыка, который они знают, плюс одну дополнительную технику для каждой дисциплины из любого уровня, который они знают. Рассчитайте усилия по базовым правилам.

Перенос существ

Переверните классы брони до восходящих значений, вычитая КБ существа из 20. Никаких других изменений не требуется; существующие бонусы атаки, кубики здоровья, спасительные броски и т. д.

Перенос кораблей

Дайте кораблям НИП соответствующее количество командных очков, чтобы использовать каждый раунд в корабельном бою. Гражданские корабли и истребители должны иметь 4 КО, военные корабли и опытные пираты должны иметь 5 КО, а более высокие показатели должны быть зарезервированы для элитных или космо-рождённых экипажей.

Скорректируйте расходы на техническое обслуживание судна на основе нового шестимесячного графика технического обслуживания.

Статистика корабля, такая как очки здоровья, скорость, мощность, масса и другие атрибуты, как правило, одинаковы в обоих изданиях. Если ИП строят новый корабль, вы можете сверить его с цифрами, но существующие корабли можно оставить неизменными во время использования.

Перенос экипировки

Большая часть снаряжения и вооружения может быть использована без изменений, так как они одинаковы в обоих изданиях. Возможно, вам придется использовать пересмотренную версию конкретного доспеха или относиться к однолезвийному клинку как к среднему продвинутому оружию, а не к уникальному типу вооружения, но никакого реального преобразования не требуется.

Для оружия ближнего боя дайте ему соответствующую оценку шокового урона для его размера. Малое оружие имеет шоковые показатели 1/КБ 15, среднее оружие имеет 2/13 КБ, а крупное оружие 2/15 КБ.

Для снаряжения, которое вынуждает спасительный бросок на цель, просто попросите жертву сделать тот спасительный бросок, который кажется наиболее подходящим для эффекта предмета. В случае бросков Удачи замените их Ментальными или чистым слепым шансом на 50% успеха.

Использование существующих справочников

Существующие справочники **Stars Without Number**, такие как **Suns Of Gold**, **Skyward Steel**, **Starvation Cheap** и **Darkness Visible**, могут быть использованы с небольшими изменениями или вообще без изменений. Большинство ресурсов в этих книгах были разработаны для использования в системно-агностической манере, и правила построения агентства в **Darkness Visible** или правила межзвездной торговли в **Suns Of Gold** могут быть использованы без каких-либо изменений.

В некоторых случаях эти справочники могут потребовать проверки навыков, которые были изменены в пересмотренном издании. Просто используйте навык новой версии в таких случаях; если **Suns Of Gold** говорит вам добавить Бизнес ИП к некоторому итогу, просто добавьте вместо этого их показатель Торговли.

Домашние правила и игра

Stars Without Number происходит от игровой традиции старой школы, где домашние правила были почти универсальными. Основа игры достаточно проста и прочна, чтобы справиться со всеми видами настроек и корректировок, не разрушаясь, и это ваше священное и неотъемлемое право изгибать игру в любом направлении, если это улучшит ваше развлечение.

Однако вам рекомендуется сначала попробовать правила, как они написаны, чтобы вы могли быть уверены, что действительно хотите что-то изменить. Если вы все-таки решите перетасовать вещи, вот некоторые возможные домашние правила, которые вы могли бы принять, и некоторые рекомендации об их влиянии.

Нет шокового урона: Оружие не наносит шокового урона. Это может упростить рукопашный бой за счет отговаривания ИП от использования оружия ближнего боя и увеличения фактора «дуновения» с ним. Если вы отбросите шоковый урон, вы также можете отказаться от боевого маневра Внезапной атаки, так как больше нет необходимости давать стрелкам возможность стрелять вниз, атакая в ближнем бою, прежде чем они попадут в зону досягаемости.

Использовать оригинальный список навыков: Вам больше нравится список навыков из оригинального издания SWN? Используйте его вместо этого. При создании персонажей позвольте навыкам подбора или бросков быть преобразованными в соответствующий навык оригинального издания. Если ИП бросает «стрелять», например, дайте им выбрать Сражение/Артиллерия, Сражение/Метание или Сражение/Энергия вместо этого. Когда существующие правила требуют определенного нового навыка, пусть ИП использует любой старый навык, который правдоподобно соответствует его функции.

Нет используйте Командные очки: Не хотите отслеживать командные очки в корабельном бою? Исключите все действия, которые предоставляют командные точки, и просто позвольте каждому ИП выбрать одно действие из списка своих отделов каждый ход. Действие отдела поддержки капитана теперь дает этому отделу бонусное действие, а наводчик теперь имеет огонь по системам, которое позволяет им стрелять одним оружием по целевой системе со штрафом -4 на попадание. Корабли НИП могут либо стрелять всеми орудиями в раунде, либо стрелять только одним оружием и предпринимать одно действие, соответствующее их непосредственным потребностям.

Исключите ограничение дальнбойного оружия: Одним из существенных боевых отличий между пересмотренным изданием игры и оригиналом является правило, ограничивающее использование оружия дальнего боя, когда рядом находится враждебный участник ближнего боя. Некоторые ГМ захотят отказаться от этого правила ради простоты, и это может сработать, но это может оставить специалистов по рукопашному бою немного лишними.

Используйте сетку в бою: Хотя игра не написана вокруг использования миниатюр и боевой сетки, ГМ, которые хотят приложить дополнительные усилия для создания таких ресурсов, могут сделать это. Использование двухметровых квадратов или гексов, вероятно, даст наилучшие результаты.

Исключите псионику: Некоторые ГМ, которым нужна более «жесткая научно-фантастическая» игра, могут отказаться от псионики в окружении. В их отсутствие Крик мог быть просто чужеродным энергетическим импульсом, который разрушил прыжковые врата и оставил миры человечества изолированными на века. Однако, если вы исключите псиоников-ИП, вы захотите позаботиться о том, чтобы группа имела доступ к другим целительным ресурсам, таким как стимуляторы и обученные медики ИП.

Отбросьте сверхсветовой звездный полет: ГМ, которые хотят запустить строго одну солнечную систему, могут исключить сверхсветовые космические полеты как вариант. Дополнение **Engines of Babylon** к оригинальной игре обсуждает, как изменить правила звездолетов для кампании ТУЗ, которая перешла во внутрисистемный космический полет.

Повысить начальный уровень: Кампания по умолчанию предполагает, что ИП будут стартовать на первом уровне, как опытные, но чрезвычайно смертные герои. Группы, которые хотят освободить место для немного большей прочности без использования героических правил ИП в расширенной версии игры, могут начать с третьего уровня вместо первого или дать плоский бонус в 10 ОЗ всем ИП.

Добавить универсальную псионику: ГМ может выбрать кампанию, в которой каждый ИП обладает определенной степенью псионической силы. В таких играх каждый ИП должен получить бонус частичного псионика, как это дается в классе авантюристов. Авантюристы, которые выбирают частичный псионический вариант, должны рассматриваться как полные псионики, а сам полный псионический класс отбрасывается. При использовании правил космической магии в расширенной версии игры этот же метод можно использовать для добавления универсальных магических способностей к ИП, будь то частичные Магистры, Адепты или Арканисты.

Использовать сюжетные моменты: Некоторые группы предпочитают иметь определенный контроль над повествованием, предоставленный ИП, либо чтобы спасти их от неминуемой гибели, либо позволить им делать определенные заявления о ситуации, которые автоматически верны. При таких обстоятельствах вы можете дать каждому ИП два «сюжетных очка», которые можно потратить на их спасение, когда в противном случае они наверняка погибнут, или же внести коррективы в текущую авантюрную ситуацию, которую ГМ сочтет приемлемой. Каждый раз, когда ИП продвигается на уровень, эти очки сюжета сбрасываются. Все неизрасходованные теряются.

Превратить бой в кровавую баню: Некоторые группы любят подчеркивать жалкий ужас и смертельную опасность боевых действий в своих кампаниях. Для этих групп вы можете добавить простое правило, что каждый бросок атаки, сделанный в четном раунде боя, будет автоматически успешен, если только на броске нет штрафа, будь то из-за прикрытия или обстоятельств. В этом случае атака проходит стандартно. ИП, которые участвуют в боевых действиях, таким образом, знают, что у них есть очень ограниченное количество времени для разрешения ситуации.

Генератор имён

Что в имени? Для большинства компаний - очень много. Имена и соглашения об именах являются важным и полезным инструментом для придания вашим мирам ощущения согласованности и правдоподобия. Слишком легко впасть в легкую условность бессмысленно-словых имен, когда ГМ может получить гораздо больше возможностей для построения мира из более вдумчивого использования языка.

Названия людей и мест на планете должны соответствовать местному языку. Каждый мир будет иметь свои странные названия, но если подавляющее большинство из них имеют одни и те же основные корни, это помогает дать миру ощущение единства и места. Даже когда игроки не имеют никаких знаний о языке или культуре, которые используются в качестве опорного камня, использование одних и тех же языковых корней гарантирует, что будет использоваться одна и та же базовая палитра звуков и фрагментов слов.

Обратите внимание, что язык и культура разделимы. Просто потому, что у вас есть мир, приправленный архитектурой в арабском стиле и родственными группировками, нет никаких причин, по которым вы не можете использовать французский или испанский для общения. Через тысячу с лишним лет в далеком будущем во всем человеческом пространстве произошли невообразимые для нас в настоящее время культурные трансформации. Несомненно, существуют многовековые межзвездные культуры, которые имеют лишь смутное сходство со своими первоначальными формами. Воспользуйтесь этим, чтобы облегчить себе жизнь.

Сделать имена запоминающимися

Одна из трудностей, которая иногда возникает за столом - это трудности с запоминанием имен, которые не имеют никакого отношения к языкам, на которых говорят игроки. Без какого-либо мнемонического крючка или фамильярности одна цепочка многосложных слов имеет тенденцию сливаться в другую.

Один из способов обойти эту проблему - прикрепить сильные визуальные или символичные сигналы к отдельным НИП. Игроки, возможно, не помнят имени конкретного игрока в космопорте, но они помнят парня, который постоянно курит вонючую сигару, или женщину с волоконно-оптическими волосами. Как ГМ, вы можете помочь предотвратить забывчивость, регулярно используя имя НИП.

Создание инопланетных имён

Один быстрый трюк для создания полностью чужеродных имен состоит в том, чтобы найти очень непонятный язык в интернете и просто использовать его слова для названия экзотических объектов и мест. Игроки вряд ли узнают галатский или готский, поэтому вы избавляете себя от неявного культурного багажа языка, но язык все еще сохраняет характерный набор звуков, которые помогут поддерживать связный слуховой ландшафт. Дальнейшие «смены палитр» гласных, отдельных групп согласных и тому подобное могут сделать «чужой язык» практически из любой речи.



А Р А Б С К И Е	д100	Мужчина	Женщина	Фамилия	д100	Место	д100	Место
	1-4	Амир	Аиша	Абдель	1-2	Адан	51-52	Магрит
	5-8	Аюб	Алима	Авад	3-4	Ахса	53-54	Маскат
	9-12	Биньямин	Бадия	Дахак	5-6	Андалус	55-56	Миср
	13-16	Эфраим	Бишара	Эсса	7-8	Асмэра	57-58	Муруни
	17-20	Ибрагим	Чанда	Ханна	9-10	Асклан	59-60	Кабис
	21-24	Ильяс	Далия	Харби	11-12	Бакуба	61-62	Цина
	25-28	Исмаил	Фатима	Хасан	13-14	Басит	63-64	Рабат
	29-32	Джибриль	Гания	Иса	15-16	Байсан	65-66	Рамла
	33-36	Джаман	Халах	Касим	17-18	Байтлах	67-68	Эр-Рияд
	37-40	Кази	Кайла	Катиб	19-20	Бурсайд	69-70	Савта
	41-44	Луг	Хайра	Халил	21-22	Дахила	71-72	Салала
	45-48	Матта	Лейла	Малик	23-24	Дарасалам	73-74	Сана
	49-52	Мухаммед	Мина	Мансур	25-26	Доха	75-76	Синкит
	53-56	Мубарак	Муниса	Мазин	27-28	Ганин	77-78	Сукутра
	57-60	Мустафа	Миша	Муса	29-30	Гебал	79-80	Сур
	61-64	Назир	Найма	Наджиб	31-32	Гибути	81-82	Табук
	65-68	Рафим	Нисса	Намари	33-34	Гидда	83-84	Танга
	69-72	Реза	Нура	Насер	35-36	Харма	85-86	Тарифа
	73-76	Шариф	Парвин	Рахман	37-38	Хартум	87-88	Тарракуна
77-80	Теймур	Рэна	Рашид	39-40	Хибах	89-90	Тисит	
81-84	Усман	Шала	Салех	41-42	Хомс	91-92	Умань	
85-88	Якуб	Сухира	Салим	43-44	Хубар	93-94	Урдунн	
89-92	Юсуф	Тахира	Шади	45-46	Кербела	95-96	Васка	
93-96	Закария	Ясмин	Сулейман	47-48	Кут	97-98	Ябура	
97-100	Зубайр	Зулехка	Табари	49-50	Лакант	99-100	Яман	

К И Т А Й С К И Е	д100	Мужчина	Женщина	Фамилия	д100	Место	д100	Место
	1-4	Айго	Бию	Бай	1-2	Андон	51-52	Лучжоу
	5-8	Бохай	Чанин	Цао	3-4	Аньцин	53-54	Нинся
	9-12	Чао	Дайюй	Цен	5-6	Аньшань	55-56	Пинсян
	13-16	Дай	Хуэйдай	Цуи	7-8	Чаоян	57-58	Пижу
	17-20	Давэй	Хуэйлян	Динь	9-10	Чаочжоу	59-60	Квидонга
	21-24	Дуйи	Цзя	Ду	11-12	Чифэн	61-62	Циндао
	25-28	Фа	Цзинфэй	Фанг	13-14	Далянь	63-64	Цинхай
	29-32	Фу	Лан	Фу	15-16	Дуньхуан	65-66	Рехе
	33-36	Гуй	Лилин	Гуо	17-18	Фэнцзя	67-68	Шаньси
	37-40	Конг	Лью	Хан	19-20	Фэнтянь	69-70	Тайюань
	41-44	Цзянью	Мейли	Хао	21-22	Фулян	71-72	Тэнчжоу
	45-48	Канг	Ниу	Ханг	23-24	Фушунь	73-74	Урумчи
	49-52	Ли	Пейжи	Леи	25-26	Ганьсу	75-76	Вэйфан
	53-56	Ниу	Цяо	Ли	27-28	Ганьчжоу	77-78	Угане
	57-60	Пэн	Цин	Лянг	29-30	Гуйчжоу	79-80	Уси
	61-64	Кван	Руолан	Луй	31-32	Хотан	81-82	Сямынь
	65-68	Ру	Шу	Лонг	33-34	Хунань	83-84	Сиань
	69-72	Шен	Суйин	Сонг	35-36	Цзинань	85-86	Сикан
	73-76	Ши	Тинг	Тан	37-38	Цзиндэчжэнь	87-88	Синин
77-80	Сонг	Ся	Танг	39-40	Джинси	89-90	Синьцзян	
81-84	Тао	Сяовэнь	Ванг	41-42	Цзиньчжоу	91-92	Иду	
85-88	Ксу	Сюлань	Ву	43-44	Куньмин	93-94	Инкоу	
89-92	Юи	Йа	Цин	45-46	Ляонин	95-96	Юйси	
93-96	Юан	Ин	Янг	47-48	Линьи	97-98	Цзыгун	
97-100	Зян	Чжилань	Зан	49-50	Люйшунь	99-100	Цойге	

АНГЛИЙСКИЕ	д100	Мужчина	Женщина	Фамилия	д100	Место	д100	Место
	1-4	Адам	Эбигейл	Баркер	1-2	Олдингтон	51-52	Бриксхем
	5-8	Альберт	Анна	Браун	3-4	Эпплтон	53-54	Латчфорд
	9-12	Альфред	Беатрис	Батлер	5-6	Эшдон	55-56	Лей
	13-16	Аллан	Бланш	Картер	7-8	Бервик	57-58	Лейтон
	17-20	Арчибальд	Кэтрин	Чепмен	9-10	Брэмфорд	59-60	Маресфилд
	21-24	Артур	Шарлотта	Коллинс	11-12	Бримстейдж	61-62	Марксколл
	25-28	Бэзил	Клэр	Кук	13-14	Карден	63-64	Незерпул
	29-32	Чарльз	Элеонора	Дэвис	15-16	Черчилль	65-66	Ньютон
	33-36	Колин	Элизабет	Грей	17-18	Клифтон	67-68	Окстон
	37-40	Дональд	Эмили	Грин	19-20	Колби	69-70	Престон
	41-44	Дуглас	Эмма	Харрис	21-22	Копфорд	71-72	Ридли
	45-48	Эдгар	Джорджия	Джексон	23-24	Кромер	73-74	Рочфорд
	49-52	Эдмунд	Харриет	Джонс	25-26	Давенхэм	75-76	Сифорд
	53-56	Эдвард	Джоан	Ллойд	27-28	Дарзиньшем	77-78	Селси
	57-60	Джордж	Джуди	Миллер	29-30	Довердейл	79-80	Стэнтон
	61-64	Гарольд	Джулия	Робертс	31-32	Элстед	81-82	Стокхэм
	65-68	Генри	Люси	Смит	33-34	Ферринг	83-84	Топить
	69-72	Иан	Лидия	Тейлор	35-36	Гиссинг	85-86	Саттон
	73-76	Джеймс	Маргарет	Томас	37-38	Хейдон	87-88	Тэкхем
77-80	Джон	Мэри	Тернер	39-40	Нора	89-90	Тетфорд	
81-84	Льюис	Молли	Ватсон	41-42	Ханстон	91-92	Торндон	
85-88	Оливер	Нора	Уайт	43-44	Хаттон	93-94	Ультинг	
89-92	Филипп	Рози	Уильямс	45-46	Инкберроу	95-96	Аптон	
93-96	Ричард	Сара	Вуд	47-48	Инворт	97-98	Вестхорп	
97-100	Уильям	Виктория	Янг	49-50	Исфилд	99-100	Вустер	

ГРЕЧЕСКИЕ	д100	Мужчина	Женщина	Фамилия	д100	Место	д100	Место
	1-4	Александр	Александра	Андреас	1-2	Адрамиттион	51-52	Каллисто
	5-8	Алексий	Амалия	Аргирос	3-4	Энос	53-54	Катерини
	9-12	Анастасий	Каллиста	Димитриу	5-6	Аликарнасос	55-56	Китайрон
	13-16	Христулос	Чарис	Флорос	7-8	Авидос	57-58	Кидония
	17-20	Христос	Хлоя	Гаврас	9-10	Дакиа	59-60	Лакония
	21-24	Дамиан	Доротейя	Иоаннидис	11-12	Дардана	61-62	Лерос
	25-28	Димитрис	Елена	Кацарос	13-14	Декаполи	63-64	Лесбос
	29-32	Дисмас	Евдокия	Киркос	15-16	Додони	65-66	Лемнос
	33-36	Элиас	Гиада	Левентис	17-18	Эфесос	67-68	Ликия
	37-40	Георгос	Елена	Макрис	19-20	Эфстратиос	69-70	Мегара
	41-44	Иоаннис	Иоанна	Метаксас	21-22	Элевсин	71-72	Мессени
	45-48	Константинос	Лидия	Николаидис	23-24	Эллада	73-74	Милош
	49-52	Ламброс	Мелания	Паллис	25-26	Эпидавр	75-76	Никая
	53-56	Леонидас	Мелисса	Паппас	27-28	Эримантос	77-78	Оронтис
	57-60	Маркос	Ника	Петру	29-30	Эврипский	79-80	Парнас
	61-64	Мильтиад	Николина	Раптис	31-32	Гавдос	81-82	Петро
	65-68	Нестор	Олимпия	Симонид	33-34	Гитейо	83-84	Самос
	69-72	Никос	Филиппа	Спирос	35-36	Икария	85-86	Сирос
	73-76	Орест	Фиби	Ставрос	37-38	Илиос	87-88	Тапсос
77-80	Петрос	София	Стефанидис	39-40	Иллирия	89-90	Фессалия	
81-84	Саймон	Феодора	Стратигос	41-42	Ирайя	91-92	Тира	
85-88	Ставрос	Валентина	Терзис	43-44	Ираклио	93-94	Тива	
89-92	Теодор	Валерия	Феодору	45-46	Исминос	95-96	Варвара	
93-96	Вассилиоса	Янна	Василиадис	47-48	Итаки	97-98	Виотиа	
97-100	Яннис	Зоя	Яннакакис	49-50	Кадмея	99-100	Пилос	

И Н Д И Й С К И Е	д100	Мужчина	Женщина	Фамилия	д100	Место	д100	Место
	1-4	Амрит	Амала	Ачари	1-2	Ахмедабад	51-52	Джайсалмер
	5-8	Ашок	Аша	Банерджи	3-4	Алипурдуар	53-54	Джаронда
	9-12	Чанд	Чандра	Бхатнагар	5-6	Алубари	55-56	Кадамбур
	13-16	Динеш	Девика	Бозе	7-8	Анджанадри	57-58	Каласипал м
	17-20	Гобинд	Эша	Чаухан	9-10	Анклешвар	59-60	Карнатака
	21-24	Хариндер	Гита	Чопра	11-12	Баларика	61-62	Кутчухеры
	25-28	Джагдиш	Индира	Дас	13-14	Бхануджа	63-64	Лалгола
	29-32	Джохар	Индрани	Датта	15-16	Бхилвада	65-66	Маинагури
	33-36	Куриен	Джая	Гупта	17-18	Брахмагхоса	67-68	Найнитал
	37-40	Лакшман	Джаянти	Джохар	19-20	Буландшахар	69-70	Нандидург
	41-44	Мадхав	Кири	Кароог	21-22	Кандрама	71-72	Нараянадри
	45-48	Махинде р	Лалита	Махаджан	23-24	Чалисгаон	73-74	Панипата
	49-52	Мохал	Малати	Малхотра	25-26	Чандрагири	75-76	Панджагутта
	53-56	Наринде р	Мира	Мехра	27-28	Чарбаг	77-78	Патанкот
	57-60	Нихил	Мохана	Нехрен	29-30	Чаянка	79-80	Патхардихе
	61-64	Омрао	Нила	Патил	31-32	Читторгарх	81-82	Порбандар
	65-68	Прасад	Нита	Рао	33-34	Даябасти	83-84	Раджастхан
	69-72	Пратап	Раджани	Саксена	35-36	Дикпала	85-86	Ренигунта
	73-76	Ранджит	Сарала	Шах	37-38	Эканга	87-88	Шиваграмм а
77-80	Санджай	Сарика	Шарма	39-40	Гандхидхам	89-90	Шакурбасти	
81-84	Шанкар	Шила	Сингх	41-42	Голлапролу	91-92	Силигури	
85-88	Тхакур	Сунита	Триведи	43-44	Грахиса	93-94	Сонепат	
89-92	Виджай	Тришна	Венкатесан	45-46	Гувахати	95-96	Теливара	
93-96	Випул	Уша	Верма	47-48	Харидасва	97-98	Тинпахар	
97-100	Яш	Васанта	Шахова	49-50	Индрапрастха	99-100	Вилливавкка м	

Я П О Н С К И Е	д100	Мужчина	Женщина	Фамилия	д100	Место	д100	Место
	1-4	Акира	Аеми	Абэ	1-2	Бандо	51-52	Мицукайдо
	5-8	Дайсуке	Айри	Аракаки	3-4	Чикума	53-54	Мория
	9-12	Фукаши	Ако	Эндо	5-6	Чикусей	55-56	Нагано
	13-16	Горо	Аю	Фудзивара	7-8	Чино	57-58	Нака
	17-20	Хиро	Чикадзе	Гото	9-10	Хитачи	59-60	Накано
	21-24	Хироя	Эрико	Ито	11-12	Хитачинака	61-62	Оги
	25-28	Адзумино	Хина	Кикиути	13-14	Хитачиомия	63-64	Окая
	29-32	Катсу	Каори	Киндзе	15-16	Хитатиота	65-66	Омати
	33-36	Катсудо	Кейко	Кобаяши	17-18	Лида	67-68	Рюгасаки
	37-40	Кэйшу	Кека	Кога	19-20	Иияма	69-70	Саку
	41-44	Кьюто	Маюми	Комацу	21-22	Инна	71-72	Сэтцу
	45-48	Микия	Михо	Маэда	23-24	Инасики	73-74	Симоцума
	49-52	Мицунобу	Намико	Накамура	25-26	Ишиока	75-76	Сиодзири
	53-56	Мицуру	Нацу	Нарита	27-28	Итако	77-78	Сува
	57-60	Нарухико	Нобуко	Очи	29-30	Камису	79-80	Сузака
	61-64	Нобу	Рей	Такемори	31-32	Касама	81-82	Такахаги
	65-68	Шигео	Ририса	Сайто	33-34	Касима	83-84	Такео
	69-72	Шигето	Сакими	Сакамото	35-36	Касумигаура	85-86	Томи
	73-76	Шоу	Шихоко	Сато	37-38	Китайбараки	87-88	Торид
77-80	Шуджи	Шика	Сузуки	39-40	Киесэ	89-90	Цучиура	
81-84	Такахару	Цукико	Такахаси	41-42	Кога	91-92	Цукуба	
85-88	Теруаки	Цузуне	Танака	43-44	Комагане	93-94	Уэда	
89-92	Тетсуши	Йорико	Ватанабэ	45-46	Коморо	95-96	Ушику	
93-96	Цукаса	Йорими	Ямамото	47-48	Мацумото	97-98	Есикава	
97-100	Ясухару	Йошико	Ямасаки	49-50	Мито	99-100	Юки	

Л А Т И Н О С Ы	д100	Мужчи на	Женщина	Фамилия	д100	Место	д100	Место
	1-4	Агриппа	Аппия	Антиус	1-2	Абилия	51-52	Лукас
	5-8	Аппий	Аула	Ауриус	3-4	Алсиум	53-54	Лугдунум
	9-12	Аул	Цезула	Барбациус	5-6	Аквилия	55-56	Медиоланум
	13-16	Цезо	Децима	Калидий	7-8	Аргенторатум	57-58	Новезий
	17-20	Децим	Фауста	Корнелиус	9-10	Аскривий	59-60	Патавий
	21-24	Фауст	Гайя	Деций	11-12	Аскулум	61-62	Пистория
	25-28	Гаюс	Гнэа	Фабий	13-14	Атталия	63-64	Помпеи
	29-32	Гней	Хоста	Флавий	15-16	Бария	65-66	Раурика
	33-36	Хостус	Лючия	Галерий	17-18	Батаворум	67-68	Ригомагус
	37-40	Луций	Майо	Гораций	19-20	Белум	69-70	Рома
	41-44	Мамерк	Марсия	Юлия	21-22	Боббиум	71-72	Салернум
	45-48	Маний	Максима	Ювентий	23-24	Бригантий	73-74	Салоны
	49-52	Маркус	Меттия	Лициний	25-26	Бургодунум	75-76	Сеговия
	53-56	Меттий	Нона	Мариус	27-28	Камулодунум	77-78	Сирмий
	57-60	Нонус	Нумерия	Миниций	29-30	Клаузентум	79-80	Спалатум
	61-64	Нумери й	Октавия	Нериус	31-32	Кордуба	81-82	Таррако
	65-68	Опитер	Постума	Октавия	33-34	Кориоваллум	83-84	Треверорум
	69-72	Паулюс	Прима	Помпей	35-36	Дурукобривис	85-86	Веруламий
	73-76	Прокул	Прокула	Квинкий	37-38	Эборакум	87-88	Везонтио
77-80	Публий	Септима	Рутилий	39-40	Эмона	89-90	Ветера	
81-84	Квинт	Сервия	Секстий	41-42	Флоренция	91-92	Винделикорум	
85-88	Сервий	Терция	Тициус	43-44	Лактодурум	93-94	Виндобона	
89-92	Тибери й	Тиберия	Ульпий	45-46	Ленция	95-96	Виновия	
93-96	Титус	Тития	Валериус	47-48	Линдум	97-98	Вироконий	
97-100	Волеску с	Вибия	Вителлий	49-50	Лондиниум	99-100	Волюбилис	

Н И Г Е Р И Й С К И Е	д100	Мужчина	Женщина	Фамилия	д100	Место	д100	Место
	1-4	Адесегун	Абике	Адегбойе	1-2	Абадан	51-52	Джере
	5-8	Акинтола	Адесува	Аденийи	3-4	Адор	53-54	Калабалге
	9-12	Амабере	Адунола	Адееку	5-6	Агату	55-56	Кацина
	13-16	Арикаве	Ангули	Адунола	7-8	Акамкпа	57-58	Кнодуга
	17-20	Асагвара	Арева	Агбадже	9-10	Акпабуйо	59-60	Коншишаце
	21-24	Чидубем	Азари	Акпан	11-12	Ала	61-62	Кукава
	25-28	Чинеду	Бисола	Акпехи	13-14	Аскира	63-64	Кванде
	29-32	Чиветей	Чиома	Алики	15-16	Бакасси	65-66	Кваякусар
	33-36	Дамилола	Эдува	Ясуни	17-18	Бама	67-68	Лого
	37-40	Эсангбед о	Эмилохи	Бабангида	19-20	Байо	69-70	Мафа
	41-44	Эзенвойе	Фехинтола	Еким	21-22	Беквара	71-72	Макурди
	45-48	Фоларин	Фоласад	Эзейруаку	23-24	Биаз	73-74	Нганзай
	49-52	Генечи	Махпара	Фабиола	25-26	Боки	75-76	Обанлику
	53-56	Идову	Миника	Фасола	27-28	Буруку	77-78	Оби
	57-60	Калерб	Нколика	Нвоколо	29-30	Калабар	79-80	Обубра
	61-64	Кетаннду	Нкойо	Нзеоча	31-32	Чибок	81-82	Обуду
	65-68	Мелубари	Нуанае	Охо	33-34	Дамбоа	83-84	Одукпани
	69-72	Нканта	Обиома	Оконкво	35-36	Диква	85-86	Огбадибо
	73-76	Обафемид	Олафемид	Окойе	37-38	Этунг	87-88	Охимини
77-80	Олатунде	Шанумид	Оланиян	39-40	Гбоко	89-90	Окпокву	
81-84	Олумид	Соминабо	Олавале	41-42	Губио	91-92	Отукпо	
85-88	Томбари	Сулиат	Олумезе	43-44	Гузамала	93-94	Шани	
89-92	Удофия	Тариер	Онаджоби	45-46	Гвоза	95-96	Угэп	
93-96	Уйоата	Темедир	Сойинка	47-48	Хавул	97-98	Вандейкья	
97-100	Узочи	Йемиси	Ямуса	49-50	Иком	99-100	Яла	

РУССКИЕ	д100	Мужчина	Женщина	Фамилия	д100	Место	д100	Место
	1-4	Александр	Александра	Абелев	1-2	Амур	51-52	Омск
	5-8	Андрей	Анастасия	Бобриков	3-4	Архангельск	53-54	Оренбург
	9-12	Аркадий	Аня	Чемеркин	5-6	Астрахань	55-56	Орёл
	13-16	Борис	Катерина	Гогунов	7-8	Белгород	57-58	Пенза
	17-20	Дмитрий	Дивора	Гуров	9-10	Брянск	59-60	Пермь
	21-24	Доминик	Дима ???	Ильченко	11-12	Челябинск	61-62	Псков
	25-28	Григорий	Екатерина	Кавелин	13-14	Чита	63-64	Ростов
	29-32	Игорь	Ева	Комаров	15-16	Горки	65-66	Рязань
	33-36	Илья	Ирина	Коровин	17-18	Иркутск	67-68	Сахалин
	37-40	Иван	Каролина	Курников	19-20	Иваново	69-70	Самара
	41-44	Кирилл	Катлина	Лебедев	21-22	Калининград	71-72	Саратов
	45-48	Константин	Кира	Литвак	23-24	Калуга	73-74	Смоленск
	49-52	Леонид	Людмила	Мехдиев	25-26	Камчатка	75-76	Свердловск
	53-56	Николай	Мара	Муравьев	27-28	Кемерово	77-78	Тамбов
	57-60	Олег	Надежда	Никитин	29-30	Киров	79-80	Томск
61-64	Павел	Настасья	Ортов	31-32	Кострома	81-82	Тула	
65-68	Пётр	Наталья	Песков	33-34	Курган	83-84	Тверь	
69-72	Сергей	Оксана	Ромасько	35-36	Курск	85-86	Тюмень	
73-76	Степан	Алёна	Шведов	37-38	Ленинград	87-88	Ульяновск	
77-80	Валентин	Ольга	Сикорский	39-40	Липецк	89-90	Владимир	
81-84	Василий	Софья	Столыпин	41-42	Магадан	91-92	Волгоград	
85-88	Виктор	Светлана	Туров	43-44	Москва	93-94	Вологда	
89-92	Яков	Татьяна	Волох	45-46	Мурманск	95-96	Воронеж	
93-96	Егор	Вильма	Зайцев	47-48	Новгород	97-98	Выборг	
97-100	Юрий	Елена	Жуков	49-50	Новосибирск	99-100	Ярославль	

ИСПАНСКИЕ	д100	Мужчина	Женщина	Фамилия	д100	Место	д100	Место
	1-4	Джере	Адалина	Арельяно	1-2	Агуаскебас	51-52	Лорето
	5-8	Калабалге	Алета	Ариспана	3-4	Алькасар	53-54	Лухар
	9-12	Кацина	Ана	Барашек	5-6	Барратгуете	55-56	Марбела
	13-16	Кнодуга	Аскенсион	Кардерас	7-8	Бравады	57-58	Матагорда
	17-20	Коншишаце	Беатрис	Карранзо	9-10	Голавли	59-60	Насименто
	21-24	Кукава	Кармела	Кордова	11-12	Калдерон	61-62	Нигуэлас
	25-28	Кванде	Селия	Энсио	13-14	Кантера	63-64	Огихарес
	29-32	Кваякусар	Долорес	Эспейо	15-16	Кастилло	65-66	Ортегикар
	33-36	Логос	Элена	Гавилан	17-18	Диегадас	67-68	Пампанико
	37-40	Мафа	Емелина	Гоэрра	19-20	Донабланка	69-70	Пеладо
	41-44	Макурди	Фелипа	Гильен	21-22	Энсинеты	71-72	Кесада
	45-48	Нганзай	Инес	Хуэртас	23-24	Эстрелла	73-74	Квинтера
	49-52	Обанлику	Исабель	Иллан	25-26	Фаустино	75-76	Ригуэло
	53-56	Оби	Хасинта	Джорrado	27-28	Фуэнтебравия	77-78	Руэскас
	57-60	Обубра	Лусия	Моретта	29-30	Гафариллиос	79-80	Сальтерас
61-64	Обуду	Лупе	Мотолиния	31-32	Жиронда	81-82	Сантопитар	
65-68	Одукпани	Мария	Панкорбо	33-34	Смоковницы	83-84	Таберно	
69-72	Огдадибо	Марта	Паредес	35-36	Хуэгалo	85-86	Торес	
73-76	Охимини	Нина	Кесада	37-38	Хумилладеро	87-88	Умбрет	
77-80	Окпокву	Палома	Рома	39-40	Иллора	89-90	Вальдеказорла	
81-84	Отукпо	Рафаэла	Рубиера	41-42	Изабелла	91-92	Велес	
85-88	Шани	Соледад	Санторо	43-44	Избор	93-94	Вистаэрмоса	
89-92	Угэп	Тереса	Торрильяс	45-46	Джандилла	95-96	Йегуас	
93-96	Вандейкья	Валенсия	Вера	47-48	Джинетес	97-98	Захора	
97-100	Яла	Зенайда	Виверо	49-50	Лимонес	99-100	Зюмета	

В один бросок: НИП

Будут времена, когда ГМ нуждается в НИП в срочном порядке. Предыдущие производители имен могут быть использованы в сочетании с этими таблицами, чтобы быстро создать второстепенного персонажа для вашего приключения. Просто бросьте один из каждого типа кубиков: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. Сопоставьте их с таблицами, сгладьте любые грубые соединения, и теперь у вас есть мгновенный НИП.

Когда нужна боевая статистика, просто примените наиболее подходящую строку статистики со страницы 195 и предположите, что у них есть любое оружие, броня или другое личное имущество, которое может быть подходящим для кого-то в их социальных обстоятельствах.

к6	Их предыстория
1	Местное низшее сословие или беднейшие местные жители
2	Чернорабочие и работники-труженики
3	Честолюбивый буржуа или аристократ
4	Элита здешнего общества
5	Меньшинство или иностранец; перебросьте 1к4
6	Инопланетяне или экзоты; перебросьте 1к4

к8	Их роль в социуме
1	Преступник, бандит, вор, мошенник
2	Слуга, уборщик, работник розничной торговли, слуга
3	Неквалифицированный трудяга, носильщик, строитель
4	Квалифицированный торговец, электрик, механик, пилот
5	Идейный работник, программист, писатель
6	Коммерсант, владелец бизнеса, трейдер, банкир
7	Чинovníк, бюрократ, придворный, клерк
8	Военный, солдат, силовик, сотрудник правоохранительных органов

к10	Их самая большая проблема
1	У них есть значительные долги или финансовые проблемы
2	Любимый человек попал в беду; перебросьте это
3	Романтическая неудача с желанным человеком
4	Наркотическая или поведенческая зависимость
5	Их начальство не любит или обижается на них
6	У них есть устойчивая болезнь
7	Они ненавидят свою работу или жизненную ситуацию
8	Кто-то опасный нацелился на них
9	Они преследуют гибельную цель
10	У них нет проблем, достойных упоминания

к20	Их самое большое стремление
1	Им нужен конкретный романтический партнер
2	Они хотят денег для себя или любимого
3	Они хотят повышения по службе
4	Они хотят получить ответы о прошлой травме
5	Они хотят отомстить врагу
6	Они хотят помочь обездоленному другу
7	Они хотят совершенно другую работу
8	Они хотят защиты от врага
9	Они хотят оставить свою нынешнюю жизнь
10	Они хотят почёта и славы
11	Они хотят власти над окружающими
12	У них есть все, что они хотят от жизни

к4	Возраст
1	Необычно молодой или старый для своей роли
2	Молодой человек
3	Зрелый человек
4	Средний или пожилой возраст

к20	Самая очевидная черта характера
1	Честолюбие
2	Алчность
3	Озлобленность
4	Смелость
5	Трусость
6	Любопытство
7	Лживость
8	Решимость
9	Преданность делу
10	Филиальность
11	Ненависть
12	Честность
13	Оптимист
14	Любовь к одному человеку
15	Нигилизм
16	Патернализм
17	Пессимизм
18	Протекционизм
19	Обидчивость
20	Стыдливость

В один бросок: Покровители

ИП часто нуждаются в покровителях, которые направляют их на приключения или предлагают подходящее вознаграждение за полуправильные услуги. В сочетании с соседними таблицами НИП вы можете использовать инструменты ниже, чтобы быстро сформировать покровителя и то, чего он хочет от партии.

Один из особенно удобных приемов состоит в том, чтобы составить несколько коротких приключений-филлеров, как описано на странице 177, а затем, когда игрокам внезапно понадобится работа или услуга, которую может оказать только кооперативный покровитель, использовать покровителя, чтобы подключить их к приключениям-филлерам. Если вам не хватает удобного заранее подготовленного приключения, обычно наиболее практично, чтобы патрон запросил какую-то простую, прямую, одностороннюю работу, которая вам будет удобна в работе на лету. Вы можете обратиться к странице 178, чтобы найти подходящие ставки оплаты для разных клиентов.

к6	Надежность покровителя
1	Они намерены полностью погубить ИП
2	Они не будут платить, если их не заставят это сделать
3	Они будут платить медленно или неохотно
4	Они заплатят, но со штрафом за ошибки
5	Они заплатят не придираясь
6	Они заплатят больше, чем обещали

к8	Основная задача работы
1	Убей кого-нибудь, кто мог бы это заслужить
2	Похитить кого-то опасного
3	Украсть хорошо охраняемый объект
4	Поджог или диверсия на месте
5	Получить доказательства какого-то злодеяния
6	Защитить кого-то от непосредственной угрозы
7	Перевезти кого-то через опасность
8	Охраняйте перевозимый объект

к12	Потенциальные не-денежные вознаграждения
1	Правительственный чиновник станет должен
2	Недвижимость в этом районе
3	Вещь очень ценная в другом мире
4	Компоненты модификации пре-тех
5	Полезный артефакт пре-теха
6	Информация, необходимая ИП
7	Членство в влиятельной группе
8	Доступ к черному рынку
9	Использование ограниченных инфраструктур или верфей
10	Доли в прибыльном бизнесе
11	Карты к спрятанному или охраняемому сокровищу
12	Незаконное, но ценное оружие или снаряжение

к10	Главной противодействующей силой
1	Предательский работодатель или подчиненный
2	Открытый и известный враг покровителя
3	Официальное вмешательство правительства
4	Неизвестный соперник покровителя
5	Сам макгаффин противостоит им
6	Очень сжатые временные рамки
7	Эта работа совершенно незаконна
8	Участник получит выгоду из своей неудачи
9	Покровитель сильно ошибается в чем-то
10	Местные жители настроены против покровителя

к4	Как охотно покровитель нанимает
1	Осторожно, но его можно убедить взять на работу
2	Готовы обещать стандартные тарифы
3	Нетерпеливый, готовый предложить бонус
4	Отчаявшись, они могут предложить то, что не могут заплатить

к20	Осложнение работы
1	Где-то устроена засада
2	Причастность ИП утекла к врагу
3	Покровитель каким-то образом оказывает ошибочную помощь
4	Неудача была бы крайне болезненной
5	Работа определяет их как союзников местной фракции
6	Макгаффин физически опасен
7	В важное место трудно попасть
8	Успех был бы морально неприятен
9	Предполагаемый союзник очень бесполезен или глуп
10	Покровитель плохо понял ИП
11	Работа внезапно изменяется на полпути
12	Замешан неожиданный нарушитель спокойствия
13	Критическая экипировка выйдет из строя на полпути
14	Несвязанный несчастный случай все усложняет
15	Оплата приходит в труднодоступной форме
16	Кто-то предает покровителя
17	Критический элемент внезапно сместился
18	Оплата идет в жадно преследуемом популярным товаре
19	Истинная цель - это вспомогательная часть работы
20	Никаких осложнений; все так, как должно быть

В один бросок: Городские встречи

Неизбежно бывают моменты, когда ГМ нуждается в чем-то, чтобы быстро отвлечь ИП. Быстрая встреча, будь то в городских джунглях или инопланетных пустошах, может выиграть у ГМ время, необходимое для решения какой-то более крупной проблемы. Таблицы здесь могут быть использованы для создания простого городского события, чтобы занять ИП на некоторое время.

Точные детали события должны быть предоставлены ГМ таким образом, чтобы соответствовать культуре и ситуации планеты, но цель таблиц - обеспечить быстрый конфликт, с которым ИП могут взаимодействовать осмысленно. Если ИП сопротивляются крючку, это относительно простой вопрос, чтобы сделать его избегание достаточно сложной задачей, чтобы он выиграл вам время, в котором вы нуждались в первую очередь. Не заставляйте ИП заниматься этим, но дайте им немного поработать, чтобы освободиться.

к6	Общее место проведения мероприятия
1	Посреди улицы
2	На общественной площади
3	Внизу по боковой аллее
4	Внутри местного предприятия
5	Рядом с общественным парком или в нем
6	На станции общественного транспорта

к8	Почему задействуются ИП?
1	Сочувствующий участник обращается к ним
2	Пути вокруг него все опасны/заблокированы
3	Это происходит непосредственно вокруг них
4	Ценная вещь выглядит украденной среди всего этого
5	Участник предлагает вознаграждение за помощь
6	Кто-то по ошибке вовлекает в это ИП
7	Кажущийся выход ведет только глубже внутрь
8	Ответственность так или иначе возлагается на них

к12	Какие антагонисты задействованы?
1	Местный громила и его головорезы
2	Безжалостный политический босс и их фанатики
3	Жестокие преступники
4	Религиозные фанатики
5	Ослепительно несносный инопланетянин
6	Коррупцированный или чрезмерно строгий государственный чиновник
7	Толпа местных жителей в состоянии алкогольного опьянения
8	Разглагольствующий демагог и его последователи
9	Тупоголовый местный вельможа
10	Очень способный убийца или сильная рука
11	Эгоцентричный местный отпрыск власти
12	Сбитый с толку иностранец или лесной житель

к10	Какова природа этого события?
1	Парад или фестиваль срывается
2	На невинных нападают
3	Ограблено заведение
4	Происходит мятеж по поводу местной политики
5	Кого-то в чем-то обвиняют
6	Происходят пожары или обрушения зданий
7	Проводится неотложная медицинская помощь
8	Кто-то пытается обмануть ИП
9	Происходит автомобильная авария
10	Нарушается религиозная церемония

к4	Из-за Чего конфликт?
1	Деньги, вымогательство, задолженность по платежам, долги
2	Уважение, подчинение социальному авторитету
3	Обиды, этнические неприязни, бандитская расплата
4	Политика, религия или другая идеология

к20	Соответствующие градостроительные особенности
1	Через это место проходит интенсивное движение транспорта
2	Музыка гремит на оглушительной громкости
3	Присутствуют две группы, которые ненавидят друг друга
4	Большая доставка осуществляется прямо там
5	Рой школьников или одичавшая молодежь
6	Настойчивый проповедник вещает с трибуны
7	Несколько карманников работают в толпе
8	Киоск опрокинулся и разбросал вещи
9	Уличные фонари не горят или видимость низкая
10	Полицейский патруль здесь и не хочет действовать
11	Враждебные для ИП репортёры ведут запись здесь
12	Кто-то пытается что-то продать ИП
13	Здесь толпятся дикие собаки или другие животные
14	Здесь протестуют не связанные между собой активисты
15	Уличные дети пытаются украсть что-нибудь у ИП
16	GPS-карты здесь опасно неточны
17	Обрушившиеся линии электропередач представляют здесь опасность
18	Многочисленные открытые люки и служебные отверстия
19	Улица чем-то перекрыта
20	Толпа такая густая, что едва можно двигаться

В один бросок: Встречи в дикой природе

Построение соответствующих встреч с дикой природой будет сильно варьироваться в зависимости от рассматриваемой планеты, но приведенные ниже таблицы предполагают, что дикая природа находится на обитаемом мире с некоторыми смутными аналогами земной местности и растительности. Если мир лишен человеческих обитателей, замените черты инопланетными реликвиями или остатками разведчиков или потерянных колоний.

В приведенных ниже таблицах указаны рекомендуемое время суток и начальное расстояние для встречи, но эти исходные данные будут варьироваться в зависимости от выбора и возможностей ИП. Некоторые встречи вряд ли будут происходить ночью, если только вовлеченные стороны не путешествуют или иным образом не активны, несмотря на темноту.

Предложения даются для вероятных враждебных и вероятных дружественных существ, но бросок реакции сильно повлияет на отношение.

к6	Погода и освещение
1	Проходит при дневном свете и ясной погоде
2	Дневной свет, но туман, дымка, дождь и тому подобное
3	Дневной свет, но суровая сезонная погода
4	Ночная встреча, но ясная погода
5	Ночь, с дождем или другими затеняющими эффектами
6	Ночь, с ужасной погодой и ветром

к8	Основная природа встречи
1	Атака стаи врагов
2	Засада на одного одинокого врага
3	Встречайте людей, которые не хотят, чтобы их встречали
4	Встреча с людьми, нуждающимися в помощи
5	Столкнитесь с враждебными существами
6	Рядом расположена опасная особенность
7	Рядом расположена диковина, обещающая полезную добычу
8	Встретьтесь с врагами, которые не сразу являются таковыми

к10	Типы дружественных существ
1	Приветливый, но замкнутый отшельник
2	Местное стадное животное выпустили пастись
3	Правительственный рейнджер или окружной комиссар
4	Любопытное местное животное
5	Отдаленный домовладелец и семья
6	Рабочий ловец или охотник
7	Сельский житель или местный житель
8	Путешественник или турист дикой природы
9	Религиозный отшельник или набожный человек
10	Обнищавший изгнанник социума

к4	Начальная дистанция до встречи
1	Видна с большого расстояния
2	Заметна в 1к4 x сотня метров от себя
3	Заметна только в пределах 1к6 x 10 метров
4	Замечается только тогда, когда соседствует с событием

к12	Типы враждебных существ
1	Бандиты в своем укрытии в глуши
2	Опасные местные жители ищут легкие следы
3	Бешеный или больной крупный хищник
4	Стая голодных охотничьих зверей
5	Стадо потенциально опасных хищных животных
6	Рой опасных паразитов
7	Преступник, стремящийся уйти от закона
8	Жестокий местный землевладелец и его люди
9	Безумный отшельник, ищущий вынужденного одиночества
10	Дружелюбно-кажущийся проводник в смертельную опасность
11	Безобидный на вид, но опасный зверь
12	Уверенный в себе человек, стремящийся усыпить бдительность ИП

к20	Конкретные необычные особенности рядом
1	Заросшая усадьба
2	Ручей, подверженный внезапным наводнениям
3	Узкий мост или балка над глубокой расщелиной
4	Каньон с крутыми склонами
5	Неустойчивый склон, который скатывается, если его потревожить
6	Давно потерянное место крушения грав-лёт-средства
7	Некогда обитаемая пещера или туннель
8	Крутой и опасный утес
9	Зыбучие пески-болото или пыльная яма
10	Руины города-призрака или затерянной деревушки
11	Охотничий домик с предметами первой необходимости
12	Плохо ухоженное кладбище потерянной семьи
13	Узкий проход, который легко перекрыть
14	Полуразрушенное здание курорта
15	Удаленный правительственный наблюдательный пост
16	Ферма или центр переработки запрещенных веществ
17	Старое и забытое поле битвы
18	Зона затоплена опасными растениями
19	Густая поросль, которая загорается от искры
20	Брошенное транспортное средство

