

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

0. ВЫБЕРИ КОРАБЛЬ И ЭКИПАЖ

Корабль повлияет на то, каким будет твой персонаж, так что обсудите его выбор первым делом. Выберите корабль сейчас, но подробности продумайте при создании экипажа.

1. ВЫБЕРИ БЛАНК

От выбора бланка зависят роль персонажа, его репутация, какие у него таланты и как он развивается. Несколько игроков вправе выбрать один и тот же бланк.

2. ВЫБЕРИ УНИКАЛЬНУЮ СПОСОБНОСТЬ.

На каждом бланке уже отмечена **уникальная способность**. Обрати внимание, что приобрести уникальную способность как ветеранский талант нельзя.

Если ты хочешь сыграть **ксеноса** с исключительными особенностями, ты вправе заменить **уникальную способность** на эту: «**Ксенос**: получи 0–2 пунктов **стресса**, чтобы совершить нечто невероятное и доступное лишь твоему виду».

3. ВЫБЕРИ ТАЛАНТ

Взгляни на список талантов в своём бланке и выбери один из них. Если сложно выбрать, возьми первый в списке — он является вариантом «по умолчанию».

4. ВЫБЕРИ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Отметь происхождение на своём бланке и напиши пару слов про жизнь твоей семьи.

5. ВЫБЕРИ ПРОШЛОЕ

Выбери один из вариантов, затем дополни его индивидуальными деталями.

6. РАСПРЕДЕЛИ ПУНКТЫ НАВЫКОВ

Распредели **4 пункта навыков**. Ни один навык на старте нельзя поднять выше второго уровня. После создания персонажа их можно будет развить до третьего уровня.

7. ВЫБЕРИ ДРУГА И НЕДРУГА

Ты хорошо знаешь этих людей. Выбери близкого тебе персонажа из списка (друг, возлюбленный, родственник и т.д.). Поставь напротив его имени треугольник вершиной вверх. Затем выбери другого персонажа из списка — это будет твой соперник или враг. Возможно, раньше он был твоим другом. Поставь напротив его имени треугольник вершиной вниз.

8. ВЫБЕРИ СТРАСТЬ

Выбери одну или две **страсти** и дополни её описанием деталями.

9. ЗАПИШИ ИМЯ, ПРОЗВИЩЕ И ВНЕШНОСТЬ

Выбери их из списков справа или придумай свои.

ИМЕНА: Абра, Айгнор, Ария, Виктор, Виндам, Гай, Гарм, Гарни, Гарриус, Григ, Дел, Джаана, Джанго, Дженера, Джерек, Джет, Дункан, Зокар, Йола, Кай, Кало, Касуми, Квинтон, Кендра, Кирк, Кит, Корд, Ксавьер, Ландо, Лето, Лиара, Лотус, Мевакор, Милл, Мино, Миранда, Мордин, Неймон, Нида, Оррин, По, Пол, Потак, Праксис, Рей, Рокко, Саид, Салдид, Самара, Сарен, Секлор, Спайк, Тейн, Ула, Фейкан, Финн, Фокс, Фэй, Хайрак, Хан, Хондо, Эд, Энтекс, Эспа, Юнг, Яст.

ФАМИЛИИ: Акон, Барток, Блэк, Брелл, Валорум, Вирс, Вольф, Воса, Ву, Гайл, Галлиа, Гри, Дайсон, Джор, Джусик, Дрейк, Дуна, Ёнэяма, Зан, Зер, Иванов, Импера, Индиго, Интал, Касур, Кедр, Кимнал, Кловис, Кор, Кранакс, Кририд, Критус, Кромил, Куаг, Куриа, Лана, Ливиа, Луо, Махат, Марак, Наган, Натот, Нойманн, Нур, Орткатт, Пава, Пим, Райл, Рамус, Рен, Рудра, Судзука, Танн, Таркин, Тел, Тилад, Торн, Улмак, Урсис, Фарр, Ферис, Хекс, Хилл, Хокинг, Шпрек, Шрайк, Эвазан, Эмари, Эндау, Эппл, Юларен, Юэ.

ПРОЗВИЩА: Агон, Альфа, Ас, Афина, Барсук, Бинго, Бич, Бритва, Вандал, Вжух, Вольт, Восьмёрка, Впрыск, Гало, Гвоздь, Гипер, Гонзо, Горгуля, Дзэн, Дымок, Жало, Железняк, Желток, Жонглёр, Заскок, Звено, Зенит, Игрок, Карма, Ковш, Космо, Кусака, Легенда, Лемтей, Локоть, Мелкий, Молния, Молот, Морковь, Налик, Немезида, Нижний, Нова, Огнешар, Охотник, Призрак, Псих, Пушка, Радужка, Рейдер, Рентген, Рябой, Сглаз, Синдром, Сок, Сокол, Стакан, Стукач, Такс, Танк, Титан, Тормоз, Феникс, Филин, Флекс, Череп, Черныш, Чёрт, Шасьт, Шестерня, Эхо.

ВНЕШНОСТЬ: Мужчина, женщина, трудно определить, ксенос.

Затейливый	Водолазка	Узкие брюки
головной убор	Подтяжки	Жилет-бомбер
Длинное пальто	Затейливые	Длинный шарф
Капюшон и вуаль	перстни	Кожаный наряд
Короткий плащик	Юбка и блузка	Дистикомб
Вязаная шапочка	Широкий пояс	Шкуры и меха
Яркий макияж	Облегающее	Поношенная
Узкий жилет	платье	форма
Плащ с капюшоном	Комбинезон	Скафандр
Рабочие ботинки	Тяжёлое пальто	Сверкающая
Маска и мантия	Плотный пыльник	бижутерия
Костюм-тройка	Лёгкие шелка	

10. ИЗУЧИ ДЕТАЛИ

Перечитай источники **опыта**, свойственные твоему типу. У тебя есть всё указанное в бланке снаряжение, однако его **особая часть**, приведённая в серой врезке, доступна только тебе.

НАВЫКИ

► **ВЗЛОМ** позволяет тебе обходить защитные программы, брать компьютерные системы под контроль, создавать помехи для систем слежения и связи, а также перепрограммировать роботов и дронов.

► **ДРАКА** включает в себя ближний бой и перестрелку; нападение и оборону; рукопашные схватки, фехтование и борьбу.

► **ИЗУЧЕНИЕ** позволяет тебе узнать всё, что только можно о человеке, документе или предмете, подвергнуть его анализу, собрать сведения или применить свои знания; обрести глубокое понимание чего-либо; исследовать что-то.

► **МАНИПУЛИРОВАНИЕ** с помощью обаяния, логики, обмана или блефа позволит изменить настроение и поведение персонажей, и даже соблазнить их.

► **ОБЩЕНИЕ** с людьми из твоей семьи, твоего прошлого, с друзьями или недругами может дать тебе доступ к ресурсам, сведениям, новым знакомым или местам.

► **ПЕРЕПАЙКА** позволяет тебе чинить, отключать, модифицировать или создавать механизмы; а ещё обезвреживать ловушки, вскрывать замки и сейфы, размещать взрывчатку.

► **ПИЛОТИРОВАНИЕ** даёт возможность управлять транспортом, стрелять из бортовых орудий, прокладывать курс между планетами и системами, уходить от погонь в космосе.

► **ПРИКАЗ** вызывает в людях готовность подчиниться сильной личности, позволяет выглядеть грозно, возглавлять действия персонажей ведущего и отдавать распоряжения.

► **РЕЗОНАНС** с Путём позволяет общаться с роботами и неразумными формами жизни, ощущать незримую угрозу и опасные намерения, а также без опаски использовать артефакты и механизмы Предтеч.

► **СКРЫТНОСТЬ** позволяет двигаться незаметно, обчищать карманы, сбивать погоню со следа и проявлять ловкость рук.

► **СНОРОВКА** даст шанс носить груз, карабкаться, прыгать, бегать или плыть прочь от опасности или на встречу ей, а ещё преодолевать преграды на пути.

► **ТЕРАПИЯ** позволяет лечить раны, обращаться с неизвестными веществами и определять их, заниматься научными изысканиями, а ещё унимать чужие тревоги и проявлять заботу.

ИЗГОИ ГАЛАКТИКИ

ИМЯ _____

ПРОЗВИЩЕ _____

ВНЕШНОСТЬ _____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: ИМПЕРЕЦ — КОСМИТ — КОЛОНИСТ — РУКОТВОРНЫЙ — СКИТАЛЕЦ — КСЕНОС

ПРОШЛОЕ: АКАДЕМИК — АДЕПТ — АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ГИЛЬДИЕЦ — РАБОЧИЙ — СИНДИКАТ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРЕСС **ТРАВМА** ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ — РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

ПОВРЕЖДЕНИЯ		БЕСПОМОЩНОСТЬ
3		
2		-06
1		СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

ЛЕЧЕНИЕ *Получи помощь во время передышки, чтобы заполнить счётчик лечения >*

ЗАЩИТА

ТЯЖЁЛАЯ

ОСОБАЯ

КРЕДЫ

ЗАНАЧКА

ЗАМЕТКИ/ПРОЕКТЫ

КОМАНДНАЯ РАБОТА

- Подготовка чужого действия
- Прикрытие товарища
- Руководство совместной проверкой
- Содействие другому персонажу

ПЛАНИРОВАНИЕ И НАГРУЗКА

- Выбери **план**. Выбери **нагрузку**. Определи **деталь**:
- ◆ **Мистика**: тайная сила
 - ◆ **Нападение**: цель нападения
 - ◆ **Обман**: способ обмана
 - ◆ **Перевозка**: маршрут и средство передвижения
 - ◆ **Переговоры**: контакт
 - ◆ **Проникновение**: точка проникновения

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- ◆ Каковы их намерения?
- ◆ О чём я подозреваю? На каком основании?
- ◆ Откуда исходит угроза?
- ◆ Как мне найти _____?
- ◆ Что на самом деле происходит?
- ◆ Спроси, какова деталь плана.

ЗДОРОВЬЯК

ОПАСНЫЙ И ГРОЗНЫЙ БОЕЦ

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ

► **НЕУДЕРЖИМЫЙ**: ты можешь приложить **особое усилие** чтобы: *явить почти нечеловеческую силу ради достижения цели или вступить в ближний бой с небольшой бандой на равных.*

ТАЛАНТЫ

- **РАЗРУШИТЕЛЬ**: о твоих силе и ярости ходят легенды. В ближнем бою ты получаешь **+d6**. Разыграв в бою **гамбит**, ты также повышаешь **эффективность на 1**.
- **ГОТОВ КО ВСЕМУ**: попал в засаду, получи **козыри** ко всем провракам во время флешбэка, первый из которых стоит **0 пунктов стресса**.
- **ЖУТЬ**: тебя окружает аура угрозы, которую ощущают даже самые рассеянные люди. Ты получаешь **козырь** при попытках запугивания. Если ты запугиваешь цель, предварительно продемонстрировав свою силу, получи **+d6**.
- **ПОДДЕРЖКА**: **особое усилие** союзника стоит **1 пункт стресса** вместо 2, если ты **подготовил** это действие или **содействовал** ему.
- **ПРИРОЖДЁННЫЙ БОЕЦ**: ты можешь применить **особую защиту**, чтобы уменьшить **повреждения** от атаки или приложить **особое усилие** в бою.
- **ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ**: когда ты **прикрываешь** члена экипажа, пройди **испытание с +d6**. При получении **повреждений** избавься от **1 пункта стресса**.
- **ХИЩНИК**: атакуя ослабленного или уязвимого врага, ты получаешь **+d6**. При **сборе информации** о слабости или уязвимости ты в худшем случае получишь результат **4/5**.
- **ЦАРАПИНА**: если ты ранен в начале передышки, отметь **3 деления** на счётчике лечения. Когда ты прилагаешь **особое усилие**, чтобы игнорировать ранение, получи только **1 пункт стресса** вместо 2.
- ► ► **ВETERAN**: выбери **талант** из другого бланка.

ОПАСНЫЕ ДРУЗЬЯ

- ▲ ▼ Кригер, добротный бластер
- ▲ ▼ Шод, продавец оружия
- ▲ ▼ Чон-зек, охотник за головами
- ▲ ▼ Язу, коррумпированный полицейский
- ▲ ▼ Ая, убийца

СНАРЯЖЕНИЕ НАГРУЗКА

(курсив не влияет на нагрузку)

- Вера, добротная снайперская винтовка**
- Змей, добротный огнемёт**
- Разрез, добротный виброклинок**
- Заратустра, гранатомёт
- Индивидуальный стиль рукопашного боя**
- Мистические боеприпасы*

ОТМЕТЬ ОПЫТ:

- ◆ Каждый раз, когда проходишь отчаянную проверку, отмечай **1 пункт опыта** соответствующей характеристики.
- В конце встречи отметь за каждый элемент из списка ниже **1 пункт опыта**, если событие произошло хотя бы раз, или **2 пункта опыта**, если многократно.
- ◆ Ты решал задачи с помощью силы или угрозы.
- ◆ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
- ◆ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВОЛЯ

- ► МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ► ОБЩЕНИЕ
- ► ПРИКАЗ
- ► РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ► ДРАКА
- ► ПИЛОТИРОВАНИЕ
- ► СКРЫТНОСТЬ
- ► СНОРОВКА

ЧУТЬЁ

- ► ВЗЛОМ
- ► ИЗУЧЕНИЕ
- ► ПЕРЕПАЙКА
- ► ТЕРАПИЯ

ДОП. КУБИК

- + Соверши **ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (получи 2 пункта стресса) **-или-** заключи **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**
- + Получи **СОДЕЙСТВИЕ** (помощник получает стресс)
- + **РАЗЫГРАЙ ГАМБИТ**

ГАМБИТ

- + Всякий раз, когда ты получаешь результат **6** или **6&6** при **рискованной** проверке, при которой **не разыграл гамбит**, их запас пополняется на 1.

3 лёгкая 5 обычная 6 тяжёлая

- Аптечка
- Бластер
- Второй бластер
- Броня
- Детонатор
- Запрещённые вещества
- Инструменты для ремонта
- Коммуникатор
- Оружие ближнего боя
- Скафандр
- Тяжёлый бластер
- Устройства для взлома
- Шпионское снаряжение

ИЗГОИ ГАЛАКТИКИ

ИМЯ _____

ПРОЗВИЩЕ _____

ВНЕШНОСТЬ _____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: ИМПЕРЕЦ — КОСМИТ — КОЛОНИСТ — РУКОТВОРНЫЙ — СКИТАЛЕЦ — КСЕНОС

ПРОШЛОЕ: АКАДЕМИК — АДЕПТ — АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ГИЛЬДИЕЦ — РАБОЧИЙ — СИНДИКАТ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРЕСС ТРАВМА ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ — РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

ПОВРЕЖДЕНИЯ		БЕСПОМОЩНОСТЬ
3		
2		-06
1		СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

ЛЕЧЕНИЕ *Получи помощь во время передышки, чтобы заполнить счётчик лечения >*

ЗАЩИТА

ТЯЖЁЛАЯ

ОСОБАЯ

КРЕДЫ

ЗНАЧКА

ЗАМЕТКИ/ПРОЕКТЫ

КОМАНДНАЯ РАБОТА

- Подготовка чужого действия
- Прикрытие товарища
- Руководство совместной проверкой
- Содействие другому персонажу

ПЛАНИРОВАНИЕ И НАГРУЗКА

- Выбери **план**. Выбери **нагрузку**. Определи **деталь**:
- ◆ **Мистика**: тайная сила
 - ◆ **Нападение**: цель нападения
 - ◆ **Обман**: способ обмана
 - ◆ **Перевозка**: маршрут и средство передвижения
 - ◆ **Переговоры**: контакт
 - ◆ **Проникновение**: точка проникновения

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- ◆ Каковы их намерения?
- ◆ О чём я подозреваю? На каком основании?
- ◆ Откуда исходит угроза?
- ◆ Как мне найти _____ ?
- ◆ Что на самом деле происходит?
- ◆ Спроси, какова деталь плана.

МЕХАНИК

ТЕХНИК И ХАКЕР

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ

► **РЕМОНТ НА КОЛЕНКЕ**: когда ты спешно **ПЕРЕПАИВАЕШЬ** или **ВЗЛАМЫВАЕШЬ** что-либо, или когда **ИЗУЧАЕШЬ** чертежи, отметь +1 деление счётчика.

ТАЛАНТЫ

- **ИЗОЛЕНТА — ВСЕМУ ГОЛОВА**: ты можешь совершить дополнительное действие во время передышки, чтобы починить что-либо. Это действие обойдётся тебе в 0 КРЕДОВ.
- **АНАЛИЗ**: когда ты **ВЗЛАМЫВАЕШЬ** систему, ты можешь задать вопрос о том, кто её владелец или где находится её ядро, как если бы получил 6 при сборе информации. Когда ты избегаешь последствий **ВЗЛОМА**, возьми +d6.
- **ДУША МЕХАНИКА**: когда ты говоришь от души, твои слова попадают точно в цель, даже если твои слушатели — матерые преступники. Ты получаешь **козырь**.
- **ЗНАТОК МАШИН**: когда ты **ИЗУЧАЕШЬ** механизмы, они словно говорят с тобой. Когда ты впервые получаешь результат **6&6** при починке или создании механизма, добавь простую модификацию.
- **ЛАТКА**: ты можешь прибегнуть к **особой защите**, чтобы избежать последствий поломки механизма, или приложить **особое усилие** при починке или создании механизма.
- **ОХОТНИК ЗА ХЛАМОМ**: когда ты **приобретаешь** запчасти или снаряжение во время **передышки**, ты можешь либо получить **два ресурса**, либо один ресурс с **качеством +1**.
- **ФОРСАЖ**: когда ты разыгрываешь **гамбит** при проверке **ПЕРЕПАЙКИ**, чтобы починить или усовершенствовать механизм, считай, что до конца работы его **качество выше на 1**.
- **ХАКЕР**: ты можешь использовать **особую защиту**, чтобы избежать последствий **ВЗЛОМА**, или приложить **особое усилие** при **ВЗЛОМЕ** или **сборе информации** с помощью электронных приборов.
- ► ► **ВETERAN**: выбери **талант** из другого бланка.

ЯРКИЕ ЗНАКОМЫЕ

- ▲ ▼ Слайс, владелец свалки
- ▲ ▼ Ниса, бывший наниматель
- ▲ ▼ Стев, игрок с дурной репутацией
- ▲ ▼ Лен, делец с чёрного рынка
- ▲ ▼ Кенн, член семьи

СНАРЯЖЕНИЕ НАГРУЗКА

(курсив не влияет на нагрузку)

- Надёжное снаряжение для взлома**
- Хорошие инструменты для ремонта**
- Небольшой дрон*
- Очки-усилители зрения
- Запчасти
- Умный питомец

ОТМЕТЬ ОПЫТ:

- ◆ Каждый раз, когда проходишь отчаянную проверку, отмечай **1 пункт опыта** соответствующей характеристики.
- В конце встречи отметь за каждый элемент из списка ниже **1 пункт опыта**, если событие произошло хотя бы раз, или **2 пункта опыта**, если многократно.
- ◆ Ты решал задачи с помощью технических навыков и изобретательности.
- ◆ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
- ◆ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВОЛЯ

- Манипулирование
- Общение
- Приказ
- Резонанс

УДАЛЬ

- Драка
- Пилотирование
- Скрытность
- Сноровка

ЧУТЬЁ

- Взлом
- Изучение
- Перепайка
- Терапия

ДОП. КУБИК

- + Соверши **ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (получи 2 пункта стресса) -или- заключи **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**
- + Получи **СОДЕЙСТВИЕ** (помощник получает стресс)
- + **РАЗЫГРАЙ ГАМБИТ**
- ГАМБИТ**
- + Всякий раз, когда ты получаешь результат **6** или **6&6** при **рискованной** проверке, при которой **не разыграл гамбит**, их запас пополняется на 1.

3 лёгкая 5 обычная 6 тяжёлая

- Аптечка
- Бластер
- Второй бластер
- Броня
- Детонатор
- Запрещённые вещества
- Инструменты для ремонта
- Коммуникатор
- Оружие ближнего боя
- Скафандр
- Тяжёлый бластер
- Устройства для взлома
- Шпионское снаряжение

ИЗГОИ ГАЛАКТИКИ

ИМЯ _____ ПРОЗВИЩЕ _____

ВНЕШНОСТЬ _____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: ИМПЕРЕЦ — КОСМИТ — КОЛОНИСТ — РУКОТВОРНЫЙ — СКИТАЛЕЦ — КСЕНОС
 ПРОШЛОЕ: АКАДЕМИК — АДЕПТ — АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ГИЛЬДИЕЦ — РАБОЧИЙ — СИНДИКАТ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРЕСС ТРАВМА ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ — РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

ПОВРЕЖДЕНИЯ		БЕСПОМОЩНОСТЬ	ЗАЩИТА
3			ТЯЖЁЛАЯ
2		-06	ОСОБАЯ
1		СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ	КРЕДЫ ЗАНАЧКА
ЛЕЧЕНИЕ		Получи помощь во время передышки, чтобы заполнить счётчик лечения >	

ЗАМЕТКИ/ПРОЕКТЫ

- КОМАНДНАЯ РАБОТА**
- Подготовка чужого действия
 - Прикрытие товарища
 - Руководство совместной проверкой
 - Содействие другому персонажу

- ПЛАНИРОВАНИЕ И НАГРУЗКА**
- Выбери план. Выбери нагрузку. Определи деталь:
- Мистика: тайная сила
 - Нападение: цель нападения
 - Обман: способ обмана
 - Перевозка: маршрут и средство передвижения
 - Переговоры: контакт
 - Проникновение: точка проникновения

- СБОР ИНФОРМАЦИИ**
- Каковы их намерения?
 - О чём я подозреваю? На каком основании?
 - Откуда исходит угроза?
 - Как мне найти _____?
 - Что на самом деле происходит?
 - Спроси, какова деталь плана.

ПЕРЕГОВОРЩИК

УВАЖАЕМЫЙ,
НО НЕЧИСТЫЙ НА РУКУ

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ

▶ **ПРЕДСТАВИТЕЛЬНЫЙ ВИД:** ты вправе совершить дополнительное действие во время передышки, чтобы приобрести ресурсы или отвести подозрения.

ТАЛАНТЫ

▶ **СТАРЫЙ ДОЛГ:** во время передышки ты получаешь +d6, когда приобретаешь ресурсы или отводишь подозрения. Ты также получаешь +d6 каждый раз, когда собираешь информацию.

▶ **ИГРОК:** ты всегда понимаешь, когда тебе лгут.

▶ **ОБЕЗОРУЖИВАЮЩАЯ УЛЫБКА:** разыграв гамбит во время переговоров, ты можешь свести на нет чужую враждебность.

▶ **ПРОНИКНОВЕНИЕ:** при обходе систем защиты, можешь не учитывать их качество или ранг.

▶ **РАЗГОВОР ПО ДУШАМ:** когда ты делишься с другим членом экипажа ценным мнением или даёшь ему искренний и дельный совет, которому он следует, вы оба стираете 1 пункт стресса.

▶ **СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ:** когда ты оказываешься в новом для себя месте, запиши имя друга из числа местных (в разделе «Влиятельные друзья» на бланке).

▶ **УЛОВКА:** ты можешь применить особую защиту, чтобы избежать последствий не вполне удачного убеждения или подозрений. При испытании ЧУТЬЯ, возьми +d6.

▶ **ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ:** ты можешь применить особую защиту, чтобы приложить особое усилие, когда противник превосходит тебя или ты сталкиваешься с последствиями повреждений. При испытании ВОЛИ возьми +d6.

▶▶▶ **ВETERAN:** выбери талант из другого бланка.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ДРУЗЬЯ

- ▲▼ Аррин, аристократ
- ▲▼ Мэнда, член Гильдии
- ▲▼ Керри, врач
- ▲▼ Дже-зи, дипломат
- ▲▼ _____

СНАРЯЖЕНИЕ НАГРУЗКА

- (курсив не влияет на нагрузку)
- Красивая одежда
 - Подлинные документы
 - Предмет роскоши
 - Предмет роскоши
 - Большой предмет роскоши
 - Памятная вещица, напоминающая о прошлом

ОТМЕТЬ ОПЫТ:

▶ Каждый раз, когда проходишь отчаянную проверку, отмечай 1 пункт опыта соответствующей характеристики.

В конце встречи отметь за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- Ты решал задачи с помощью хитрости и влияния.
- Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
- Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВОЛЯ

- ▶▶▶ МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ▶▶▶ ОБЩЕНИЕ
- ▶▶▶ ПРИКАЗ
- ▶▶▶ РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ▶▶▶ ДРАКА
- ▶▶▶ ПИЛОТИРОВАНИЕ
- ▶▶▶ СКРЫТНОСТЬ
- ▶▶▶ СНОРОВКА

ЧУТЬЁ

- ▶▶▶ ВЗЛОМ
- ▶▶▶ ИЗУЧЕНИЕ
- ▶▶▶ ПЕРЕПАЙКА
- ▶▶▶ ТЕРАПИЯ

ДОП. КУБИК

Соверши **ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (получи 2 пункта стресса) -или- **ЗАКЛЮЧИ СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

Получи **СОДЕЙСТВИЕ** (помощник получает стресс)

РАЗЫГРАЙ ГАМБИТ

ГАМБИТ

Всякий раз, когда ты получаешь результат 6 или 6d6 при **рискованной** проверке, при которой не разыграл гамбит, их запас пополняется на 1.

3 лёгкая 5 обычная 6 тяжёлая

- Аптечка
- Бластер
- Второй бластер
- Броня
- Детонатор
- Запрещённые вещества
- Инструменты для ремонта
- Коммуникатор
- Оружие ближнего боя
- Скафандр
- Тяжёлый бластер
- Устройства для взлома
- Шпионское снаряжение

ИЗГОИ ГАЛАКТИКИ

ИМЯ

ПОГОНЯЛО

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: ИМПЕРЕЦ — КОСМИТ — КОЛОНИСТ — РУКОТВОРНЫЙ — СКИТАЛЕЦ — КСЕНОС

ПРОШЛОЕ: АКАДЕМИК — АДЕПТ — АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ГИЛЬДИЕЦ — РАБОЧИЙ — СИНДИКАТ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРЕСС **ТРАВМА** ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ — РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

ПОВРЕЖДЕНИЯ		БЕСПОМОЩНОСТЬ
3		
2		-06
1		СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

ЛЕЧЕНИЕ *Получи помощь во время передышки, чтобы заполнить счётчик лечения >*

ЗАЩИТА

ТЯЖЁЛАЯ

ОСОБАЯ

КРЕДЫ
 ЗАНАЧКА

ЗАМЕТКИ/ПРОЕКТЫ

КОМАНДНАЯ РАБОТА

- Подготовка чужого действия
- Прикрытие товарища
- Руководство совместной проверкой
- Содействие другому персонажу

ПЛАНИРОВАНИЕ И НАГРУЗКА

- Выбери **план**. Выбери **нагрузку**. Определи **деталь**:
- ♦ **Мистика:** тайная сила
 - ♦ **Нападение:** цель нападения
 - ♦ **Обман:** способ обмана
 - ♦ **Перевозка:** маршрут и средство передвижения
 - ♦ **Переговоры:** контакт
 - ♦ **Проникновение:** точка проникновения

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- ♦ Каковы их намерения?
- ♦ О чём я подозреваю? На каком основании?
- ♦ Откуда исходит угроза?
- ♦ Как мне найти _____ ?
- ♦ Что на самом деле происходит?
- ♦ Спроси, какова деталь плана.

ПРОЙДОХА

ЛОВКИЙ И ВЕЗУЧИЙ МАЛЫЙ

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ

▶ **СЧАСТЛИВЧИК:** твой экипаж получает +1 гамбит, когда их количество обновляется.

ТАЛАНТЫ

- ▶ **НЕ ГОВОРИ МНЕ О ШАНСАХ!** ты пополняешь запас **гамбитов**, проходя **отчаянные** проверки. Также ты можешь получить новый **гамбит**, даже если разыграл **гамбит**.
- ▶ **ВЕЗУЧИЙ ЧЁРТ:** ты можешь применить **особую защиту**, чтобы избежать последствий перестрелки, или приложить **особое усилие** при попытке заговорить зубы или сбежать.
- ▶ **ВОПРОСЫ — ПОТОМ:** когда ты **ОБЩАЕШЬСЯ**, чтобы **собрать информацию**, получи +1 к **эффективности** и задай вопрос: *кому это выгодно?*
- ▶ **КОГДА ПАХНЕТ ЖАРеныМ:** ты можешь использовать **особую защиту** второй раз между передышками.
- ▶ **СНАЧАЛА — СТРЕЛЬБА:** когда ты атакуешь из укрытия или засады, возьми +db. Если встаёт вопрос о том, кто действует первым, правильный ответ — ты (если этот талант есть у двух персонажей, они действуют одновременно).
- ▶ **СОРВИГолоВА:** при **отчаянной** проверке получи +db. При этом не отмечай **опыт** на шкале соответствующей характеристики.
- ▶ **СТАРЫЙ ЗНАКОМЫЙ:** при первом за долгое время заходе в порт задай ведущему один вопрос о предстоящем деле: *Грозит ли нам смертельная опасность? Достаточно ли нам заплатят? Нужно ли торопиться? Выдан ли заказ организацией, которой мы доверяем? Цель дела — наш враг?* Ты можешь задать больше одного вопроса, платя за каждый дополнительный **1 КРЕД**.
- ▶ **УПОРСТВО:** последствия **повреждений** уменьшаются на 1 уровень (однако повреждения 4-й степени всё равно смертельны).
- ▶▶▶ **ВETERAN:** выбери **талант** из другого бланка.

ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ

- ▲▼ Никс, ростовщик
- ▲▼ Ора, торговка информацией
- ▲▼ Джал, корабельный механик
- ▲▼ Рин, контрабандист
- ▲▼ Баттро, охотник за головами

СНАРЯЖЕНИЕ НАГРУЗКА

- (курсив не влияет на нагрузку)
- Добротный бластер (или пара □)**
 - Добротное пальто**
 - Шулерские кости или голо-карты*
 - Поддельные документы*
 - Мистические боеприпасы*
 - Личная реликвия*

ОТМЕТЬ ОПЫТ:

- ♦ Каждый раз, когда проходишь отчаянную проверку, отмечай **1 пункт опыта** соответствующей характеристики.
- В конце встречи отметь за каждый элемент из списка ниже **1 пункт опыта**, если событие произошло хотя бы раз, или **2 пункта опыта**, если многократно.
- ♦ Ты решал задачи посредством шарма и наглости.
- ♦ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
- ♦ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВОЛЯ

- ▶▶▶ **МАНИПУЛИРОВАНИЕ**
- ▶▶▶ **ОБЩЕНИЕ**
- ▶▶▶ **ПРИКАЗ**
- ▶▶▶ **РЕЗОНАНС**

УДАЛЬ

- ▶▶▶ **ДРАКА**
- ▶▶▶ **ПИЛОТИРОВАНИЕ**
- ▶▶▶ **СКРЫТНОСТЬ**
- ▶▶▶ **СНОРОВКА**

ЧУТЬЁ

- ▶▶▶ **ВЗЛОМ**
- ▶▶▶ **ИЗУЧЕНИЕ**
- ▶▶▶ **ПЕРЕПАЙКА**
- ▶▶▶ **ТЕРАПИЯ**

ДОП. КУБИК

- + Соверши **ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (получи 2 пункта стресса) -или- **заклужи СДЕЛКУ с ДЬВолоМ**
- + Получи **СОДЕЙСТВИЕ** (помощник получает стресс)
- + **РАЗЫГРАЙ ГАМБИТ**
- ГАМБИТ**
 + Всякий раз, когда ты получаешь результат **6** или **6&6** при **рискованной** проверке, при которой **не разыграл гамбит**, их запас пополняется на 1.

3 лёгкая 5 обычная 6 тяжёлая

- Аптечка
- Бластер
- Второй бластер
- Броня
- Детонатор
- Запрещённые вещества
- Инструменты для ремонта
- Коммуникатор
- Оружие ближнего боя
- Скафандр
- Тяжёлый бластер
- Устройства для взлома
- Шпионское снаряжение

ИЗГОИ ГАЛАКТИКИ

ИМЯ _____ ПРОЗВИЩЕ _____

ВНЕШНОСТЬ _____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: ИМПЕРЕЦ — КОСМИТ — КОЛОНИСТ — РУКОТВОРНЫЙ — СКИТАЛЕЦ — КСЕНОС
 ПРОШЛОЕ: АКАДЕМИК — АДЕПТ — АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ГИЛЬДИЕЦ — РАБОЧИЙ — СИНДИКАТ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРЕСС ТРАВМА ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ — РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

ПОВРЕЖДЕНИЯ		БЕСПОМОЩНОСТЬ	ЗАЩИТА
3			
2		-D6	
1		СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ	
ЛЕЧЕНИЕ		Получи помощь во время передышки , чтобы заполнить счётчик лечения >	

ЗАМЕТКИ/ПРОЕКТЫ

- КОМАНДНАЯ РАБОТА**
- Подготовка чужого действия
 - Прикрытие товарища
 - Руководство совместной проверкой
 - Содействие другому персонажу

- ПЛАНИРОВАНИЕ И НАГРУЗКА**
- Выбери **план**. Выбери **нагрузку**. Определи **деталь**:
- ♦ **Мистика**: тайная сила
 - ♦ **Нападение**: цель нападения
 - ♦ **Обман**: способ обмана
 - ♦ **Перевозка**: маршрут и средство передвижения
 - ♦ **Переговоры**: контакт
 - ♦ **Проникновение**: точка проникновения

- СБОР ИНФОРМАЦИИ**
- ♦ Каковы их намерения?
 - ♦ О чём я подозреваю? На каком основании?
 - ♦ Откуда исходит угроза?
 - ♦ Как мне найти _____?
 - ♦ Что на самом деле происходит?
 - ♦ Спроси, какова деталь плана.

УМНИК

КОСМИЧЕСКИЙ ВРАЧ
или УЧЁНЫЙ

УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ

▶ **Я ВРАЧ, А НЕ...:** ты можешь приложить **особое усилие** чтобы пройти проверку **ТЕРАПИИ** вместо другого навыка. Расскажи, благодаря какому пациенту, исследованию или назначению ты этому научился.

ТАЛАНТЫ

- ▶ **СУДМЕДЭКСПЕРТ:** ты можешь **ИЗУЧИТЬ** недуг, рану или труп, чтобы **собрать информацию** на месте преступления. Также все члены экипажа получают **+d6** при проверках восстановления.
- ▶ **ЖЕЛАННЫЙ ГОСТЬ:** пока на тебе медицинский халат, тебе рады даже в самых негостеприимных местах. Ты получаешь **+d6** при проверках **МАНИПУЛИРОВАНИЯ** и **ОБЩЕНИЯ**, когда предлагаешь свою помощь больным и раненым.
- ▶ **МОРАЛЬНЫЙ КОМПАС:** когда ты поступаешь правильно и платишь за это высокую цену, сделай отметку на любой шкале **опыта**.
- ▶ **НЕВОЗМУТИМОСТЬ:** получи **гамбит**, когда у тебя или члена твоего экипажа появляется повреждение 2-й степени и выше.
- ▶ **ПЛАСТЫРЬ:** ты можешь применить **ТЕРАПИЮ** во время дела, чтобы член экипажа игнорировал последствия **повреждений**.
- ▶ **ПОЛЕВОЙ ХИРУРГ:** ты можешь использовать **особую защиту**, чтобы избежать любых последствий при лечении пациента. Когда ты применяешь **ТЕРАПИЮ** в бою, сотри **1 пункт стресса**.
- ▶ **ЧУДНОЙ ДОКТОР:** сфера твоих исследований удивительна, непостижима и связана с мистикой. Ты всегда можешь взаимодействовать с артефактами Предтеч без риска. Когда ты **ИЗУЧАЕШЬ** артефакт или обследуешь посредством **ТЕРАПИИ** загадочное вещество, задай один из вопросов: *На что оно способно? Чем оно опасно?*
- ▶ **ЭРУДИЦИЯ:** ты говоришь на многих языках и обладаешь широким спектром знаний. При проверке **ИЗУЧЕНИЯ** во время **передышки** получи **+d6**.
- ▶▶▶ **ВETERAN:** выбери **талант** из другого бланка.

СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ

- ▲▼ Джекев, торговец препаратами
- ▲▼ Альбен, бывший пациент
- ▲▼ Дита, член семьи
- ▲▼ Джуда, врач
- ▲▼ Лили, администратор больницы

СНАРЯЖЕНИЕ НАГРУЗКА

(курсив не влияет на нагрузку) 3 лёгкая 5 обычная 6 тяжёлая

- Добротная аптечка**
- Хорошие манеры**
- Добротная одежда**
- Узнаваемый медицинский халат**
- Конфеты и сладости
- Шприцы и аппликаторы

ОТМЕТЬ ОПЫТ:

♦ Каждый раз, когда проходишь отчаянную проверку, отметь **1 пункт опыта** соответствующей характеристики.

В конце встречи отметь за каждый элемент из списка ниже **1 пункт опыта**, если событие произошло хотя бы раз, или **2 пункта опыта**, если многократно.

- ♦ Ты решал задачи, требующие интуиции и сострадания.
- ♦ Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.
- ♦ Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВОЛЯ

- ▶▶▶ МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ▶▶▶ ОБЩЕНИЕ
- ▶▶▶ ПРИКАЗ
- ▶▶▶ РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ▶▶▶ ДРАКА
- ▶▶▶ ПИЛОТИРОВАНИЕ
- ▶▶▶ СКРЫТНОСТЬ
- ▶▶▶ СНОРОВКА

ЧУТЬЁ

- ▶▶▶ ВЗЛОМ
- ▶▶▶ ИЗУЧЕНИЕ
- ▶▶▶ ПЕРЕПАЙКА
- ▶▶▶ ТЕРАПИЯ

ДОП. КУБИК

- + Соверши **ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (получи 2 пункта стресса) **-или-** заключи **ДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**
- + Получи **СОДЕЙСТВИЕ** (помощник получает стресс)
- + **РАЗЫГРАЙ ГАМБИТ**
- ГАМБИТ**
 Всякий раз, когда ты получаешь результат **6** или **6&6** при **рискованной** проверке, при которой **не разыграл гамбит**, их запас пополняется на 1.

- Аптечка
- Бластер
- Второй бластер
- Броня
- Детонатор
- Запрещённые вещества
- Инструменты для ремонта
- Коммуникатор
- Оружие ближнего боя
- Скафандр
- Тяжёлый бластер
- Устройства для взлома
- Шпионское снаряжение

ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

АПТЕЧКА: донорская кровь для основных биологических видов, бинт, антирадин, лазерный скальпель, антисептик, нитка, болеутоляющее.

БЛАСТЕР: стреляет сгустками раскалённой плазмы. Прицельно бьёт только на ближней дистанции. Издаёт звук «пиу-пиу» (и никак иначе). Бывает всех форм и расцветок.

БРОНЯ: очень заметная. Закрывает всё тело. Становит несколько выстрелов. Убережёт от ножа. Работает от силовой установки. Помогает при движении.

ДЕТОНАТОР: крайне опасное взрывное устройство. Помещается в ладонь, подходит для метания. Без проблем уничтожит укреплённую дверь, с которой не справятся тяжёлые бластеры. Тебе такое ни к чему. Серьёзно.

ЗАПРЕЩЁННЫЕ ВЕЩЕСТВА: какие тебе по сердцу, космический ковбой?

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РЕМОНТА: всё, что нужно для починки двигателя, антиграва, аэромобиля и тому подобно. Также инструменты для перепайки консолей под напряжением и калибровки механизмов, молотки, сварочный аппарат, отвёртки, гаечные ключи, зарядные устройства и распылители краски.

КОММУНИКАТОР: ловит несколько частот, некоторые из них даже шифрует. Работает только в пределах околопланетной орбиты.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ: режущее. Дробящее. Колющее. Секущее. Всех возможных размеров. Бывает с лазерным лезвием. Или — ого! — вибрирующим. Аккумуляторы в комплекте.

СКАФАНДР: немного защищает от радиации, позволяет выжить в ядовитой и едкой атмосфере. Запас кислорода (или чем ты там дышишь) на половину дня.

ТЯЖЁЛЫЙ БЛАСТЕР: может нанести серьёзные повреждения транспорту и небронированным дверям. Делает около десятка выстрелов до перезарядки. Людей калечит страшно. Запрещён законом.

УСТРОЙСТВА ДЛЯ ВЗЛОМА: дека, обжимка, штекеры и порты, карманный дешифровщик, специальные программы, модифицированные чипы, справочники по кодам и эксплойты. Всё, что нужно начинающему хакеру.

ШПИОНСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ: маскировочные наборы, модуляторы голоса, мини-камеры, термосканеры, ложные отпечатки пальцев и аудиофильтры.

СНАРЯЖЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

Если в экипаже здоровяк не один, придумайте собственные имена каждому стволу или клинку. Вот несколько вариантов:

Вайнона, Вершитель, Гордость, Гром, Злоба, Миг, Милосердие, Призрак, Спазм, Уравнитель, Царапка, Чесалка, Шах-Мат, Шёпот, Шип, Эхо.

ВЕРА, СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА: автоматическая полноприводная винтовка с особым спусковым крючком и магазином двойного объёма под любой калибр. Из неё даже можно стрелять мистическими боеприпасами.

ЗАРУТУСТРА, ГРАНАТОМЁТ: стреляет термальными детонаторами с высокой скоростью.

ЗМЕЙ, ОГНЕМЁТ: придёт на помощь, когда надо поддать жару. Есть два режима огня: обычный и до углей.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ РУКОПАШНОГО БОЯ: твоя личная и уникальная, как отпечаток пальца, смесь различных приёмов.

КРИГЕР, ДОБРОТНЫЙ БЛАСТЕР: это приметное оружие придёт на помощь во время **передышки** и станет верным союзником, когда нужно кого-то запугать. Или оно окажется в руках врага, жаждущего убить тебя из него.

МИСТИЧЕСКИЕ БОЕПРИПАСЫ: крупнокалиберные патроны, созданные под особое оружие и испускающие мистическую энергию при попадании в цель. Дают **козырь** против мистических целей.

РАЗРЕЗ, ВИБРОКЛИНОК: рассекает практически любой материал. Украшен.

СНАРЯЖЕНИЕ МЕХАНИКА

ЗАПЧАСТИ: нужны для починки корабля и электронных приборов. Часто оказываются в кармане или на поясе с инструментами.

НАДЁЖНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ВЗЛОМА: очки для визуализации, неофициальные эксплойты, подпольные перепаянные чипы, оптические перехватчики сигнала.

НЕБОЛЬШОЙ ДРОН: маленький радиоуправляемый дрон с камерами. Может нести что-нибудь лёгкое.

ОЧКИ-УСИЛИТЕЛИ ЗРЕНИЯ: позволяют видеть в тепловом и ультрафиолетовом спектре, а также имеют тысячекратное увеличение.

УМНЫЙ ПИТОМЕЦ: говорить не умеет, но понимает тебя и помогает с простенькими задачами. Ещё любит тебя. Очень милый. Предвосхищает твои действия.

ХОРОШИЕ ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РЕМОНТА: силовые гаечные ключи, звуковая дрель, зонды, энергокалибраторы, заклёпочный пистолет.

СНАРЯЖЕНИЕ МИСТИКА

АРТЕФАКТ ПРЕДТЕЧ: небольшой предмет из древнего материала. Технология Предтеч.

ДОБРОТНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ: старинное оружие, которое служит продолжением твоего тела.

ОБРЯДОВЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: свитки, записи, иконы, чаши и кубки, колокольчики.

ПОДНОШЕНИЯ: свеча, масляный фонарь, цветы, еда, вода, благовония, камушки, что ты подобрал в дороге.

РЕЛИКВИЯ ИЗ ТВОИХ СТРАНСТВИЙ: статуэтка, вышедшая из употребления валюта, локон, изображение.

СТАРОЕ МОНАШЕСКОЕ ОДЕЯНИЕ: мантия, потрёпанный плащ, сандалии и так далее.

СНАРЯЖЕНИЕ ПЕРЕГОВОРЩИКА

КРАСИВАЯ ОДЕЖДА: шёлковый саронг, костюм, голубой плащ.

ПАМЯТНАЯ ВЕЩИЦА, НАПОМИНАЮЩАЯ О ПРОШЛОМ: приметное ювелирное изделие, красивый клинок с эмблемой благородного дома, кольцо-печатка, статуэтка.

ПОДЛИННЫЕ ДОКУМЕНТЫ: должным образом оформленное в Гегемонии удостоверение личности с указанием твоего социального статуса.

ПРЕДМЕТ РОСКОШИ: отличный бренди, небольшой продуманный подарок, пряности и парфюм, хорошие инструменты, настольные игры и тому подобное.

СНАРЯЖЕНИЕ ПИЛОТА

ДОБРОТНЫЙ НАБОР МЕХАНИКА: переносные сканеры, латки для обшивки, всевозможные инструменты.

ДОБРОТНЫЙ НЕБОЛЬШОЙ УРБОТ: помогает пилотировать корабль и может нести пару вещей. Кажется разумным, отчего малость пугает.

ДОБРОТНЫЙ ОПТИМИЗИРОВАННЫЙ СКАФАНДР: красивые нашивки, спасательный маячок, встроенная маневровая система.

КРЮК-КОШКА: маленький, зато автоматический. Может поднять тебя. Удобно висит на ремне.

ЛИЦЕНЗИЯ ГИЛЬДИИ: действующая лицензия пилота (возможно, не на твоё имя). Позволяет проходить через прыжковые врата.

ОСОБЫЕ СИГАРЫ: достаточно, чтобы поделиться с важными для тебя людьми.

СНАРЯЖЕНИЕ ПРОЙДОХИ

ДОБРОТНОЕ ПАЛЬТО: тяжёлое, хорошо скроенное, незаношенное пальто. Привлекает к себе внимание. Много где побывало.

ДОБРОТНЫЙ БЛАСТЕР (ИЛИ ДАЖЕ ПАРА): модифицированный или необычный. Может стрелять мистическими боеприпасами.

ЛИЧНАЯ РЕЛИКВИЯ: дорогая тебе вещица. Кулон, небольшой голо-снимок, музыка с родной планеты.

МИСТИЧЕСКИЕ БОЕПРИПАСЫ: крупнокалиберные, разработанные для особого оружия. При попадании в цель наносят урон мистической энергией. Дают тебе **козырь** против мистических целей.

ПОДЕЛЬНЫЕ ДОКУМЕНТЫ: «железные» фальшивые бумаги, которые такому типу, как ты, нипочём бы не выдали.

ШУЛЕРСКИЕ КОСТИ ИЛИ ГОЛО-КАРТЫ: игральные принадлежности, чуточку доработанные, чтобы шансы на выигрыш были в твою пользу.

СНАРЯЖЕНИЕ УМНИКА

ДОБРОТНАЯ АПТЕЧКА: препаратов в ней больше, чем в стандартной. Хирургические скобы, ручные сканеры-диагностики, синтепоть, шины, гипоспреи, противоядия (инопланетные твари порой преподносят сюрпризы) и широкий выбор таблеток.

ДОБРОТНАЯ ОДЕЖДА: костюм для званных ужинов в высшем обществе.

КОНФЕТЫ И СЛАДОСТИ: для очень смелых пациентов.

УЗНАВАЕМЫЙ МЕДИЦИНСКИЙ ХАЛАТ: обычный халат красного цвета с официальной белой маркировкой Гегемонии. Его видно издалека.

ХОРОШИЕ МАНЕРЫ: благодаря им пациенты успокаиваются. Но некоторые умники обходятся и без них.

ШПРИЦЫ И АППЛИКАТОРЫ: шприцы, капельницы, аппликаторы. Их нетрудно спрятать в ладони.

ДЕТАЛИ

Если ты хочешь удачно применить какие-то особенности своих предметов (длину, скорость атаки и так далее), попробуй заключить **сделку с дьяволом**, опираясь на эти детали.

«Могу я получить кубик, чтобы отменить ПРИКАЗ, демонстрируя всем детонатор? При виде его люди тотчас в панике кинутся на улицу.»

«Я выпускаю во врагов обе обоймы, чтобы получить кубик. Заряды у меня кончатся, так что, надеюсь, в живых никого не останется!»

СОЗДАНИЕ ЭКИПАЖА

1. ВЫБЕРИТЕ КОРАБЛЬ

Вы можете выбрать один из трёх кораблей:

- ▶ **«ЗВЁЗДНЫЙ ТАНЦОР»:** контрабандисты и прорыватели блокад. Специализируются на небольших заказах, мелких кражах и поиске пропавших предметов.
- ▶ **«ЦЕРБЕР»:** специалисты по поимке. Занимаются поиском пропавших людей и вещей, а также охотой за головами.
- ▶ **«ОГНЕНОСЕЦ»:** бунтари и преступники. Стремятся защищать угнетённых и бороться с гегемонией.

2. ВЫБЕРИТЕ РЕНОМЕ

Какая у экипажа репутация среди организаций сектора? Выберите одну (или придумайте свою):

Благородные, дерзкие, жестокие, загадочные, изобретательные, неуловимые, профессиональные, честолюбивые.

3. УЛУЧШИТЕ КОРАБЛЬ

У каждого типа корабля на старте есть **2 КРЕДА** в трюме и несколько систем, соответствующих его предназначению.

Вы можете улучшить две системы из списка: **двигатель, корпус, сенсоры** или **орудия**. Вместо этого вы вправе повысить **ранг экипажа**, однако это обойдётся в **2 КРЕДА**.

Когда вы решите, что именно хотите улучшить, ведущий сообщит, какая организация вам в этом помогла, оказав экипажу услугу. Как вы на это ответите?

- ▶ **РАСПЛАТИТЕСЬ.** Отдайте помощникам **1 КРЕД** за отлично выполненную работу.
- ▶ **ПРИМЕТЕ ДОЛГ.** Пообещайте оказать ответную услугу в будущем и получите **+1 к отношениям** с этой организацией. Вы обязаны выбрать этот вариант, если повысили ранг экипажа.
- ▶ **НАДУЕТЕ ИХ.** Незачем платить тем, кто не обговорил этот вопрос заранее! Получите **-1 к отношениям** с этой организацией.

4. ВЫБЕРИТЕ ТАЛАНТ

Выберите один из **талантов** вашего корабля. Если затрудняетесь, возьмите первый в списке — это хороший выбор «по умолчанию».

5. ВЫБЕРИТЕ УЛУЧШЕНИЕ

У каждого корабля изначально есть несколько улучшений, которые отлично подходят его экипажу: камбуз у «Звёздного танцора» и карцер у «Цербера».

Вы можете добавить ещё два улучшения помимо тех, которые есть у корабля со старта (смотри бланки кораблей). Выбрать можно любые, но учтите, что некоторые (например, щиты) стоят два улучшения вместо одного.

Когда вы выберете два улучшения, ведущий расскажет вам о двух организациях, с которыми вы при этом имели дело:

- ▶ Первая помогла вам раздобыть улучшение. Вы с ней в хороших отношениях. Организация вам благоволит, поэтому вы получаете **+1 к отношениям** с ней. Также вы можете заплатить **1 КРЕД** за её доброту и получить ещё **+1 к отношениям**.
- ▶ Второй организации вы перешли дорогу. Она затаила на вас злобу, поэтому вы получаете **-2 к отношениям** с ней. Также вы можете заплатить **1 КРЕД**, чтобы смягчить обиду и получить только **-1 к отношениям**. Расскажите, как вы сгладили конфликт.

В будущем, набирая опыт или тратя **КРЕДЫ**, вы получите новые улучшения.

6. ВЫБЕРИТЕ ЦЕННОГО ЗНАКОМОГО

Взгляните на список потенциальных знакомых в бланке корабля. Все они — друзья и союзники, однако один куда ближе к экипажу, чем остальные. Выберите того, кто будет вам хорошим другом, давним союзником или партнёром в преступной деятельности. Ведущий сообщит вам, на отношения с какими организациями повлиял ваш выбор.

- ▶ Одна из них тоже поддерживает с вашим знакомым хорошие отношения. Вы получаете **+1 к отношениям** с ней.
- ▶ Вторая организация враждует с вашим знакомым. Вы получаете **-1 к отношениям** с ней.

7. УТОЧНИТЕ ДАННЫЕ ОКРАБЛЕ

Рассчитайте стоимость содержания корабля и начальное количество гамбитов. Гамбитами могут пользоваться все члены экипажа, а ещё они обновляются в начале нового дела.

Ваш корабль готов — ключ на старт!

МОДУЛИ И УЛУЧШЕНИЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

Сложные системы с узкими функциями. Необходимости в них нет, однако благодаря им экипаж может выполнять полезные и важные задачи. Многие из этих модулей устанавливаются на большие корабли.

АРСЕНАЛ: надёжное помещение с оружием и бронёй. Всё содержимое считается **добротным**.

ИСКИН: программы, подключённые к урскому искусственному интеллекту. Может автоматизировать многие задачи и в целом управлять кораблём вместо экипажа. Идёт в комплекте с едким чувством юмора.

КАМБУЗ: разом кухня и обеденный зал. С ним дальние перелёты перенести легче. Включает в себя запас свежих продуктов.

КАРЦЕР: космическая тюрьма. Не рассчитана на долгий срок заключения.

ЛАБОРАТОРИЯ: здесь можно изучать разнообразные аномалии и артефакты Предтеч. Надёжное хранилище для предметов, которые непредсказуемым образом взаимодействуют с системами корабля (или законами физики).

ЛАЗАРЕТ: чистое помещение с медицинским оборудованием. Не настоящая больница, но на перевязку ран бинтов хватит. Здесь же хранятся лекарства и медсканеры. Даёт **+db** при проверках **восстановления**.

ЩИТЫ: рассеиватели частиц и отражатели электромагнитных импульсов. Могут отключиться под шквальным огнём. Считаются **защитой** при обстреле с другого корабля и выбросах энергии. Полностью поглощают выстрелы из бластеров. Обойдутся в два улучшения вместо одного.

МОДУЛИ ДВИГАТЕЛЯ

Системы двигателя не только сообщают кораблю ускорение, но и питают все контуры, позволяют маневрировать и перемещаться в пространстве разными способами. Если **показатель двигателя** равен нулю, корабль ползёт с минимальной скоростью.

ГЕНЕРАТОР ГРАВИПОЛЯ: создаёт большое гравитационное поле, захватывающее другой корабль. С его помощью можно буксировать другое судно или не дать ему сбежать. Капризная и опасная технология. Существует только в виде прототипа. Незаконна.

МАСКИРОВочный МОДУЛЬ: не обязательно делает корабль невидимым для невооружённого глаза, но точно скрывает тепловые и электромагнитные сигнатуры, отчего его сложно заметить или идентифицировать. Стопроцентно незаконный модуль.

ПРЫЖКОВЫЙ УСКОРИТЕЛЬ: особый двигатель, который активирует урские врата, связывающие системы между собой гиперпространственными тоннелями.

ФОРСАЖНАЯ КАМЕРА: впрыскивает топливо прямо в двигатель, чтобы ненадолго ускорить корабль. При проверке считай, что показатель двигателя выше на 1, однако возможна его поломка.

МОДУЛИ КОРПУСА

От корпуса зависит, насколько крепок ваш корабль. Модули корпуса — это пассивные системы, встроенные в сам звездолёт, и порой без них невозможны определённые действия.

Обрати внимание: частные и грузовые корабли могут садиться на поверхность планет. Более крупным нужны челноки.

АНГАР: скрытое за надёжным шлюзом помещение, где стоят челноки и одноместные истребители.

КАЮТЫ: спать можно где угодно, но лучше — в каюте. В ней получится уединиться и насладиться комфортом, что в космосе порой считается роскошью. Делить каюту ни с кем не нужно, и это очень хорошо, потому что старпом храпит.

ОТСЕК ДЛЯ КОНТРАБАНДЫ: похож на трюм (рассчитан на небольшой груз), но не выявляется при обычном сканировании или осмотре корабля. Если показатель **корпуса** равен **3 и больше**, этот отсек включает в себя систему жизнеобеспечения, чтобы тайно перевозить людей.

ТРЮМ: достаточно просторный, чтобы перевозить средний (принносящий **КРЕДЫ**) груз. Если корабль берут на абордаж, захватчики тут же обнаружат трюм, и спрятать его содержимое от них не выйдет.

МОДУЛИ ОРУДИЙ

Название говорит за себя. Помни, что в Гегемонии невоенные корабли обычно не вооружены. Явные оружейные системы могут стать источником проблем.

ГАРПУНЫ: обычно с их помощью корабли швартуются к астероидам или тянут за собой груз. В комплекте идут тросы и манипуляторы, которыми легко сцепить два судна для буксировки или абордажа. Законный модуль.

ГЛАВНЫЙ КАЛИБР: основное орудие. Если ваш корабль меньше дредноута, из него можно сделать один выстрел, после чего потребуются перезарядка или ремонт. Способно «поджарить» системы корабля. Смертоносное и совершенно противозаконное оружие.

ПУЧКОВЫЕ ПУШКИ: Пиу! Пиу! На частных судах обычно могут вести огонь в одном направлении. Требуют специального разрешения.

РАКЕТЫ: боеголовка и ускоритель. Незаконный модуль.

ШАХТЁРСКИЙ БУР: Мощный, жуткий и опасный на ближней дистанции бур. Испаряет камень. Легко модифицировать, чтобы разрезать обшивку судов. Разрешён законом.

МОДУЛИ СЕНСОРОВ

Средства связи, сенсоры и сканеры. Эти системы позволяют отслеживать внешние сигналы, вести переговоры и в целом отражают качество бортовых компьютеров.

КВАНТОВЫЙ ШИФРОВАЛЬЩИК: шифрует радиопередачи и хранящиеся на корабле данные. Считается **особой защитой** при попытке перехвата цифровых сигналов. Данные на борту хранятся в зашифрованном виде до тех пор, пока кто-то не воспользуется доступом к ним.

ЛОЖНЫЙ ТРАНСПОНДЕР: передаёт сигнатуру другого корабля, либо испускает мощные электронные помехи, либо работает в режиме маяка. Можно включить удалённо.

НЕКСУС: пункт связи с Сетью Гегемонии. Позволяет узнавать новости, подключаться к сенсорам слежения в пределах звёздной системы и отправлять сообщения из одной системы в другую без задержек. Подключение не защищено.

СИСТЕМА НАВЕДЕНИЯ: занимается расчётом траектории при стрельбе по кораблям противника. Экипажу не нужно тратить на это время. При проверке стрельбы используется **показатель сенсоров**.

СКАНЕР ДАЛЬНОГО ДЕЙСТВИЯ: сканирует пространство в широком спектре ЭМ-волн, считывает гравиметрию и предупреждает экипаж о приближающихся объектах в пределах десятка световых минут.

СНАРЯЖЕНИЕ ЭКИПАЖА

ИНОПЛАНЕТНЫЙ ПИТОМЕЦ: милый проказник или верный защитник. Эти создания чаще становятся источником проблем, чем приносят пользу.

МАСТЕРСКАЯ: плазменные резак, нанорепликатор, металлические и электронные запчасти, кузня — всё, что нужно для создания, улучшения или разбора сложных механизмов, оружия и инструментов. Повышает **качество на 1** при проверках **изготовления**.

НАЗЕМНЫЙ ТРАНСПОРТ: средство передвижения для всего экипажа. Может быть как на колёсах, так и на антигравитационной подушке. Гравибайки, скиммеры, лодки или автомобили.

ПОХОДНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ: палатки, рециркуляторы воздуха, альпинистские крюки, акваланги. Всё, что нужно экипажу, чтобы не погибнуть

на негостеприимной, но пригодной для жизни планете. Дистикомбы включены.

РАЗВЕДРОН: небольшой дрон для наблюдения, картографирования и сбора информации как в атмосфере, так и вне её. Понимает простые команды. При проверках используй **показатель сенсоров**.

ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЗАЛ

Может быть не только местом, но и собранием обучающей литературы и даже экспертом-наставником.

Благодаря ему ты получаешь **2 пункта опыта** вместо одного, когда тренируешься и заполняешь соответствующую шкалу во время **передышки**.

УЛУЧШЕНИЯ КОРАБЛЯ

ВЕЗДЕХОД: бронированный, предназначен для перевозки пассажиров и тяжёлых грузов. В комплекте идут мощная лебёдка и наклейки на корпус.

ГИБЕРНАЦИОННЫЕ КАПСУЛЫ: в первоклассную капсулу можно поместить одного серьёзно раненого, смертельно больного или находящегося в отключке человека. При этом ему могут сниться сны.

ГОЛОПРОЕКТОР: используется для голосовязи и ярких демонстраций. Вблизи качество изображения оставляет желать лучшего, но издалека выглядит убедительно. А ещё на нём можно играть в игры и смотреть видео.

СЕЙФ: в нём можно хранить ценности во время космических перелётов. Программируемый замок позволяет задать уникальный код доступа, в том числе и одноразовый, а также отслеживать, кто его открывал. При проверках используй **показатель корпуса**.

СИГНАЛИЗАЦИЯ: множество сенсоров по всему кораблю, включая датчики движения, кодовые замки и тревожные кнопки. При активации срабатывает сигнал тревоги и начинают мигать красные огни.

ЧЕЛНОК: небольшой космический аппарат, способный доставлять людей с поверхности планеты на орбиту и обратно. При столкновении с другим кораблём **показатель систем** считается равным **нулю**. Может стыковаться со шлюзами, но лучше держат его в **ангаре**, чтобы в него не угодили астероид или заряд из пучковой пушки.

ЭНЕРГОБАТАРЕИ: резервные источники, которые запрашивают корабль независимо от двигателя. Заряда хватит на несколько часов при минимальном расходе или на несколько минут, если работают все системы сразу. Считаются **защитой** при поломках энергосистем корабля.

УЛУЧШЕНИЯ КОНКРЕТНЫХ КОРАБЛЕЙ

«ЗВЁЗДНЫЙ ТАНЦОР» «ЦЕРБЕР»

ПОДДЕЛЬНЫЕ ДОКУМЕНТЫ: качественно подделанные бумаги, подтверждающие, что корабль и его экипаж — не самые разыскиваемые в системе. Благодаря таким документам проще проходить через врата, если сигнал транспондера соответствует кораблю. У вас есть два набора таких бумаг.

КАРТЫ ТАЙНЫХ ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕННЫХ ТРАСС: существуют неофициальные, более короткие и менее регулируемые пути сообщения между системами. Зачастую они кишат порождениями Пути, пиратами и прочими опасными тварями. Не будем даже упоминать бедолаг, которые погибли или навек заплутали на этих трассах.

КОНТРАБАНДИСТСКИЙ ОБВЕС: сетка или искусственная кожа, под которой можно спрятать небольшие предметы прямо на собственном теле, чтобы пронести их мимо охраны. Освобождает руки во время работы над обшивкой корабля, а ещё позволяет протащить бластер на охраняемую встречу, сохранив при этом стильный вид. Таким образом можно скрыть только один предмет с **нагрузкой 1**.

ТАЛИСМАН: урский артефакт или памятная вещица, расположенная на самом видном месте на мостике. Порой удача зависит от одной лишь веры. В начале каждого дела экипаж получает **+1 гамбит**. Талисман обойдётся вам в **два улучшения** вместо одного.

ЛЮБИТЕЛИ ПОЩЕКОТАТЬ НЕРВЫ: каждый персонаж игрока получает +1 ячейку стресса (максимальный стресс увеличивается до 10). Стоит **три улучшения** вместо одного.

МАЯЧКИ: разнообразные средства выслеживания цели — крохотные «жучки», которые можно прицепить к одежде, вальяжно похлопав человека по плечу; маячки, которые крепятся на корпус корабля; и даже дублёры радиосигналов. Не всё из этого законно.

ОГЛУШАЮЩЕЕ ОРУЖИЕ: целый арсенал вооружения, благодаря которому можно захватить цель, не причинив ей серьёзного вреда. Включает в себя: наручники (нагрузка 0), электродубинки (нагрузка 1), оглушающие бластеры (нагрузка 1), оглушающие гранаты (заменяют детонатор на бланке, нагрузка 1), снотворные вещества (могут не подействовать на ксеносов, нагрузка 0). Брать это всё с собой на дело необязательно, но ради большой награды — стоит. Как правило, законом такие виды оружия не запрещены.

ЛИЧНЫЙ ТРАНСПОРТ: несколько быстрых одноместных средств передвижения, которые достаточно компактны, чтобы не возникало проблем с парковкой. Запас топлива в них ограничен, зато они способны выходить за пределы атмосферы. Можно оснастить простым вооружением, однако нанести серьёзный урон получится только кораблям меньше грузовоза. На борту придётся разместить ангар. Стоит **два улучшения** вместо одного.

СИЛА И МОЩЬ: порой удача — это полученный кровью и потом опыт. В начале каждого дела ваш экипаж получает **+1 гамбит**. Это обойдётся вам в **два улучшения** вместо одного.

ЛОВКИЕ БАНДИТЫ: порой закон становится на сторону того, у кого в руках бластер. Каждый член экипажа получает +1 ячейку **стресса** (максимальный стресс увеличивается до 10). Это стоит **три улучшения** вместо одного.

«ОГНЕНОСЕЦ»

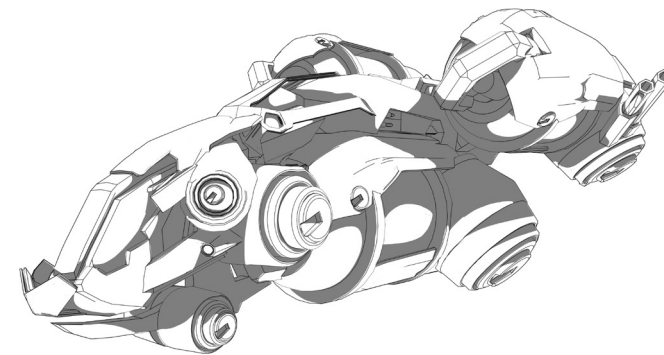
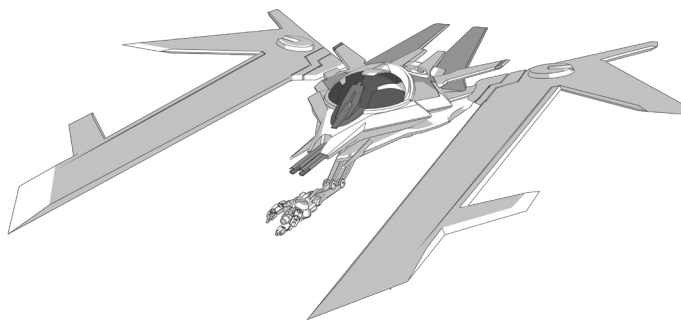
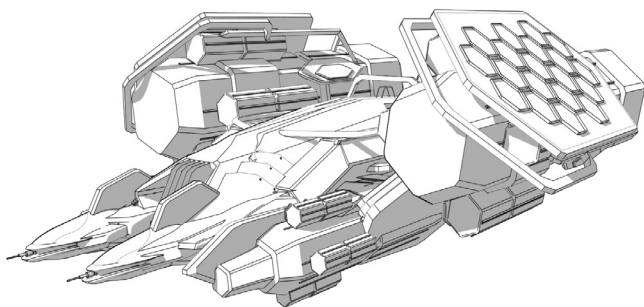
СВЯЗИ НА ЧЁРНОМ РЫНКЕ: позволят вам раздобыть любые модули (даже запрещённые) для корабля — ваш связной достаточно находчив и мобилен для этого. Незаконные модули можно достать, выполнив дело.

ТАЙНАЯ БАЗА: расположена в древних урских руинах. Или внутри огромного астероида. Или представляет собой старую заброшенную станцию, которую вы восстановили. Так или иначе, вы нашли и присвоили убежище вдали от зоркого ока гегемонии — и теперь можете встречаться с союзниками, скрываться, зализывать раны и планировать дела, а власти об этом и не узнают. Пока что.

НАРОДНАЯ ПОДДЕРЖКА: вам пришлось постараться, но, в конце концов, ваше дело нашло отклик в сердцах простых людей. Приближаясь к планете или станции, спросите ведущего, кто на ней может оказаться вашим сторонником. Стоит **три улучшения** вместо одного.

ЗАГОВОРЁННЫЕ: бывают на свете счастливики. Людям порой порой кажется, будто ваша удача — это знак свыше. Однако не стоит слишком уж об этом задумываться. В начале каждого дела вы получаете 1 дополнительный **гамбит**. Стоит **два улучшения** вместо одного.

РВЕНИЕ: каждый член экипажа получает **+1 ячейку травмы**. При желании вы можете вернуть в игру персонажа с **4 травмами**. Стоит **три улучшения** вместо одного.



НАЧАЛЬНЫЙ РАСКЛАД: «ЗВЁЗДНЫЙ ТАНЦОР»

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Вашу команду контрабандистов нанял Цитани (скрытный знакомый, торгующий информацией), чтобы доставить надёжно запёртую шкатулку на спутник Улья клиенту, который желал остаться инкогнито. На первый взгляд дельце нетрудное...

Доставка сулила лёгкие креды, вот только клиент оказался мёртв, причём обвиняют в этом вас, а несколько влиятельных организаций готовы убить ради этой шкатулки — вступать в переговоры им неинтересно.

В руки экипажа попал Ключ Алефа (именно он лежит внутри шкатулки). Удастся ли контрабандистам уцелеть и сберечь артефакт до тех пор, пока не найдётся покупатель? И у кого он в итоге окажется? Удастся ли кораблю вновь взлететь? Играйте, чтобы это выяснить.

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Ответьте на несколько вопросов о начальном положении вещей, чтобы оно соответствовало вашему экипажу. На что способен Ключ Алефа? Наверняка с его помощью можно совершить нечто значительное, например, открыть прыжковые врата или взломать системы Гильдии. Подумайте, о чём бы вам хотелось рассказать историю и как обладание таким артефактом повлияет на расклад сил в секторе.

При создании экипажа вы выбираете, с какими организациями вы уже имели дело. Вероятно, какие-то из них хотят заполучить Ключ. Или здесь замешан недруг кого-то из команд. Сделайте историю более личной, чтобы повысить ставки и связать решения игроков непосредственно с ходом событий.

ПЕРВАЯ СЦЕНА

Сообщи игрокам следующее:

Место встречи — бар у самой поверхности Улья. Воздух тут густой от смога, а посетители — сплошь суровые люди. Клиент ждёт вас в приватной комнатке в дальней части зала. Вот только есть проблема...

Вы садитесь за стол, чтобы обговорить завершённые дела... и видите, что клиент мёртв, а его кровь ещё не успела высохнуть. Что ещё хуже, в баре выпивают стражи Дома Малклет, а за комнаткой пристально следят хорошо вооружённые громилы. Устраивать драку здесь — плохая затея: вас тут же прижмут к стенке.

Как вам сбежать? Попытайтесь заговорить им зубы? Выскользните через чёрный ход? Возможно, угоните гравибайку у суровых парней на стоянке?

Запусти счётчик побега на 10 делений. Заштриховывай их по мере того, как экипаж «Звёздного танцора» будет предпринимать попытки к бегству.

Опиши Улей как шумное, грязное и суетное место. Пускай персонажи игроков в этой сцене то и дело через что-то перепрыгивают, взрывают преграды и устраивают бешеные погони. За шкатулкой охотятся несколько организаций, а любое преступление тотчас привлечёт внимание стражи Дома Малклет (они тут играют роль полиции). Очень вероятно, что обладающая достаточной властью организация ещё и арестует корабль в порту.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Время передышки наступит тогда, когда экипаж решит, как поступить с Ключом. Спроси игроков, что они хотят сделать в первую очередь и чего хотят их персонажи. Возможно, они решат собрать информацию о вероятных покупателях или изучить сам артефакт. Они могут также оставить его у себя и пуститься в бега, сосредоточившись на том, чтобы первым делом вернуть себе корабль и слинять с Улья.

Следующее дело, вероятно, будет заключаться в том, чтобы убедить одну из организаций не убивать персонажей игроков, чтобы забрать Ключ, а хорошенько за него раскошелиться. У новых обладателей артефакта наверняка отыщутся враги, которые с радостью наймут изгоев галактики, чтобы свести счёты.

КАМПАНИЯ

Ты можешь распланировать последствия начального расклада на несколько игровых встреч вперёд. Кому персонажи игроков продадут артефакт? Как его использует покупатель? Кому это окажется невыгодно? Захочет ли кто-то похитить Ключ у нового владельца? Удастся ли экипажу продержаться на планете достаточно долго и не попасть под горячую руку местным организациям и полиции, чтобы выполнить больше заданий?

Запиши ключевые вопросы, чтобы сфокусировать на них развитие сюжета:

Зачем Ключ Алефа понадобился Дому Малклет?

Вашему знакомому дал задание сам клиент. Насколько просто Цитани будет выследить экипаж и Ключ?

Как относится Церковь звёздного пламени к торговле столь ценными артефактами?

Поиск ответа на эти вопросы может потребовать пары счётчиков, чтобы отразить развитие событий. Когда экипаж получит ответ, сотри счётчик и запусти вместо него новый. Не нужно тянуть их бесконечно.

ДЕЛО I

Баньши (Королева пиратов и глава Бури) ищет людей, способных похитить маску Говорящих-с-ночью, и готова хорошо заплатить, если дело пройдёт без шума.

► У кого сейчас эта маска? Что и почему делает её хрупкой? Кому ещё она нужна?

► Каков **план** экипажа? В чём состоит его **деталь**?

► Пройдите **проверку расклада** и переходите к делу.

ДЕЛО II

Учёный хочет нанять экипаж, чтобы покинуть Улей в обход разыскивающих его патрулей Гильдии и попасть в более безопасную систему.

► Что за исследование Гильдия хочет сохранить в тайне? Какая организация спрячет учёного в месте назначения?

► Каков **план** экипажа? В чём состоит его **деталь**?

► Пройдите **проверку расклада** и переходите к делу.

ДЕЛО III

Рабочие на Индри страдают от эпидемии. Целитель-жрец с Амерата хочет им помочь, однако его разыскивает Церковь звёздного пламени, заручившаяся поддержкой Легиона.

► Какая ещё организация наняла охотников за головами, чтобы те устранили жреца? Как на него повлияла его религия?

► Каков **план** экипажа? В чём состоит его **деталь**?

► Пройдите **проверку расклада** и переходите к делу.

НАЧАЛЬНЫЙ РАСКЛАД: «ЦЕРБЕР»

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Вашу команду охотников за головами нанял Арлокс (ваш знакомый паша Пепельных клинков), чтобы вы схватили Чо-Тайрека, крутого здоровяка из синдиката, который не завершил порученное ему дело. А Пепельные клинки всегда доводят начатое до конца.

Выследить здоровяка из синдиката, если тот не хочет, чтобы его нашли, — задача не из лёгких. Однако вы знаете, где именно он залёг на дно. В процессе вы также выяснили, что Чо ищут не только Пепельные клинки. Ещё несколько организаций сулят награду за него и за то, что он держит при себе.

Поймают ли персонажи Чо? Сумеют ли опередить других охотников за головами? Как поступят с похожим на ребёнка урботом, которого обнаружат у цели? Арлокс проявит понимание, если вы отпустите Чо? Играйте, чтобы это выяснить.

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Ответьте на несколько вопросов о начальном положении вещей, чтобы оно соответствовало вашему экипажу. У Чо-Тайрека есть необычный урбот. Что в нём уникального? Что он умеет? Или, вероятно, сама его природа позволяет понять об урботах нечто такое, что Гильдия (или иная организация) не хочет предавать огласке? Желает ли Конклав 01 освободить этого урбота и признать самостоятельной личностью?

При создании экипажа вы выбираете, с какими организациями вы уже сталкивались. Возможно, какие-то из них хотят получить урбота. Или здесь замешан недруг кого-то из команды. Сделайте историю более личной, чтобы повысить ставки и связать решения игроков с ходом событий.

ПЕРВАЯ СЦЕНА

Сообщи игрокам следующее:

Вы стоите в коридоре на втором этаже дешёвого отеля, гордо именуемого «Раем», если верить неоновой вывеске снаружи. Чтобы добраться до этого укрытия Чо, вам пришлось потратить пару кредитов и сломать пару конечностей в паре систем. Поиски привели вас на Улей, и награда уже сама идёт к вам в руки. Вы готовы распахнуть дверь в комнату Чо, однако снаружи, из переулка, вдруг донесится рёв гравибайка.

Огонь из тяжёлого бластера обрушивается на коридор, взрывает штукатурку и вот-вот накроет вас. Мощным гравибайком управляет сам Чо-Тайрек — а за его плечами видна крохотная фигура. Что вы делаете?

В этой сцене можно познакомить игроков с испытаниями (чтобы уберечься от огня из бластера) или флешбэками (чтобы объяснить, как часть экипажа оказалась в другом месте).

Запусти счётчик погони на 10 делений и отметь два из них, чтобы отразить действия, которые предприняли персонажи, пока искали убежище Чо. По мере того, как экипаж будет приближаться к цели, закрашивай деления, а при промедлении — стирай. Если все деления окажутся пустыми, Чо сбежит. Опиши улицы Улья: шумные, залитые неоновым светом и полные преград, которые нужно либо огибать, либо таранить. Тайрек готов стрелять на поражение, если загнать его в угол, но, когда счётчик заполнится, он сдастся — при условии, что экипаж пообещает позаботиться о его урботе. Персонажи вправе сами решить, как поступить с ним.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Во время передышки экипаж должен решить, как быть с Тайреком. Он в бегах на пару с небольшим урботом по имени Ара-ини, похожим на ребёнка. Кодекс ассасинов не позволяет Чо причинять вред детям, и он убедил себя в том, что это правило распространяется на Ара-ини.

Следующее дело будет состоять либо в том, чтобы сдать Чо Пепельным клинкам на Индри, либо в том, чтобы тайком доставить Ара-ини представителю Конклава 01, который хочет встретиться с Чо на Бафтоме. Другие организации также желают добраться до Тайрека или урбота — в особенности Гильдия. Так что экипажам следует ожидать незваных гостей. Пусть игроки выберут план и пройдут проверку расклада.

Экипаж может даже отпустить Чо-Тайрека, узнав его историю. Добавь его в список знакомых и предложи в награду часть его кредитов. Также он будет поручать экипажу новые дела (пройди проверку по таблице дел).

КАМПАНИЯ

Ты можешь распланировать последствия начального расклада на несколько игровых встреч вперёд. Как экипаж поступит с Ара-ини? Кого разозлит их решение? Захочет ли кто-то нанять экипаж, чтобы похитить урбота?

Запиши ключевые вопросы, чтобы сфокусировать на них развитие сюжета:

Что особенного по меркам урботов умеет Ара-ини?

Как изначальные владельцы Ара-ини намерены поступить с экипажем?

Поиск ответа на эти вопросы может потребовать пары счётчиков, чтобы отразить развитие событий. Когда экипаж получит ответ, сотри счётчик и запусти вместо него новый. Не нужно тянуть их бесконечно.

ДЕЛО I

Вор похитил хорошо охраняемое ювелирное изделие с Блеска. Гильдия хочет его вернуть, причём не поднимая шум.

- ▶ Кто защищает вора от ищеек Гильдии? Что ещё он похитил?
- ▶ Запусти счётчик поиска вора и делай отметки, когда экипаж обнаруживает улику или проходит проверку, которая ведёт к цели.
- ▶ Каков **план** экипажа? В чём состоит его **деталь**?
- ▶ Пройдите **проверку расклада** и переходите к делу.

ДЕЛО II

Ракс, протеже говорящего-с-ночью Дораама, сбежал, не завершив своё обучение. Дораам хочет, чтобы вы отыскали его и вернули на корабль Говорящих-с-ночью, что дрейфует в открытом космосе.

- ▶ К кому на Улье обратится за помощью напуганный беглец? Почему он бросил обучение?
- ▶ Каков **план** экипажа? В чём состоит его **деталь**?
- ▶ Пройдите **проверку расклада** и переходите к делу.

ДЕЛО III

Члены Церкви звёздного пламени установили личность телепатки, которая служит командору Таллону. Они хотят, чтобы вы захватили её и доставили на «Путь света» (боевой крейсер). Цель планирует спуститься на поверхность Алефа — планеты с токсичной атмосферой, — чтобы допросить узника, томящегося в удалённой тюрьме.

- ▶ Каков **план** экипажа? В чём состоит его **деталь**?
- ▶ Пройдите **проверку расклада** и переходите к делу.

ИЗГОИ ГАЛАКТИКИ БЛАНК КОРАБЛЯ

Переоборудованный корвет класса «Ханджигар»

КЛАСС КОРАБЛЯ

РЕНОМЕ ЭКИПАЖА

ЦВЕТ/ВИД

РАНГ ЭКИПАЖА

РАЗМЕР КОРАБЛЯ ЧАСТНЫЙ — ГРУЗОВОЗ — **КОРВЕТ** — ФРЕГАТ — ДРЕДНОУТ

СЕНСОРЫ

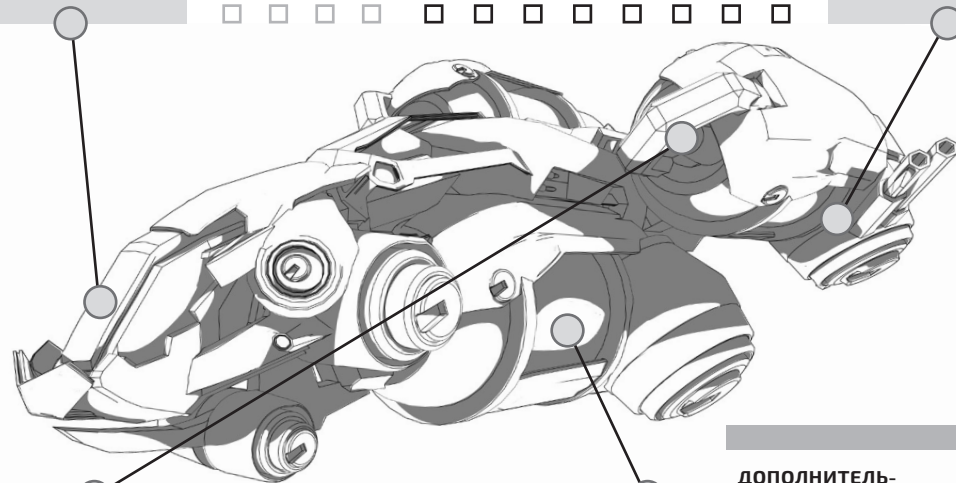
- Ложный транспондер
- Система наведения
-
-

- РАЗМЕР КОРАБЛЯ**
- ◆ При каждом повреждении делай **одну отметку одной системы**.
 - ◆ Если в фазу **передышки** вы не платите за **содержание**, бросьте кубик за каждый пропуск платы:
 - ◆ **1-3:** всё в порядке.
 - ◆ **4/5:** небольшая поломка системы, её можно перепаять.
 - ◆ **6+:** система серьёзно повреждена и требует ремонта.

КРЕДЫ ДОЛГ

ОРУДИЯ

- Пучковые пушки
- Главный калибр
-



ГАМБИТЫ

2 ГАМБИТА В НАЧАЛЕ НОВОГО ДЕЛА

ДВИГАТЕЛИ

- Прыжковый ускоритель
-
-

СОДЕРЖАНИЕ

(КАЧЕСТВО СИСТЕМ + РАНГ ЭКИПАЖА) / 4
ОПЛАТА В НАЧАЛЕ КАЖДОЙ ПЕРЕДЫШКИ

ПРОПУСКИ

КОРПУС

- Каюты
- Ангар

ЩИТЫ

ЗАМЕТКИ/ПРОЕКТЫ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ

- Арсенал
- ИскИн
- Камбуз
- Карцер
- Лаборатория
- Лазарет
- Щиты

ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЗАЛ

- Воля
- Удаль
- Чутьё
- Опыт персонажа

СНАРЯЖЕНИЕ

- Вездеход
- Гибернационные капсулы
- Голопроектор
- Сейф
- Сигнализация
- Челнок
- Энергобатареи

СНАРЯЖЕНИЕ ЭКИПАЖА

- Инопланетный питомец
- Мастерская
- Наземный транспорт
- Походное снаряжение
- Разведдрон

ОГНЕНОСЕЦ

ПОВСТАНЦЫ И ВРАГИ ГЕГЕМОНИИ

ТАЛАНТЫ ЭКИПАЖА

- ▶ **СТАРЫЕ ТОВАРИЩИ:** когда вы воюете (отношения -3) с организацией из Гегемонии, все члены экипажа получают **+d6** при проверках **страсти** и могут выполнять два действия во время **передышки** вместо одного.
- ▶ **ЗАКАЛЁННЫЕ В ПЛАМЕНИ:** ваш экипаж окреп в суровой борьбе. Все его члены получают **+d6** при любом испытании.
- ▶ **ИСКРА МЯТЕЖА:** если в ходе дела вы оставите свой отличительный знак или заметный символ сопротивления, получите **+2 пункта ПОДОЗРЕНИЙ**. Все члены экипажа получают **+d6** при проверке **страсти** во время следующей **передышки** и не могут увлечься.
- ▶ **ПРАВОЕ ДЕЛО:** когда экипаж поступает правильно и платит за это цену, он получает **опыт**.
- ▶ **СЕРДЦА И УМЫ:** каждый член экипажа может увеличить свой показатель **МАНИПУЛИРОВАНИЯ**, **ОБЩЕНИЯ** или **ПРИКАЗА** на 1 (вплоть до максимума 3).
- ▶ **СТАРЫЕ ВРАГИ:** когда вы идёте на дело против организации из Гегемонии, возьмите **+d6** при **проверке расклада**.
- ▶ **СТОРОННИКИ:** ваши идеалы находят отклик в народе. Когда вы взаимодействуете с другим экипажем или организацией, ведущий скажет, кто в ней верит в ваше дело (один человек, горстка людей, значительное количество или даже все).
- ▶ **ВЕТЕРАН:** выбери **талант** из другого бланка.

УЛУЧШЕНИЯ ЭКИПАЖА/КОРАБЛЯ

ЗНАКОМЫЕ ЭКИПАЖА

- Связи на чёрном рынке
- Тайная база
- Народная поддержка
- Заговорённый
- Рвение
- ▶ Гарин, инженер-оружейник из Гильдии
- ▶ Тьюра, легендарная убийца
- ▶ Ада Блэк, знаменитая артистка
- ▶ Тайко Люкс, пилот-сорвиголова
- ▶ Ибо-Ван, мистик из древнего культа

ОПЫТ ЭКИПАЖА

В конце встречи отметь за каждый элемент из списка ниже **1 пункт опыта**, если событие произошло хотя бы раз, или **2 пункта опыта**, если многократно.

- ◆ Вы успешно противостояли владычеству Гегемонии.
- ◆ Вы преодолели проблемы выше своего уровня.
- ◆ Вы поддержали свою репутацию или создали новую
- ◆ Вы раскрывали цели, интересы, внутренние конфликты или суть экипажа.

НАЧАЛЬНЫЙ РАСКЛАД: «ОГНЕНОСЕЦ»

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Вашу команду подставили и арестовали за преступления, которых вы (на сей раз) не совершали. Всех вас отправили в самую жуткую тюрьму сектора — «Изотропу». Независимо от того, были вы знакомы ранее или сошлись за несколько дней отсидки, вы заключили союз и составили план побега.

У одного из вас есть корабль — «Огненосец». Его держат в штрафном доке, пока за ним не придут Звёздные кузнецы. Техники Гегемонии заблокировали доступ к нему, однако у вас есть тайные пароли запуска и способы обойти блокировку — надо только попасть на борт. Это ваш единственный шанс спастись, пока Гегемония не выяснила, какие преступления вы совершили на самом деле.

Привести план в исполнение вы решили сегодня. Всё просто: нужно освободиться, забрать своё добро, попасть на корабль и слинять. Хаос, барыши и бунт — по желанию.

Удастся ли вам привлечь на свою сторону других узников? Сможете ли вы сбежать тихо или о вас расскажут на главном новостном канале Гегемонии? И как вы выведете свой корабль из штрафного дока? Играйте, чтобы это выяснить.

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Ответьте на несколько вопросов о начальном положении вещей, чтобы оно соответствовало вашему экипажу.

Есть ли в тюрьме дружественная организация, к которой можно обратиться за помощью? Есть ли враги, которые воспользуются хаосом, чтобы ударить вам в спину? Держат ли союзника или друга одного из вас в секторе особого режима? Сделайте историю более личной, чтобы повысить ставки и связать решения игроков непосредственно с ходом событий.

ПЕРВАЯ СЦЕНА

Сообщи игрокам следующее:

Вы в столовой, едите, потягиваетесь, дерётесь с другими арестантами под надзором охраны... Но сегодня тот самый день. Вдруг взвывает сирена — и тут же наступает тишина. Всё окутывает тьма; у вас есть несколько минут, пока работает только аварийное освещение. В неразберихе распахиваются двери нескольких камер. Ваше снаряжение в камере хранения, за решёткой вниз по коридору.

Охранники сбиты с толку и пытаются отыскать путь в темноте. Но главная проблема — это их дроны. Как вам миновать их всех и открыть дверь, за которой хранится ваше добро?

Гегемония действует быстро и чётко, но сегодня охраны в тюрьме мало, и она не готова к побегу. Вы вправе устроить перестрелку

или сноровисто пробежать по тёмным коридорам, перепаять дверь хранилища и взломать терминал управления дронами, а заодно выудить из него ценные сведения. Если освободить всех заключённых, воцарится хаос, который может оказаться вам на руку. Разумеется, среди сидельцев есть и влиятельные члены синдикатов, готовые раскошелиться за своё спасение.

Решите, какое собранное на коленке снаряжение использует экипаж. А когда персонажи доберутся до хранилища, спроси, какую нагрузку они выберут. Затем посоветуй им поскорее проложить путь к кораблю и спастись. Можешь также разыграть флешбэки о том, как экипаж разжился инструментами и союзниками в тюрьме.

Дело завершится, когда экипаж окажется на свободе.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Время передышки наступит, когда игроки решат, что им делать со своим кораблём. Спроси, какие цели они ставят перед собой и своими персонажами. Вероятно, им придётся разбираться с последствиями своего побега, или же они захотят выяснить, кто навёл на них стражей закона.

Сбежавшие в неразберихе арестанты наверняка будут чувствовать себя обязанными экипажу, а потому предложат ему дело. Или даже целая организация обратит внимание на то, как персонажи дали отпор властям, и захочет заключить союз в надежде, что они вновь устроят бунт уже в её интересах.

КАМПАНИЯ

Ты можешь распланировать последствия начального расклада на несколько игровых встреч вперёд. Кого обвинят в побеге персонажей игроков и как долго за ними будут охотиться? Поймёт ли Гегемония, кто на самом деле был в её руках и ускользнул сквозь изгоев галактики?

Запиши ключевые вопросы, чтобы сфокусировать на них развитие сюжета:

Кого обвинят в вашем побеге и что они предпримут, чтобы свести с вами счёты?

Как Гегемония подавляет искры мятежа?

Прежние союзники всё ещё доверяют вам, учитывая что вы были в тюрьме и спаслись буквально чудом?

Поиск ответа на эти вопросы может потребовать пары счётчиков, чтобы отразить развитие событий. Когда экипаж получит ответ, сотри счётчик и запусти вместо него новый. Не нужно тянуть их бесконечно.

ДЕЛО I

Синдикат «Кобальт» хочет, чтобы экипаж раздобыл прототип нового корабля Звёздных кузнецов. Это не обычное судно, поскольку создают его на безжизненном астероиде вдали от гиперпространственных трасс.

► Что в этом корабле такого особенного, что им заинтересовался синдикат «Кобальт»? Кто охраняет судно, поскольку создают его на безжизненном астероиде вдали от гиперпространственных трасс.

► Каков **план** экипажа? В чём состоит его **деталь**?

► Пройдите **проверку расклада** и переходите к делу.

ДЕЛО II

Виктор Кромил, губернатор Мема, держит население планеты в чёрном теле. Дозор признал его виновным и ищет тех, у кого хватит сил заставить его заплатить за всё.

► Какая кара утолит жажду возмездия?

► Каков **план** экипажа? В чём состоит его **деталь**?

► Пройдите **проверку расклада** и переходите к делу.

ДЕЛО III

Баньши заплатит немало кредитов тому, кто доставит ей инженера из Гильдии, который редко покидает планету. Говорят, этот ксенос — один из ведущих экспертов по прыжковым вратам во всей Гегемонии, и как раз сейчас он отправляется на заслуженный отдых на борту роскошного лайнера в системе Индри.

► Каков **план** экипажа? В чём состоит его **деталь**?

► Пройдите **проверку расклада** и переходите к делу.



ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

«Парадная» сектора Процион. Система Рин была колонизирована Домом Ним-Амар чуть больше века назад. Сектор никогда не представлял особой важности, поэтому Дом Малклет вложил минимум ресурсов в его развитие. Здесь главным образом готовят юных членов Дома — или ссылают их сюда в наказание за причинённый Дому ущерб. Законы Гегемонии в этих краях соблюдаются более строго, чем в остальных системах сектора, поскольку тут расположена его администрация и врата, ведущие в три системы, в том числе — и вглубь Гегемонии.

УЛЕЙ

ОПИСАНИЕ: Улей — один из спутников Алефа, представляющий собой экуменополис (город, раскинувшийся на всей поверхности небесного тела). Это столица системы и резиденция губернатора Ритама ал'Малклета. На Улье можно найти что угодно — за разумную цену, конечно же. В небоскрёбах полно офисов, где ведутся законные дела; на улицах же царит беспредел.

СЦЕНА: шумный уличный рынок с неоновыми вывесками, многоязычно сулящими всевозможную еду. Аэромобили носятся между огромными зданиями. Из клуба в подвале доносится басовый бит последних хитов; на улице вываливаются посетители и пьяно поют. Светские львы собираются на званный ужин в поместье губернатора.

СБ-176

ОПИСАНИЕ: чтобы заниматься раскопками, планета не нужна. Во всяком случае, не нужна поверхность. СБ-176 — это и шахтёрская платформа, и космическая колония для добычи ресурсов с газового гиганта Вет. Шахтёрское оборудование — управляют им главным образом урботы — спускается прямо из космического пространства и отправляет ископаемые на главный склад. Там их распределяют по контейнерам и отправляют в сторону врат Рин — Эклиптис.

СЦЕНА: чеканный звук шагов по безупречно чистому полу главного зала. Политиканы перешёптываются в своих кабинетах за чашкой чая. По галереям с заливистым смехом бегают дети. Из тёмных ответвлений коридоров, ведущих на нижние ярусы, доносится гул генераторов. Грязные работяги перекрикиваются в тесноте среди шахтёрского оборудования.

БУХТА

ОПИСАНИЕ: пираты Бури создали станцию из заброшенных грузовозов, контейнеров и краденного металлолома. Свой дом они назвали Бухтой. У предпринимчивых людей есть шанс найти это место лишь благодаря упорству или связям: оно постоянно перемещается в пределах туманности Аштари. Лишь лучшие друзья пиратов могут получить штормовые двигатели, чтобы перемещаться здесь было проще.

СЦЕНА: два капитана сцепились в драке из-за спора, и кто-то уже принимает ставки. Механики собирают новенький корабль; их сварочные аппараты разбрызгивают бело-голубые искры. Над гидропонными установками клубится туман. По станции разносится весть о недавней победе Баньши, и все радостно улюлюкают в ответ.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

АЛЕФ: ядовитая атмосфера и тектоническая нестабильность Алефа делают планету, мягко говоря, негостеприимной. Но её главное богатство не на поверхности, а в недрах. Большая часть добываемых на Алефе минералов облагается огромным губернаторск им налогом, отчего шахтёры регулярно бунтуют.

ТУМАННОСТЬ АШТАРИ: в открытом космосе дрейфуют обломки гигантского древнего корабля Предтеч, образующие целую туманность. В её пределах можно летать лишь с минимальным ускорением, а системы навигации начинают сбоить. Пираты Бури разобрались с этими тонкостями и основали свою базу в глубине туманности.

«ДАЛЬНИЙ СВЕТ»: недавно открывшийся модный клуб и коктейльбар для элиты. Обычно он находится на орбите Алефа, однако может перемещаться к другим планетам и спутникам в системе. Его владелец по имени Шанс держит заведение в строгости... но иногда случаются и неприятности.

БАФТОМА, «СКОРЛУПА»: Гегемония относится к добыче ресурсов со всей серьёзностью. Если планета непригодна для жизни, её выработывают до самого ядра. Бафтома была в их числе, и теперь от неё остались лишь обломки породы, которые только и годятся на то, чтобы среди них прятаться или уходить от погоны.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

РИТАМ АЛ'МАЛКЛЕТ: губернатор системы Рин и позор Дома Малклет. Он жаждет улучшить своё положение в Доме, приобретая незарегистрированные урские артефакты (*бессердечный, честолюбивый, загадочный*).

ЛИАРА УРИЯ: владелица и распорядительница бара «Лок Луна», который пользуется самой дурной славой в нижнем городе (*хитрая, безжалостная, известная*).

РОККО ЭПЛ: выдающийся конструктор кораблей. Создаёт только уникальные звездолёты (творческий, гениальный, рассеянный).

ПАША КУ'ОЛИН: некогда опаснейший из ассасинов Пепельных клинков, а теперь глава синдиката. Обожает вкусную еду и бои на ринге (*хитрый, тучный, одет с иголки, развратный*).

БОГАТСТВО	▶ ▶ ▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/ СИНДИКАТЫ	▶ ▶ ▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶ ▶ ▶
ЗАГАДКИ	▶ ▶ ▶

Улей — это рассадник преступности, но в то же время и центр власти Гегемонии в системе. **Приобретая ресурсы, возьми +2 дб, но вместе с тем получи +2 пункта ПОДОЗРЕНИЙ.**

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ЯСТ ЖОР: представитель Гильдии и глава станции. Жор известен тем, что всегда доводит дело до конца, даже если ради этого он вынужден нарушать правила. Он охоч до острых ощущений — и потому в свои редкие выходные летает на переоборудованном Гильдией гоночном корабле (властный, пронзительный, храбрый).

КАСУМИ ОРТКАТТ: мистик, утверждающая, что она — голос Вет (газового гиганта, с которого станция добывает ресурсы). Торгует информацией, в том числе тайнами урской цивилизации (страстная, загадочная, религиозная).

ЭСПА «МОЛНИЯ» ВУ: прораб Гильдии. Непокорная бунтарка, за что рабочие её обожают. Несколько раз оказывалась в тюрьме как по реальным, так и по сфабрикованным делам (известная, непокорная, честолюбивая).

БОГАТСТВО	▶ ▶ ▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/ СИНДИКАТЫ	▶ ▶ ▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶ ▶ ▶
ЗАГАДКИ	▶ ▶ ▶

При проверке расклада на СБ-176 у вас **-дб**, поскольку станция пребывает под неусыпным наблюдением. Любое дело, целью которого является Гильдия, считается проходящим на **вражеской территории**.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

КОРОЛЕВА ПИРАТОВ АЛАНДА «БАНЬШИ» РАЙЛ: яркая личность, всем сердцем ненавидящая Гегемонию. Суровая и гневливая женщина, требующая беспрекословного соблюдения пиратского кодекса от соратников. Однажды оставила своего старпома на пустынной планете за попытку мятежа (гордая, требовательная, благородная).

ПРАКСИС ИВАНОВ: торговец, который всегда рад новой сделке. Его щупальца украшены татуировками, рассказывающими историю его многовековой жизни (ксенос, опытный, пронзительный, любит поторговаться).

КАЙ КУАГ: босс среднего звена в синдикате «Кобальт». Занимается защитой контрабандных операций и проводит встречи с потенциальными клиентами в Бухте (осторожный, обаятельный, уверенный).

БОГАТСТВО	▶ ▶ ▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/ СИНДИКАТЫ	▶ ▶ ▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶ ▶ ▶
ЗАГАДКИ	▶ ▶ ▶

Конфликты в Бухте происходят постоянно, но по указу Баньши убийства на её территории запрещены. Те, кто жаждет крови, обычно похищают своих жертв и убивают их за пределами туманности.



ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Система Холт была колонизирована сразу после Рин, хотя стабилизировать врата между ними оказалось не просто. Учёные Гегемонии в конечном счёте обнаружили несколько урских ключей, благодаря которым эти врата теперь постоянно ведут в Холт. Однако порой они сбоят и открываются сами по себе. Пока что ни один корабль в такие периоды из этих врат не вылетел. У системы Холт белая звезда, однако она куда старше других звёзд того же типа — учёные и в этом устаривают работу Предтеч.

МЕМ

ОПИСАНИЕ: Гегемония колонизировала эту планету-океан примерно за сто лет до того, как её подводные обитатели заявили о себе и о том, что этот мир принадлежит им. Войска Гегемона подавили сопротивление и включили аборигенов в население Альянса. Исследования Мема затруднены из-за непредсказуемых гравитационных воронок в морской пучине.

СЦЕНА: представители Гегемонии в расшитых кушаках беседуют с боссами мемских работников. Прозрачные шпили вздымаются над подводным дворцом правительства, а венчают их площадки под открытым небом. Туристы в батискафах наслаждаются видами морской жизни. Учёные в экзоскостюмах отправляются в глубоководные экспедиции, а мемцы следят за ними из глубины.

СОНХАНДРА

ОПИСАНИЕ: эта планета находится в приливном захвате — то есть одна её сторона всегда обращена к звезде. На дневной стороне стоит невыносимый зной. Странная особенность Сонхандры — любой источник света гаснет, стоит лишь на километр углубиться в ночную сторону. Почти все поселения расположены в пограничной, сумеречной зоне, включая и столицу — город Угар. На планете гибкие законы, касающиеся торговли, а потому здесь часто останавливаются контрабандисты и скупщики краденого.

СЦЕНА: на мощёных улицах среди бетонных стен царят вечные сумерки. Между двумя сторонами планеты то и дело проносятся страшные штормовые ветры. Незнакомцы в плащах и масках собираются вокруг стального склада к началу аукциона. Целые ряды кораблей стоят прямо на земле на задворках Угара.

ВОС

ОПИСАНИЕ: эта огромная планета больше известна в секторе Прочион как Блеск, поскольку вся её поверхность состоит из углеродных образований: графита и алма-зов. По ночам самые крупные друзья испускают неземное сияние, которое сохраняется, даже если их расколоть. Чтобы попасть на планету, нужно пристыковаться к гильдейской станции ИА-23 и спуститься на челноке.

СЦЕНА: хорошо вооружённый пункт допуска на орбите, перед которым собрались ожидающие разрешения на стыковку корабли. Гладкие стены из плотного углеродистого кирпича с окнами, из которых открывается вид на чёрную поверхность планеты. Шахтёры с покрытыми копотью лицами и шрамами от алмазов выпивают возле громоздких звуковых резаков; их руки дрожат. Для гостей планеты в поселениях открыты чистенькие магазинчики.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

СВАЛКА ДЖЕРЕКА: дрейфующая в космосе куча кораблей и запчастей, удерживаемая вместе гравитацией и тросами. Если вам необходимы детали по дешёвке, свалка ждёт вас — однако качества и надёжности от этих товаров ждать не стоит. Джерек готов и купить добро, но очень уж любит поторговаться.

ВРАТА ХАНТУ: Гегемонии так и не удалось активировать эти врата. По сравнению с другими они будто неполные: не хватает нескольких мелких, но важных деталей. Считается, что Предтечи заперли врата и где-то спрятали ключи, но почему — никто не знает.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ВИКТОР КРОМИЛ: губернатор планеты. После исчезновения нескольких подчинённых хочет найти доказательства того, что мемцы готовят мятеж. Всегда ходит в сопровождении телохранителя-легионера (*бдительный, дотошный, параноик*).

ЭСА НУР: прораб мемцев. Усеян шрамами, которые светятся благодаря биолюминесцентным водорослям. Докладывает Кромилу о мятежных действиях, но скрывает оккультные знания мемцев (*ксенос, честолюбивый, хитрый, вероломный*).

ВИНДАМ ТАРУ ЗАН: учёный-биолог, безуспешно ищущий связь между мемцами и другими видами на планете. Снаряжает экспедицию в древний мемский город Бок-Дар (*богатый, гениальный, страстный*).

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ДЕЛ ХЕКС: стрелок вне закона. Со времён работы в Гильдии у него остались кибериимпланты. Разыскивается в нескольких системах. Организует бои на вибротанках на дневной стороне (*безжалостный, стремительный, осторожный*).

АБРА ДРЕЙК: посредница и аукционистка. Если у неё нет нужного товара, она подскажет, у кого он есть (*со связями, уверенная, храбрая*).

ЗИД «ТАНК» МАРАК: бывший наёмник, теперь выращивает никт. Знает, где и как спрятать корабль на тёмной стороне (*азартный, властный, опытный*).

ОША: экс-легионер, волосы с проседью, курит никт. Владеет «Тремя солнцами» — игорным притоном и самым большим баром на планете (*смертоносная, в отставке, несгибаемая*).

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МОРЕК И РА-НА: самый опасный охотник за головами в секторе Прочион. Ра-На — его ИскИн-напарник — управляет артефактным кораблём и передаёт информацию о целях прямо в шлем его необычного доспеха. Задача Морека — преследовать любого, кто ограбит Вос (*жестокый, бдительный, властный*).

ИМПЕРА ЭВАЗАН: высокопоставленный представитель логистического отдела Гильдии, отвечающей за добычу кристаллов. Знает практически всё о программе снабжения Гильдии (*известный, требовательный, проницательный*).

ЙОЛА ШПРЕКК: ювелир, известная тем, что использует в работе особенности восковых кристаллов. Её произведения считаются самыми изящными во всём Прочионе. Украшение «от Шпрекк» способно открыть двери в самые элитные круги (*творческая, обаятельная, гордая*).

АВТОМАТИЗИРОВАННАЯ ТОРГОВАЯ ПЛАТФОРМА № 4: Гильдия использует эту платформу для продажи топлива и установила на ней множество защитных систем, чтобы никто не вздумал её ограбить. Некоторые организации проводят переговоры именно здесь, чтобы избежать ненужной эскалации. Никто не знает, что случилось с предыдущими тремя платформами.

ПЛАНЕТА ОМЕГА: три исследовательских и одна военная экспедиция исчезли без следа, после чего Легион запретил доступ к этой планете. На ней обитает смертоносная форма жизни, которая гнездится в урских руинах и способна перенести даже ядерный удар с орбиты. Гегемония считает планету враждебной, но при этом стратегически важной.

БОГАТСТВО	▶ ▶ ▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/ СИНДИКАТЫ	▶ ▶ ▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶ ▶ ▶
ЗАГАДКИ	▶ ▶ ▶

На дне океана находится множество урских руин и загадочных мест. Находясь под водой, персонаж может использовать **РЕЗОНАНС** для долгосрочных проектов, чтобы получить **+дб**. Неудачная проверка привлечёт внимание порождений Пути.

БОГАТСТВО	▶ ▶ ▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/ СИНДИКАТЫ	▶ ▶ ▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶ ▶ ▶
ЗАГАДКИ	▶ ▶ ▶

За деньги на Сонхандре продаётся что угодно. Ты всегда можешь взять **+дб**, ну-обретая ресурсы, но при результате **1–3** окажешься кому-то должен.

БОГАТСТВО	▶ ▶ ▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/ СИНДИКАТЫ	▶ ▶ ▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶ ▶ ▶
ЗАГАДКИ	▶ ▶ ▶

Восские кристаллы высоко ценятся Гильдиями и мистиками. Вос — настоящая «золотая жила», однако за планетой пристально следит Гильдия. Выполняя операции на Восе, получи **+1 КРЕД** и **+1 пункт ПОДОЗРЕНИЙ**.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Планеты в системе Айота вращаются вокруг двух звёзд: жёлтой Айота-1 и бурого карлика Айота-2. Прибыв в эту систему, Гегемония обнаружила два пояса астероидов, в центре одного из которых находились остатки расколотого мира. Ясно, что оба пояса прежде были планетами, однако никто не знает, что за катастрофа привела к их гибели. Гильдии, как и всегда, не стали смотреть в зубы дарёному коню — и тут же выстроили в системе судовой верфь, где обслуживают и чинят корабли, используя добытый на астероидах металл.

АМЕРАТ

ОПИСАНИЕ: богатая жизнью планета, ставшая известным центром фармацевтических исследований и производства лекарств. Многие области находятся под охраной, а благодаря постоянному вниманию Гильдий город-сад Рост цветёт круглый год. На планете часто идут тёплые мягкие дожди. В глубине лесов, среди заросших развалин, таятся логова пиратов и храмы Целителей.

СЦЕНА: огромные, величиной с человека цветы распускаются вдоль сплетённой из лиан дороги между деревьями. В воздухе стоит аромат нектара. Учёные обедают в кафе в кронах деревьев и сверяются с планами своих проектов. Поражённые болезнями паломники молятся об избавлении от недугов и ждут возможности отправиться в старый храм Целителей в глубли лесов.

ИНДРИ

ОПИСАНИЕ: более 25% всех товаров Прочиона производят на этом индустриальном гиганте. Густые тучи ржавого цвета погружают поверхность планеты в сумрак даже в разгар дня. С окружённого складами Ривского космопорта открывается вид на множество дымовых труб и пылающих газовых факелов. Находиться на поверхности без защитного снаряжения не рекомендуется.

СЦЕНА: несущихся в аэромобилях отражаются огни рекламы. Пешеходы в дыхательных масках спешат по металлическим тротуарам, закрываясь зонтами от едких капель дождя. Неторопливо идёт размещение контейнеров на складах. Над головой из грозовых туч вырываются разноцветные молнии.

ЛИТИОС

ОПИСАНИЕ: древние ледяные дворцы усеивают поверхность этой морозной планеты. Цивилизация, что возвела их, давно канула в прошлое. Доступ во дворцы был запрещён после череды загадочных смертей исследователей. Орбитальные зеркала сияют в небе, подобно искусственным солнцам, согревая немногочисленные поселения и питая энергией крупногабаритное шахтёрское оборудование, которое необходимо для добычи воды и сжиженных газов.

СЦЕНА: фиолетово-зелёное сияние в морозном небе. Замёрзшие исследователи шепчутся об инкубаторе Яру. Пар поднимается над колонией «Уединение». Колонисты в парках скачут на крупных многоглазых собакообразных созданиях. Фермеры грузят ящики с газовыми углями и вином из ледяных грибов в парусные снегоходы.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

СУДОВЕРФЬ: основной верфью руководят Звёздные кузнецы, однако есть и множество небольших лицензированных доков для ремонта и дозаправки. Скучающие работники на этих станциях рады любой возможности отвлечься от ожидания клиентов. Звёздные кузнецы порой нанимают безрассудных пилотов для испытания прототипов.

ОГНЕННЫЙ ПОЯС: заполненная раскалённой плазмой область между звёздами в центре системы. Местные рассказывают байки о Старом Драконе — огромном космическом существе, которое якобы живёт здесь. Имечко дурацкое, однако Гегемония запретила кораблям летать к Огненному поясу после того, как несколько звездолётов пропали без вести.

ТЕЧЕНИЕ ПУТИ: между вратами системы Айота образуется пространство, в котором корабли летят с большим ускорением, словно их подгоняет некий «ветер». Найти и поймать его непросто. К тому же его направление постоянно меняется. Знающие пилоты пользуются им, чтобы вовремя доставлять «горячие» грузы — или уходить от погонь.

ЗХ-1138: комета с большим периодом обращения, которая недавно изменила курс — и теперь её орбита куда ближе к системе Индри. Местные попросили губернатора разобратсья, почему это произошло, но пока что причины остаются неясны. Мистики утверждают, что это изменение затронуло все потоки Пути в системе, отчего тот порой становится непредсказуемым.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ЙОН ЛИРАК: торговец дорогими веществами. Управляет заводом в Росте, который работает круглосуточно и производит синтетические наркотики для ключевых народов Гегемонии (*опытный, жестокий, беспощадный*).

АРА БЛЕЙЗ: была звездой спорта а теперь самая опасная участница поединков в подпольных бойцовских клубах. Ара перепробовала все увеличивающие силу и скорость наркотики на свете, и они её изменили (*жестокая, беспощадная, прокачанная*).

УЭН АЛ'ВОРРОН: известный дуэлянт-аристократ из Дома Воррон, знаменитый своей набожностью. Жаждет вывести особую лозу для виноградника, который собирается разбить на одной луне близ Ядра (*вооружённый, смертоносный, наблюдательный*).

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ПАЙРО ЛОК: владеет несколькими тайными, хорошо охраняемыми складами на орбите и никогда не задаёт лишних вопросов. Если у вас незаконный груз, лучше доверить его Локу (*благородный, богатый, уверенный*).

ЗО О ЮН ТА РИ: ксенос и торговец оружием, у которого также можно купить прототипы и особые боеприпасы. Недавно приобрёл пушку с урского корабля и собирается продать её на аукционе во время бури (*ксенос, со связями, осторожный, дотошный*).

ПАША «КРЕМЬ» ЛЕНСАПП: глава местных Пепельных клинков. Известен своим безжалостным подходом к руководству в криминальном мире. Носит сшитый на заказ костюм, который не мешает ему расправлять крылья (*ксенос, яростный, жестокий, требовательный*).

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

АША МЮНЦЕН: бывшая возлюбленная губернатора, ледолазка, мистик и исследовательница ледяных дворцов и газовых пещер. Из своих вылазок возвращается лишь с видениями, но не артефактами. Пытается найти некое «Первое послание» (*мистик, честолюбивая, подтянутая*).

РЕН ЛАРАНА: ксенобиолог, надеющийся вернуть к жизни древнего вмёрзшего в лёд ксеноса — причём вопреки закону Гегемонии. В данный момент пытается тайно вывезти его с планеты (*храбрый, гениальный, уверенный*).

РАФ УРИХ: ледяной пират, застрявший на планете. С помощью корабельных орудий проплавил расщелину во льду. Скрывается и крадёт запчасти для ремонта (*опытный, осторожный, проницательный*).

БОГАТСТВО	▶▶▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/ СИНДИКАТЫ	▶▶▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶▶▶
ЗАГАДКИ	▶▶▶

Культ Целителей почти уничтожен и не признан Гегемонией, однако его храм всё ещё действует, а мистики готовы вылечить любого, кто об этом попросит. Возьми +d6, когда проходишь лечение под их надзором.

БОГАТСТВО	▶▶▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/ СИНДИКАТЫ	▶▶▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶▶▶
ЗАГАДКИ	▶▶▶

Из-за заводов воздух сильно загрязнён. Если персонаж провёл хоть сколько-то времени на улице без специального снаряжения или у него нет уместных способностей ксеноса, он получает повреждение 2-й степени «индрийская чахотка».

БОГАТСТВО	▶▶▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/ СИНДИКАТЫ	▶▶▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶▶▶
ЗАГАДКИ	▶▶▶

Исследуя ледяные дворцы Литиоса, вы должны проходить испытания ВОЛИ, чтобы не поддаваться голосам, которые подталкивают вас к тому, чтобы уйти в ледяную пустыню в одиночку.



ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Эта система считается более цивилизованной, чем любая другая в секторе Протион, поскольку здесь представлены лучшие стороны Гегемонии: образование, искусство, культура. Многочисленные войска Легиона охраняют это богатство. Впрочем, существует немало загадочных, не обслуживаемых Звёздными кузнецами гиперпространственных трасс, которые странно извиваются и образуют петли, проходящие перпендикулярно орбитам планет. Пилоты сами составляют карты этих «тайных трасс», чтобы ловчее скрываться от патрулей, — было бы на это время.

АКЕТИ

ОПИСАНИЕ: покрытый непроходимыми джунглями мир, который удалось бы полноценно заселить, если бы не местная агрессивная фауна и флора. Стремительно разрастающиеся плотоядные растения, ежесезонно выбирающиеся на охоту звери и невероятно агрессивные рыбы делают эту планету привлекательной лишь для исследователей, браконьеров и скрывающихся от закона преступников. Дом Малклет объявил всю планету «заповедником».

СЦЕНА: тяжёловооружённые охранники патрулируют высокие стены Базового лагеря-1, нервно поглядывая в сторону джунглей. Команды исследователей готовятся к новой экспедиции — а рядом то же самое делают браконьеры. Контрабандист обсуждает в палатке детали заказа с клиентами, пока его личный бариста готовит им кофе.

ЗАТМЕНИЕ

ОПИСАНИЕ: эта планета получила название благодаря частым затмениям, которыми она обязана своим тринадцати спутникам. Их иррегулярные орбиты таковы, что точно предсказать, когда будет светло, а когда нет, можно лишь с помощью компьютера. Город Йау расположен в месте, где ночь и день длятся от 2 до 12 часов. Здесь заключается множество сделок, отчего это место стало точкой притяжения для торговцев и туристов, которым полюбились местная высокая кухня и театр.

СЦЕНА: в несущихся автомобилях отражаются огни рекламы. Пешеходы в дыхательных масках спешат по металлическим тротуарам, закрываясь зонтиками от едких капель дождя. Неторопливо идёт размещение контейнеров на складах. Над головой из грозовых туч вырываются разноцветные молнии.

ШИМАЯ

ОПИСАНИЕ: На этой пустынной планете бушуют штормы. Они порой сдувают разноцветный песок с залежей минералов, которые необходимы для космических путешествий, или превращают его в стекло, позволяя увидеть скрытые под ним руины. Многие пытаются поскорее нажать и на том и на другом. На планете есть и крупные поселения, а также главное образовательное учреждение сектора — Халудская академия.

СЦЕНА: профессора расхаживают по отделанным мрамором дорожкам академии. На рыночной улице торговцы настойчиво предлагают голодным рабочим купить кебаб из песчаного червя. Экскаваторы яростно прут вверх по дюнам, чтобы добраться до открытых бурей залежей. На весь город раздаётся гул сирены — штормовое предупреждение.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

«ЧЁРНАЯ ЗВЕЗДА»: огромный и практически пустой корабль Говорящих-с-ночью, где новобранцы проводят первый год тренировок. На корабле нет огня, и он постоянно движется, чтобы его не обнаружили. Посетителей тут принимают нечасто, но те, у кого сложились хорошие отношения с культом, могут рассчитывать, что для них сделают исключение.

ДЕНДАРА: древний храм на Тодаве, пятом спутнике Затмения. Одни считают, что это урское святилище, другие — что его построил забытый ныне мистический культ. По его осыпающимся коридорам трудно перемещаться, поскольку у Тодава нет атмосферы, а ещё на его поверхности сбоят двигатели и электроника.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

БРИТВА: охотник, снарядивший экспедицию, чтобы поймать смертельно опасного большого ференики для богатого заказчика (*бессердечный, опытный, азартный*).

ЗОКАР ПАВА: служит в Потерянном легионе, продаёт армейское вооружение (*осторожный, дотошный, независимый*).

ИНТАЛ БРЕЛ: Рыцарь Согласия с пси-клинком. Путешествует вместе с трёхметровым ксеносом, бывшим жрецом и урботом. Недавно потерял товарища по команде и надеется найти ему замену (*религиозный, бдительный, благородный*).

АША РАВАНН: комендант Базового лагеря-1. Добилась установки огнемёта на стену, чтобы сдерживать натиск джунглей (*уставшая, изнурённая, неотступная*).

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

САРЕН ГАЛИА: торговец сведениями и букмекер. Если не сможешь выплатить долг, станешь его информатором (*параноик, быстрый, со связями*).

ЛОТОС: и законодательница, и жертва моды. Носит самые изящные наряды. Является высококлассной посредницей, но не афиширует этого. Порой берётся за благотворительные операции, если находит в них что-то, отвечающее её взглядам (*знаменитая, страстная, дотошная*).

ДЖЕТ ВОЛЬФФ: убийца из числа Алых волков. Его можно нанять, но только если цель на другой планете. Его сопровождает крупный инопланетный зверь синего цвета, неизвестно откуда привзённый (*отстранённый, уверенный, беспощадный*).

СОЛ БРАЙТОН: лучший адвокат в секторе (*хитрый, со связями, дорогой*).

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ХОНДО СУДЗУКА: репортёр канала НСГ, расследующий причину исчезновения лучших студентов Халудской академии (*честолюбивый, бдительный, обаятельный*).

Эд УРСИС: член Гильдии инженеров, обслуживающий орбитальные спутники и питаемые ими генераторы статического напряжения, благодаря которым столица защищена от бурь. Коллекционирует статуи из разноцветного стекла (*преданный делу, гениальный, утомлённый работой*).

МИРАНДА КАСУР: торговка минералами. У неё полно краденых товаров, которые нужно перевезти. Скрывается с тех пор, как первая же сделка пошла не по плану (*напуганная, хитрая, гордая*).

СААР: живущий в пустыне мистик в необычном наряде (*странный, голубоглазый, древний*).

ЯРКИЙ ВЕТЕР: испускаемое звездой облако газа, в котором устраивает свои соревнования группа, называющая себя Эхо-Волны. Развлечение это смертельно опасно и противозаконно, однако гонщики со всего сектора вписываются в него ради кредитов и славы. Получить приглашение — большая честь, ради которой нужно пройти квалификацию в столь же опасных условиях.

ТЮРЬМА ОСОБОГО РЕЖИМА «ИЗОТРОПА»: самая известная тюрьма в Протионе была построена прямо на орбите звезды. Начальство договаривается о встречах с заключёнными и смягчении режима для самых богатых и влиятельных из них. Формально тюрьмой управляет Дом Малклет, но на деле она предоставлена сама себе.

БОГАТСТВО	▶ ▶ ▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/СИНДИКАТЫ	▶ ▶ ▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶ ▶ ▶
ЗАГАДКИ	▶ ▶ ▶

Здесь обитают лишь по необходимости. Эта планета ненавидит вас, а найти работу на ней очень трудно. Даже охотники за головами пролетают мимо. Когда вы **отводите подозрения** на Акети, возьмите **+дб**.

БОГАТСТВО	▶ ▶ ▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/СИНДИКАТЫ	▶ ▶ ▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶ ▶ ▶
ЗАГАДКИ	▶ ▶ ▶

Затмение — это культурная столица системы, и связи здесь играют огромную роль. **Приобретая ресурс**, пройди проверку **ОБЩЕНИЯ** вместе **ранга экипажа**.

БОГАТСТВО	▶ ▶ ▶
ПРЕСТУПНОСТЬ/СИНДИКАТЫ	▶ ▶ ▶
ТЕХНОЛОГИИ	▶ ▶ ▶
ЗАГАДКИ	▶ ▶ ▶

Строго говоря, пользоваться архивами Халудской академии могут только студенты и профессора, однако при проверке **ИЗУЧЕНИЯ** ты всё равно можешь взять **+дб**.

ПРОВЕРКА НАВЫКА

• 1d6 за каждый уровень НАВЫКА

+d6 за **ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (получи 2 уровня стресса) **ИЛИ** за **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

Примечание: нельзя одновременно совершить особое усилие и заключить сделку с дьяволом.

+d6 за **ГАМБИТ** (не более 1 на проверку)

Примечание: рискованные проверки — основа всякой космической оперы, а те, что окупаются (результаты **6** и **6&6**) приносят гамбиты, но **только** если ты не разыграл гамбит при проверке.

При прохождении отчаянной проверки отметь **пункт опыта** соответствующей характеристики.

ИСПЫТАНИЕ

• d6 за каждый уровень ХАРАКТЕРИСТИКИ

БЕЗОПАСНАЯ ПРОВЕРКА

Обстоятельства работают на тебя. У тебя явное преимущество.

6&6: повышается эффективность действия.

6: всё получилось.

4/5: получилось неидеально. Или отступи и попробуй иной подход, или столкнись с умеренными последствиями: происходит **мелкое осложнение**; **снижается эффективность** действия; персонаж получает **лёгкие повреждения**; ситуация становится **рискованной**.

1–3: не получилось. Или повтори попытку, но уже в **рискованной** ситуации, или отступи и попробуй иной подход

РИСКОВАННАЯ ПРОВЕРКА

Шансы примерно равны. Задача выглядит непростой. Риск довольно заметный.

6&6: повышается эффективность действия. Команда получает один **гамбит**, если ты его не потратил при проверке.

6: всё получилось. Команда получает один **гамбит**, как описано выше.

4/5: всё получилось, но с последствиями — персонаж получает **повреждения**; происходит **осложнение**; **снижается эффективность** действия; ситуация становится **отчаянной**.

1–3: дела идут плохо — персонаж получает **повреждения**; происходит **осложнение**; ситуация становится **отчаянной**; **возможность оказывается упущенной**

ОТЧАЯННАЯ ПРОВЕРКА

Ты выходишь за пределы своих возможностей. У тебя настоящая проблема.

6&6: повышается эффективность действия.

6: всё получилось.

4/5: всё получилось, но с последствиями — персонаж получает **тяжёлые повреждения**; происходит **серьёзное осложнение**.

1–3: случилось худшее — персонаж получает **тяжёлые повреждения**; происходит **осложнение**; **возможность оказывается упущенной**

Ты уменьшаешь или отменяешь последствия и получаешь **6** пунктов стресса минус лучший результат, выпавший на кубиках при проверке.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

ПОДГОТОВКА

Ты оказываешь **косвенное влияние** на препятствие. Если твоё действие удалось, то все члены экипажа, пользующиеся его результатом, получают либо **+1 к эффективности**, либо **снижение риска**.

ПРИКРЫТИЕ

Ты **принимаешь последствия**, которые в противном случае произошли бы с твоим товарищем. Ты имеешь дело со всеми этими последствиями вместо него. Можешь **ослабить** их по обычным правилам.

РУК-ВО ПРОВЕРКОЙ

Ты **координируешь работу своих товарищей**. Каждый персонаж, участвующий в этом действии, проходит проверку навыка (одного и того же). Общий результатом команды считается лучший результат одного из игроков. Однако за каждого персонажа, который получил результат **1–3**, ты получаешь **1 пункт стресса**.

СОДЕЙСТВИЕ

Получи **1 пункт стресса** и дай другому игроку **+d6**. Если его действия привели к каким-то нежелательным последствиям, то они могут напрямую коснуться и тебя. **Содействие** может оказывать только кто-то один.

НАВЫКИ

- ▶ **Взлом** позволяет тебе обходить защитные программы, брать компьютерные системы под контроль, создавать помехи для систем слежения и связи, а также репрограммировать роботов и дронов.
- ▶ **ДРАКА** включает в себя ближний бой и перестрелку; нападение и оборону; рукопашные схватки, фехтование и борьбу.
- ▶ **ИЗУЧЕНИЕ** позволяет тебе узнать всё, что только можно о человеке, документе или предмете, подвергнуть его анализу, собрать сведения или применить свои знания; обрести глубокое понимание чего-либо; исследовать что-то.
- ▶ **МАНИПУЛИРОВАНИЕ** с помощью обаяния, логики, обмана или блефа позволит изменить настроение и поведение персонажей, и даже соблазнить их.
- ▶ **ОБЩЕНИЕ** с людьми из твоей семьи, твоего прошлого, с друзьями или недругами может дать тебе доступ к ресурсам, сведениям, новым знакомым или местам.
- ▶ **ПЕРЕПАЙКА** позволяет тебе чинить, отключать, модифицировать или создавать механизмы; а ещё обезвреживать ловушки, вскрывать замки и сейфы, размещать взрывчатку.

- ▶ **ПИЛОТИРОВАНИЕ** даёт возможность управлять транспортом, стрелять из бортовых орудий, прокладывать курс между планетами и системами, уходить от погонь в космосе.
- ▶ **ПРИКАЗ** вызывает в людях готовность подчиниться сильной личности, позволяет выглядеть грозно, возглавлять действия персонажей ведущего и отдавать распоряжения.
- ▶ **РЕЗОНАНС** с Путём позволяет общаться с роботами и неразумными формами жизни, ощущать незримую угрозу и опасные намерения, а также без опаски использовать артефакты и механизмы Предтеч.
- ▶ **СКРЫТНОСТЬ** позволяет двигаться незаметно, обчищать карманы, сбивать погоню со следа и проявлять ловкость рук.
- ▶ **СНОРОВКА** даст шанс носить груз, карабкаться, прыгать, бегать или плыть прочь от опасности или навстречу ей, а ещё преодолевать преграды на пути.
- ▶ **ТЕРАПИЯ** позволяет лечить раны, обращаться с неизвестными веществами и определять их, заниматься научными изысканиями, а ещё унимать чужие тревоги и проявлять заботу.

Ведущий определяет **последствия**, исходя из развития событий. Ты можешь столкнуться с одним, несколькими или всеми перечисленными последствиями. Ты вправе попытаться ослабить или отменить каждое из последствий отдельно, пройдя **испытание**.

Если в результате **испытания** выпадает **6&6**, сотри **1 пункт стресса**.

ПРАВИЛА РАСПЛАТА, ПОДОЗРЕНИЯ, НАПАСТИ, ПЕРЕДЫШКА 2 ИЗ 3

По окончании дела наступает передышка, которая делится на четыре следующих друг за другом этапа. Сначала приходит время **расплаты**. Следом нужно рассчитать количество вызванных на деле **подозрений** (и добавить их к счётчику подозрений в системе, где вы провернули большую часть дела). Затем ведущий проходит проверку по таблице **напастей**. Наконец, экипаж может совершить два (или более, если потратит **КРЕДЫ**) **действий передышки**.

РАСПЛАТА И СОДЕРЖАНИЕ (1-Й ЭТАП)

Завершённое дело вызывает благодарность у организации-заказчика и гнев организации, которая от этого пострадала. Отметь изменения отношений на бланке организаций. Если дело удалось провернуть тихо — и никто не знает, что за ним стояли вы, — ухудшения отношений не будет, а равно и **подозрений** (смотри 2-й этап).

Вы также получаете **КРЕДЫ** в зависимости от характера операции (смотри список справа). Решите, будете ли вы тратить часть **КРЕДОВ** на **содержание** корабля.

- ▶ **2 КРЕДА:** мелкое дело, позволит прожить недельку.
- ▶ **4 КРЕДА:** небольшое дело, хватит на гравибайк.
- ▶ **6 КРЕДОВ:** стандартное дело, хватит на небольшой транспорт или корабельный модуль.
- ▶ **8 КРЕДОВ:** большое дело, хватит на важные усовершенствования корабля.
- ▶ **10+ КРЕДОВ:** крупное дело, хватит на небольшой частный корабль.

ПОДОЗРЕНИЯ (2-Й ЭТАП)

После дела или столкновения ваш экипаж вызывает подозрения в той системе, где оно произошло.

- ▶ **0 ПУНКТОВ:** всё прошло тихо, подозревают кого-то другого.
- ▶ **1 ПУНКТА:** всё прошло спокойно, вы почти не засветились.
- ▶ **2 ПУНКТА:** всё прошло нормально, обычное дело.
- ▶ **4 ПУНКТА:** было много шума и хаоса, вы заметно наследили.
- ▶ **6 ПУНКТОВ:** вы знатно подставились.

- ▶ **+1 ПУНКТА:** высокопоставленная или широко известная цель. Прилюдное использование артефактов.
- ▶ **+2 ПУНКТА:** убийство граждан Гегемонии (неважно, кто именно их убил — трупы всегда привлекают внимание). Значительный урон частной собственности. Использование запрещённого оружия.
- ▶ **+3 ПУНКТА:** повреждение гиперпространственной трассы или прыжковых врат.

Добавь пункты подозрений за имевшие место осложнения и сделки с дьяволом.

НАПАСТИ (3-Й ЭТАП)

С помощью **дб** пройди проверку по таблице, соответствующей **УРОВНЮ РОЗЫСКА** в той системе, где оказался экипаж по завершении дела. Чем выше **УРОВЕНЬ РОЗЫСКА**, тем хуже будут последствия.

Если выпадет **6**, пройди ещё одну проверку по следующей таблице (порой всё оборачивается круто). Обрати внимание, что **УРОВЕНЬ РОЗЫСКА 4** — наивысший.

Напасти могут случиться в любой момент до начала следующего дела. Ведущий введёт их в повествование, порой даже в самом конце передышки, чтобы они ощущались острее.

Некоторым нравится проходить эту проверку открыто, чтобы все знали, чего ожидать. Другие предпочитают, чтобы ведущий делал из напастей неприятный сюрприз. Оба подхода хороши.

РОЗЫСК 0		РОЗЫСК 1	
1	Проблема с кораблём	1	Проблема с кораблём
2	В космосе неспокойно	2	В космосе неспокойно
3	Новые «друзья»	3	Допрос
4/5	Сотрудничество	4/5	Ответный удар
6	Пройди проверку по таблице Розыск 1	6	Пройди проверку по таблице Розыск 2
РОЗЫСК 2		РОЗЫСК 3	
1	Коллекторы	1	Ур-поле
2	Конфискация	2	Пираты!
3	Охотник за головами	3	Поломка
4/5	Допрос	4/5	Арест
6	Пройди проверку по таблице Розыск 3	6	УРОВЕНЬ РОЗЫСКА 4

ПЕРЕДЫШКА (4-Й ЭТАП)

Между делами у каждого члена экипажа есть время на **два действия передышки**, включающие личные дела и проекты. (Если экипаж ведёт войну, то у каждого есть только одно действие передышки.) Можно совершать дополнительные действия, потратив за каждое **1 КРЕД**. Также вы полностью восстанавливаете **защиту**.

При проверке действий передышки, возьми **+дб**, если тебе помогает **друг** или **знакомый**. После проверки ты вправе улучшить **результативность**: по одному уровню за каждый потраченный **КРЕД** (наняв помощника, подкупив кого-то и так далее). Результат **1–3** станет **4/5, 4/5** превратится в **6**, а **6** станет **6&6**.

ДОЛГОСРОЧНЫЙ ПРОЕКТ	Ты работаешь над долгосрочным проектом , если у тебя есть средства для этого. В зависимости от результата проверки на счётчике заполняются деления (1–3 : одно; 4/5 : два; 6 : три; 6&6 : пять).
ИЗГОТОВЛЕНИЕ	Ты изготавливаешь что-то по чертежу. Пройди проверку взлома или перепайки . Начальный уровень качества твоего устройства соответствует рангу команды и модифицируется результатом проверки (1–3 : — 1; 4/5 : равное; 6 : +1; 6&6 : +2). Увеличь качество на 1, если на борту есть мастерская , а также за каждый потраченный КРЕД .
ЛЕЧЕНИЕ	Сотри все повреждения 1-й степени . Пройди проверку ранга экипажа –1 или ТЕРАПИИ . Заполни деления на счётчике лечения (1–3 : одно; 4/5 : два; 6 : три; 6&6 : пять).
ОТВЕД ПОДОЗРЕНИЙ	Уменьши показатель подозрений и уровень розыска в системе, где вас нет. Расскажи, как вы сбиваете ищеек Гегемонии со следа и пройди проверку навыка. Заполни деления на счётчике окончания розыска (1–3 : одно; 4/5 : два; 6 : три; 6&6 : пять). Также уменьши уровень подозрений в системе на 2.
ПРИБОРЕТЕНИЕ РЕСУРСА	Получи ресурс во временное пользование. Пройди проверку ранга экипажа . Качество зависит от ранга экипажа и модифицируется результатом проверки (1–3 : — 1; 4/5 : равное; 6 : +1; 6&6 : +2).
РЕМОНТ	Потрать 1 КРЕД и сотри одну отметку повреждений любой системы корабля.
ТРЕНИРОВКА	Отметь в своём бланке 1 пункт опыта на шкале характеристики или персонажа (+1 пункт, если у вас есть тренировочный зал). Каждую шкалу опыта можно выбрать только один раз за передышку.
УТОЛЕНИЕ СТРАСТИ	Окунишь в свою страсть и брось количество кубиков, равное показателю твоей худшей характеристики . Сними количество пунктов стресса , равное самому высокому результату на кубиках. Если ты снимаешь больше стресса, чем у тебя было, ты увлекаешься страстью (смотри ниже). Если в фазе передышки ты не хочешь или не можешь утолить свою страсть, получи по 1 пункту стресса за каждую травму .

УВЛЕЧЕНИЕ СТРАСТЬЮ
Ты принимаешь скверное решение либо под воздействием своей страсти, либо пытаешься её утолить. Что ты делаешь?

- ▶ **БАХВАЛЬСТВО:** ты хвалишься своими похождениями. +2 к **ПОДОЗРЕНИЯМ**.
- ▶ **НЕОБДУМАННЫЙ ПОСТУПОК:** уменьши свою **заначку** на **4**, или экипаж окажется в **долгу 2**.
- ▶ **ОТРЫВ:** можешь сыграть другого персонажа, пока твой в загуле.

ЦЕЛИ ВЕДУЩЕГО

- ▶ Играй, чтобы выяснить, что будет дальше.
- ▶ Честно описывай игровой мир.
- ▶ Делай Прочион живым.

ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО

- ▶ Будь фанатом персонажей игроков.
- ▶ Позвольай событиям определять будущее.
- ▶ Изображай мир удивительным и полным чудес.
- ▶ Изображай космос загадочным.
- ▶ Добавь масштабные и громоздкие технологии.
- ▶ Обращайся к персонажам.
- ▶ Обращайся к игрокам.
- ▶ Думай о рисках.
- ▶ Пересматривай происходящее.

ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО

- ▶ Задавай вопросы.
- ▶ Предлагай завязки дел и подхватывай начатое игроками.
- ▶ Переходи прямо к действию.
- ▶ Намекай на неприятности до того, как они случатся.
- ▶ Воплощай угрозы.
- ▶ Активно действуй от лица своих персонажей.
- ▶ Рассказывай о последствиях и задавай вопросы.
- ▶ Заполняй счётчики.
- ▶ Предлагай сделки с дьяволом.
- ▶ Учитывай происходящее за кадром.

Всегда спрашивай:
«Что вы делаете?»

ДЕЛКА С ДЬЯВОЛОМ

- ▶ Побочный вред.
- ▶ Потеря **КРЕДОВ** или предмета.
- ▶ Предательство со стороны друга или близкого.
- ▶ Ссора с организацией.
- ▶ Запуск или продвижение опасного счётчика.
- ▶ Рост **ПОДОЗРЕНИЙ**.
- ▶ **Повреждения**.

ИМЕНА: Абра, Айгнор, Ария, Виктор, Виндам, Гай, Гарм, Гарни, Гаррус, Григ, Дел, Джаана, Джанго, Дженера, Джерек, Джет, Дункан, Зокар, Йола, Кай, Кали, Кало, Касуми, Квинтон, Кендра, Кирк, Кит, Корд, Ксавьер, Ландо, Лето, Лиара, Лотус, Мевакор, Милл, Мино, Миранда, Мордин, Неймон, Нида, Оррин, По, Пол, Потак, Праксис, Рей, Рокко, Саид, Салдид, Самара, Сарен, Секлор, Спайк, Тейн, Ула, Фейкан, Финн, Фокс, Фэй, Хайрак, Хан, Хондо, Эд, Энтекс, Эспа, Юнг, Яст.

ФАМИЛИИ: Акон, Барток, Блэк, Брелл, Валорум, Вирс, Вольф, Воса, Ву, Гайл, Галлиа, Гри, Дайсон, Джор, Джусик, Дрейк, Дуна, Ёнзяма, Зан, Зер, Иванов, Импера, Индиго, Интал, Касур, Кедр, Кимнал, Кловис, Кор, Кранакс, Кририд, Критус, Кромил, Куаг, Куриа, Лана, Ливиа, Луо, Махат, Марак, Наган, Натот, Нойманн, Нур, Орткатт, Паве, Пим, Райл, Рамус, Рен, Рудра, Судзука, Танн, Таркин, Тел, Тилад, Торн, Улмак,

Урсис, Фарр, Ферис, Хекс, Хилл, Хокинг, Шпрек, Шрайк, Эвазан, Эмари, Эндуа, Эплл, Юларен, Юэ.

ПРОЗВИЩА: Агон, Альфа, Ас, Афина, Барсук, Бинго, Бич, Бритва, Ванда, Вжух, Вольт, Восьмёрка, Впрыск, Гало, Гвоздь, Гипер, Гонзо, Горгулья, Дзэн, Дымок, Жало, Железняк, Желток, Жонглёр, Заскок, Звено, Зенит, Игрок, Карма, Ковш, Космо, Кусака, Легенда, Лентай, Локоть, Мелкий, Молния, Молот, Морковь, Налик, Немезида, Нижний, Нова, Огнешар, Охотник, Призрак, Псих, Пушка, Радужка, Рейдер, Рентген, Рябой, Сглаз, Синдром, Сок, Сокол, Стакан, Стукач, Такс, Танк, Титан, Тормоз, Феникс, Филин, Флекс, Череп, Черныш, Чёрт, Шасть, Шестерня, Эхо.

ВНЕШНОСТЬ: Мужчина, женщина, трудно определить, ксенос.

Затейливый головной убор	Широкий пояс
Длинное пальто	Облегающее платье
Капюшон и вуаль	Комбинезон
Короткий плащик	Тяжёлое пальто
Вязаная шапочка	Плотный пыльник
Яркий макияж	Лёгкие шелка
Узкий жилет	Узкие брюки
Плащ с капюшоном	Жилет-бомбер
Рабочие ботинки	Длинный шарф
Маска и мантия	Кожаный наряд
Костюм-тройка	Дистикомб
Водолазка	Шкуры и меха
Подтяжки	Поношенная форма
Затейливые перстни	Скафандр
Юбка и блузка	Сверкающая бижутерия

ВАЖНЫЕ ОБИТАТЕЛИ ПРОЦИОНА

РИТАМ АЛ'МАЛКЛЕТ: впавший в немилость аристократ и губернатор сектора. Обождает урские артефакты.

ЯСТ ЖОР: шиха из Гильдии инженеров. Руководит шахтёрской станцией.

АЛАНДА «БАНЬШИ»: яростная королева космических пиратов.

АЛААНА: глава Церкви. Мистик. Ревностно искореняет еретиков.

ДЖАКС: глава синдиката «Кобальт». Хочет объединить рабочих и добиться для них лучших условий. Занялся криминалом.

ПАША КУ'ОЛИН: глава Пепельных клинков. Хочет подмять под себя синдикаты.

ТАЛЛОН «МЯСНИК»: командир 51-го Легиона. Готовит военный переворот.

СИСТЕМА РИН

Улей	Алеф
СБ-176	Туманность Аштари «Дальний свет»
Бухта	Бафтома

СИСТЕМА ХОЛТ

Мем	Свалка Джерека
Сонхандра	Врата Канту
Вос	Торговая платформа Планета Омега

СИСТЕМА АЙОТА

Амерат	Судоверфь
Индри	Огненный пояс
Литиос	Течение Пути 3X-1138

СИСТЕМА БРЕКК

Акети	«Чёрная звезда»
Затмение	Дендара
Шимая	Яркий ветер Тюрьма «Изотропа»

ПЕРВЫЙ: древний урбот. Борется за свободу всех разумных машин.

ДОРААМ: мистик Говорящих-с-ночью. Вместе с Исмиссой и здоровяком Оинраем разыскивает коллекцию урских артефактов, известную как Одевание ночи.

ТОРКС: глава Гильдии счетоводов. Носит золотую маску и дышит газом неизвестного состава.

МОРЕК: самый опасный охотник за головами в секторе. Его кораблём управляет ИскИн.

НИКОЛС АЛ'НИМ-АМАР: аристократ, Рыцарь Согласия в поисках Пути Света.

ДОРЭЙ УАЙТ: глава Гильдии звёздных кузнецов. У него кибернетические рука и глаз.

РОККО ЭПЛ: гениальный конструктор космических кораблей.

РАСПЛАТА ЗА ФЛЕШБЭК

- ▶ **0 ПУНКТОВ СТРЕССА:** обычное действие, которое тебе было несложно выполнить.
- ▶ **1 ПУНКТ СТРЕССА:** сложное действие или маловероятное событие.
- ▶ **2 И БОЛЕЕ ПУНКТОВ СТРЕССА:** очень сложное действие, требующее большой предварительной работы, особых условий или совпадений.

ВОЛЯ	УДАЛЬ	ЧУТЬЁ
Манипулирование	Драка	Взлом
Общение	Пилотирувание	Изучение
Приказ	Скрытность	Перепайка
Резонанс	Сноровка	Терапия

ПОСЛЕДСТВИЯ

Получи повреждения (1-3).	Эффективность снижается.	Возможность оказывается упущена.	Потрать больше времени.
Ты подвергаешься большому риску.	Осложнение (отметь 1-3 деления на счётчике, столкнись с новым препятствием или угрозой).		

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Как она себя проявляет?

Если есть счётчик преодоления преграды, отметь на нём деления, соответствующие степени эффективности.

- НИЗКАЯ:** что снизило твою эффективность? Что за существенная преграда стоит на пути?
- СРЕДНЯЯ:** как проявляется ожидаемая эффективность? Осталось ли что-то сделать, и что именно?
- ВЫСОКАЯ:** что повысило твою эффективность? Какого дополнительного результата ты добился?

ФАКТОРЫ ЭФФЕКТИВНОСТИ

-	КАЧЕСТВО/РАНГ	+
-	МАСШТАБ	+
-	КОЗЫРЬ	+

ПРОВЕРКА УДАЧИ

- **d6** за каждый уровень подходящего ПАРАМЕТРА
- **+d6** за любое КРУПНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО
- **-d6** за любую КРУПНУЮ ПОМЕХУ

6&6: великолепный результат, высокая или исключительная эффективность

6: хороший, полноценный результат, средняя эффективность.

4/5: неоднозначный, частичный результат, низкая эффективность.

1-3: плохой, ничтожный результат, незначительная эффективность

ДЕЛА

Брось несколько кубиков и используй выпавшие значения, чтобы составить дело.

КЛИЕНТ/ЦЕЛЬ

ГРАЖДАНСКИЙ

- 1 Академик или учёный
- 2 Работник или профессионал
- 3 Курьер или космонавт
- 4 Владелец магазина или фирмы
- 5 Художник или писатель
- 6 Врач или механик

СИНДИКАТ

- 1 Наркоторговец или снабженец
- 2 Наёмник или головорез
- 3 Скупщик краденого или игрок
- 4 Шпион или торговец информацией
- 5 Контрабандист или вор
- 6 Пират

ГЕГЕМОНИЯ

- 1 Директор или дипломат
- 2 Бухгалтер или пилот
- 3 Саботажник или беглец
- 4 Полицейский или детектив
- 5 Агент или учёный
- 6 Судья или губернатор

МИСТИЧЕСКИЙ

- 1 Артефакт или течение Пути
- 2 Коллекционер артефактов
- 3 Червоточина или маяк
- 4 Ксенос или ИскИн
- 5 Беглый урбот
- 6 Мистик или член культа

ЗАДАЧА

МАХИНАЦИИ

- 1 Слежка или наблюдение
- 2 Саботаж или поджог
- 3 Отравление или «несчастный случай»
- 4 Похищение или подмена
- 5 Кража или подлог
- 6 Выдача себя за другого или обман

НАСИЛИЕ

- 1 Убийство
- 2 Освобождение или выкуп
- 3 Запугивание или сопровождение
- 4 Уничтожение или причинение ущерба
- 5 Налёт или оборона
- 6 Ограбление или разбой

ТЕНЕВЫЕ МЕТОДЫ

- 1 Сопровождение или охрана
- 2 Контрабанда или доставка
- 3 Шантаж или дискредитация
- 4 Афера или шпионаж
- 5 Обнаружение или сокрытие
- 6 Переговоры или угрозы

ИНОЕ

- 1 Заражение или исцеление
- 2 Трансляция или запись
- 3 Захват или оборона
- 4 Исследование или перемещение
- 5 Включение или выключение
- 6 Взлом или скачивание

ПОВОРОТ СЮЖЕТА ИЛИ ОСЛОЖНЕНИЕ

- 1 Персонажи столкнулись с прикрытием для одного из культов Гегемонии
- 2 Мистик или видения уже исказили цель, до которой персонажи ещё не добрались
- 3 Кто-то из замешанных в деле — не тот, за кого себя выдаёт
- 4 Место находится под защитой или наблюдением сил Гегемонии
- 5 Дело способствует достижению целей организации мистиков или ксеносов
- 6 Дело способствует достижению целей Гильдии

- 1 Цель подложная либо является членом преступной организации
- 2 Дело приводит вас на территорию опасной банды
- 3 Дело подставное, вас ждёт расставленная врагами ловушка
- 4 Дело — это проверка перед другим делом
- 5 Дело способствует достижению целей пиратов
- 6 За делом пристально следит богатый покровитель

- 1 Дело связано с мощным артефактом Предтеч или течением Пути
- 2 Дело происходит на активно оспариваемой территории
- 3 Дело происходит не на планете, или до цели трудно добраться
- 4 Цель перемещается (и окажется не там, где вы ожидали)
- 5 Дело способствует достижению целей повстанцев
- 6 Дело напрямую связано с губернатором

В ДЕЛЕ ЗАМЕШАН...

- 1 ПЕРСОНАЖ ИГРОКА Друг
- 2 ПЕРСОНАЖ ИГРОКА Недруг
- 3 ПЕРСОНАЖ ИГРОКА Персонаж из прошлой кампании
- 4 ЭКИПАЖ Знакомый
- 5 ПЛАНЕТА Знаменитость
- 6 ОРГАНИЗАЦИЯ Важный персонаж ведущего

Каждое дело обычно связано с как минимум двумя организациями: одной его успех навредит, а второй пойдёт на пользу.

...И ОРГАНИЗАЦИЯ

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| 1-1 51-й легион | 4-1 Культ Искателей |
| 1-2 Агония | 4-2 Налётчики Дракслера |
| 1-3 Аколиты Брашкадеша | 4-3 Новостная Сеть Гегемонии |
| 1-4 Алые волки | 4-4 Общество несравненных |
| 1-5 Банда Диринека | 4-5 Пепельные клинки |
| 1-6 Беззвёздная вуаль | 4-6 Пожиратели солнц |
| 2-1 Буря | 5-1 Потерянный легион |
| 2-2 Виноделы | 5-2 Призраки |
| 2-3 Ворекс | 5-3 Рыцари Согласия |
| 2-4 Гильдия звёздных кузнецов | 5-4 Сах'иры |
| 2-5 Гильдия инженеров | 5-5 Синдикат «Борнико» |
| 2-6 Гильдия счетоводов | 5-6 Синдикат «Кобальт» |
| 3-1 Говорящие-с-ночью | 6-1 Синдикат «Янус» |
| 3-2 Дозор | 6-2 Тюрьма особого режима «Изотропа» |
| 3-3 Дом Малклет | 6-3 Целители |
| 3-4 Жестянщики | 6-4 Церковь звёздного пламени |
| 3-5 Конклав 01 | 6-5 Эхо-Волны |
| 3-6 Культ Аштари | 6-6 Яру (Гильдия творцов) |