

ЗВЁЗДЫ БЕЗ ЧИСЛА

STARS WITHOUT NUMBER

РОЛЕВАЯ ИГРА КЕВИНА КРОУФОРДА



СПРАВОЧНЫЙ ДОКУМЕНТ ПО СИСТЕМЕ

ПО ВЕРСИИ СТУДИИ «ОФИЗДАТ!»

Stars Without Number: Revised Edition

ЗВЁЗДЫ БЕЗ ЧИСЛА

СПРАВОЧНЫЙ ДОКУМЕНТ ПО СИСТЕМЕ

версия 1.0

По версии Студии «Офиздат!»

Цифровая версия: ofizdat.ru/swn-srd

Kevin Crawford • Sine Nomine Publishing

Свод механик собран с письменного разрешения автора

ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Перед вами русская версия справочного документа по системе ***Stars Without Number: Revised Edition*** — свода механик научно-фантастической НРИ Кевина Кроуфорда.

Официального SRD у этой игры нет. Свод механик собран Студией «Офиздат!» с письменного разрешения автора и переведён ею же.

Цифровая версия книги: ofizdat.ru/swn-srd

Мы не претендуем на официальность перевода, но надеемся, что библиотека правил будет полезна тем, кто хотел бы сыграть в «Stars Without Number» или создать свой хак.

Игровые механики авторским правом не охраняются: числа, кости, таблицы и порядок действий волен брать любой разработчик. Разрешение автора касается объёма — того, что именно вошло в этот свод. Мастерские инструменты, сеттинг и художественный текст сюда не вошли и остаются авторскими произведениями; подробности во Вступлении.

Названия Stars Without Number и Sine Nomine Publishing принадлежат их правообладателям. Настоящее издание не является официальным продуктом Sine Nomine Publishing и не одобрено ею.

Вёрстка: А4, гарнитура Alegreya и Alegreya SC (SIL Open Font License), таблицы — DejaVu Sans Condensed.

СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ
ОБРАЗОВ

СОДЕРЖАНИЕ

Об этой книге 1

Вступление 4

Зачем нужен этот документ	4
Замечание об одобрении	4
Что вам разрешено	4
Чего здесь нет	4
О названиях	5

Создание персонажа 6

Создание персонажа	6
Краткая сводка создания персонажа	7
Характеристики	8
Навыки	9
Выбор Происхождения	11
Классы персонажей	19
Эксперт	20
Псионик	20
Воин	20
Авантюрист	21
Выбор Фокуса	22
Список Фокусов	23
Последние штрихи	27
Комплекты снаряжения	28
Быстрое создание персонажа	28

Правила игры 32

Правила игры	32
Сцены и длительности	33
Спасброски	33
Проверки навыков	34
Бой	35
Частые боевые действия	37
Осложнения и манёвры в бою	39
Раны, смерть и лечение	40
Взлом	41
Развитие персонажа	43
Опасности среды	45
Краткий справочник по системе	46

Снаряжение и транспорт 48

Снаряжение и транспорт	48
Техуровни	49
Броня	51
Оружие дальнего боя	53

Оружие ближнего боя	55
-------------------------------	----

Тяжёлое оружие	56
--------------------------	----

Общее снаряжение	57
----------------------------	----

Уровни жизни, работники и услуги	64
--	----

Транспорт	65
---------------------	----

Дроны	67
-----------------	----

Кибернетика	69
-----------------------	----

Артефакты	73
---------------------	----

Модификация и изготовление снаряжения	76
---	----

Псионика 80

Псионика	80
Биопсионика	83
Метапсионика	85
Предвидение	87
Телекинез	89
Телепатия	91
Телепортация	93

Звездолёты 96

Звездолёты	96
Как построить звездолёт	97
Корпуса звездолётов	97
Оснастка звездолётов	99
Защиты звездолётов	105
Вооружение звездолётов	106
Примеры звездолётов	108
Модификация и настройка звездолётов	112
Космические перелёты	114
Сенсоры и обнаружение	117
Обслуживание и ремонт	118
Космический бой	119
Действия в корабельном бою	121
Корабельные кризисы	123

Ксенобестиарий 126

Ксенобестиарий	126
Человечество	126
Роботы и ВИ	129
Персонажи игроков — ВИ	131
Звери	132
Облик зверя	133
Чужие	135
Персонажи игроков из чужих рас	141

Фракции 143

Фракции	143	Защиты мехов	209
Фракции, активы и ходы	144	Вооружение мехов	210
Действия фракций	146	Примеры конструкций мехов	212
Покупка и использование активов	148		
Цели фракций	149	Создание сектора и миров	215
Активы Хитрости	150	Создание сектора и миров	215
Активы Силы	153	Создание звёздного сектора	215
Активы Богатства	155	Атмосфера	218
Теги фракций	157	Температура	219
Фракции в твоей кампании	159	Биосфера	221
Примеры фракций	161	Население	223
		Техуровень	225
Трансгуманистические персонажи	162	Прочие примечательные места системы	227
Трансгуманистические персонажи	162		
Богатство и Лицо	164	Общества	230
Оболочки и смена тела	166	Общества	230
Создание персонажа	167	Истоки общества	230
Органические оболочки	167	Истоки одним броском	231
Механические оболочки	170	Правители общества	232
Сеть и цифровые оболочки	172	Правители одним броском	233
Цифровой бой	174	Подвластные классы	233
Распространённые цифровые программы	175	Подвластные одним броском	234
		Придаём обществу колорит	235
Космическая магия	177	Колорит общества одним броском	236
Космическая магия	177		
Аркинист	179		
Магистр	180		
Адепт	181		
Светозарный орден	182		
Чародейские Фокусы	183		
Героические персонажи	186		
Героические персонажи	186		
Героические классы персонажей	186		
Героический бой	187		
Отвод гибели	189		
Истинные искусственные интеллекты	190		
Истинные искусственные интеллекты	190		
Создание истинных ИИ	192		
Класс «истинный ИИ»	197		
Основные процедуры	198		
Вспомогательные процедуры	199		
Мехи	201		
Мехи	201		
Конструирование мехов	205		
Оснастка мехов	206		

ВСТУПЛЕНИЕ

Документ, который следует далее, задуман как справочник для разработчиков игр, желающих выпускать ролевые игры на механиках научно-фантастической НРИ Stars Without Number: Revised Edition Кевина Кроуфорда из Sine Nomine Publishing. Он не призван заменить саму игру как источник для игроков. Здесь только механика и ничего сверх неё.

Официального справочного документа у Stars Without Number нет. Этот собрала Студия «Офиздат!» с письменного разрешения автора, который позволил выпустить документ игровых механик — правил псионики, правил звездолётов, правил мехов, правил фракций, списков снаряжения и всего прочего, что относится к игровой механике, — взятых из бесплатного либо делюксового издания игры. Когда-нибудь автор может выпустить собственный SRD. Наш документ им не притворяется.

То же разрешение прямо очерчивает границу. Инструменты Мастера и сеттинг остаются авторскими произведениями и войти сюда не могут. Ни того, ни другого здесь нет, как нет и иллюстраций.

ЗАЧЕМ НУЖЕН ЭТОТ ДОКУМЕНТ

Игровые механики не защищаются авторским правом, и пользоваться ими вправе кто угодно. Этот документ добавляет ясности. Он в одном месте и простым языком показывает, что именно в игре относится к механике и потому свободно для любого разработчика.

Вместе с самими механиками здесь изложены тривиально производные детали. Кости урона оружия, компоновка таблиц и числа, на которых держатся системы, описаны наравне с правилами, чтобы ни у кого не осталось сомнений, свободны ли такие подробности.

ЗАМЕЧАНИЕ ОБ ОДОБРЕНИИ

Ни автор, ни Sine Nomine Publishing не редактируют, не одобряют, не контролируют и не ограничивают то, что сделано на основе этого документа. Производные от него продукты не могут представляться как официальные или одобренные продукты Sine Nomine Publishing, и не следует предполагать чьей-либо поддержки созданному. Названия Stars Without Number

и Sine Nomine Publishing принадлежат их правообладателям.

ЧТО ВАМ РАЗРЕШЕНО

Перечисленное относится и к личной, и к коммерческой работе, будь то настольные НРИ, VTT, онлайн-утилиты, компьютерные игры или любое иное произведение.

- Вы можете дословно копировать любой текст из этого документа для своих продуктов, включая таблицы и их содержимое.
- Вы можете копировать, перерабатывать, изменять или расширять любое содержимое этого документа в своих продуктах.
- Вы можете продавать сделанное, в печати или цифрой, и оставлять себе весь заработок.
- Вы можете публиковать производные продукты, не указывая ни автора, ни этот документ, ни студию, которая его собрала.
- Вам не нужно выпускать свои продукты по какой-либо определённой лицензии.
- Вы можете прямо заявлять в рекламе, что ваши продукты совместимы со Stars Without Number или другими НРИ Sine Nomine, если, по вашему мнению, продукт совместим.
- Вы не можете представлять свои продукты как «официальные» предложения Sine Nomine или как иным образом лицензированные, произведённые, связанные с Sine Nomine Publishing или одобренные ею.
- Вы не можете воспроизводить материал сеттинга, художественный текст, иллюстрации и инструменты Мастера, не вошедшие сюда. Это настоящие творческие произведения, и они не свободны для общего публичного использования.

ЧЕГО ЗДЕСЬ НЕТ

Главы ниже охватывают создание персонажа, основные правила игры, снаряжение и транспорт, псионику, звездолёты, инопланетных существ, фракции, трансгуманистических персонажей, космическую

магию, героических персонажей, истинные искусственные интеллекты, мехов, порядок создания звёздного сектора с его мирами и порядок создания общества отдельного мира.

Создание миров вошло сюда потому, что это механика в том же смысле, что и список заклинаний. Научно-фантастическая игра без способа делать миры не работает. Не вошло то, чем автор эти процедуры наполнил.

Прежде всего это сотня мировых тегов полной игры. Каждый тег — написанное описание замысла мира со своими таблицами врагов, друзей, осложнений, мест и вещей, и это авторская работа. Правила, которые на теги ссылаются, оставлены, потому что они правила. Мир обычно получает два тега, и теги задают его приключения. Структура свободна для повторения, и кто угодно вправе написать свои теги по той же схеме «враг / друг / осложнение / вещь / место». Своим у автора остаётся только его текст.

По тому же правилу сюда не вошли художественные вставки, история и сеттинг сектора по умолчанию, генераторы приключений и остальные инструменты Мастера.

Там, где игра объясняет правило примером, правило оставлено вместе с примером, потому что ссылаются именно на правило.

О НАЗВАНИЯХ

Кое-где без названия было не обойтись. Тег фракции назван в честь организации авторского мира, линия артефактного оружия — в честь придуманной компании, и вырезать их значило бы потерять работающее правило. В таких местах стоят наши названия, описательные и нейтральные, а механика сохранена слово в слово. Сделано это ради чистоты по авторскому праву, а не ради красоты. Правило принадлежит всем, имя — тому, кто его придумал.

Студия «Офиздат!», 15 августа 2026

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Прежде чем сесть играть в *Звёзды без числа*, тебе нужно накидать персонажа. Теоретически игра работает и с одним игроком при Мастере, но лучше всего идёт, когда кроме Мастера собираются 2–5 друзей. Одиноким искателем приключений способен нажать себе в дальних краях кучу неприятностей, а маленькой группе бывает трудно собрать все те разнообразные навыки и таланты, которые часто нужны, чтобы выпутаться из скверного положения.

Поэтому тебе и остальным в игровой компании стоит немного подумать о том, чтобы персонажи хорошо работали вместе. Из угрюмых одиночек выйдут отличные герои книг, но выживают они плохо, когда рядом нет автора, готового их вытащить.

Создавая персонажа, одни игроки любят просто бросить кости и посмотреть, куда они выведут. Другим хочется знать об игровом мире побольше и заранее получить подробности о мирах и темах игры. Кому хочется обстоятельнее разобрать мир *Звёзд без числа*, тот найдёт подробное описание в полной игре — этот материал о сеттинге сюда не вошёл. Остальным — сразу к делу.

1.1.0 СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1.1.1 ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ИГРОКАМ

Твой персонаж — искатель приключений в 3200 году, житель разбросанных миров великой человеческой диаспоры. По той или иной причине он или она решили оставить прежнюю жизнь и взяться за жизнь среди звёзд, идти навстречу опасностям и искать новые рубежи ради славы, богатства или собственных замыслов. Многие миры оправились от отчаяния многовековой изоляции и снова умеют строить космические корабли и другую передовую технику. Другие миры — «потерянные миры», всё ещё отрезанные от межзвёздной торговли и вынужденные обходиться ресурсами собственной планеты. Технологически развитые миры часто считают потерянных варварами.

Бродячие грузовозы, малые торговые суда и разведывательные корабли заходят почти в любой мир, даже в самый глухой. Если твой персонаж родом из примитивной или отрезанной от мира культуры,

то, скорее всего, он или она напросились на борт такого корабля, чтобы уйти в более широкую жизнь. Выбор этот мог быть добровольным, а мог и не быть.

За столом твой персонаж должен хотеть действовать — и действовать в составе группы. Игра плохо тянет враждебных одиночек, апатичных угрюмцев и прочих персонажей, которых приходится уговаривать ввязаться в происходящее и сотрудничать с остальными. Мир *Звёзд без числа* опасен, и персонажи, которые шарахаются от опасности или упорно лезут в неё в одиночку, найдут только скуку или раннюю могилу. Цель должна быть у каждого персонажа с самого начала. Она может быть совсем простой — «разбогатеть сверх самых алчных моих мечтаний» или «прослыть лучшим пилотом сектора». А может быть и замысловатой — «подстроить крушение межзвёздной империи, завоевавшей мой мир». Какой бы она ни была, она должна давать твоему персонажу немедленный повод пойти и что-то сделать.

Эта воля к действию особенно важна в *Звёздах без числа*, потому что игра сделана под стиль «песочницы». Многие другие игры подталкивают развивать определённую историю или отыгрывать заданную сюжетную линию, а *Звёзды без числа* выкладывают перед твоими персонажами целый межзвёздный сектор и предлагают самим выбрать, как его прожить. Истории вырастут из того, что твои персонажи делают и как отвечают на приключенческие ситуации, которые подкидывает Мастер.

Как игрок ты должен сотрудничать со своим Мастером. Это не обязательно значит, что надо безропотно идти по каждой наводке и хвататься за каждую зацепку, но значит, что ты должен откликаться на те ситуации и возможности, которые тебе дают.

Помни и о том, что твои искатели приключений живут в очень большом мире, который не подогнан под способности твоих персонажей. Если ты упорно съешь персонажей в ситуации и испытания, которые выглядят неподъёмными, скорее всего, они тебя и подомнут. Разведка, рекогносцировка и тщательный сбор сведений помогут распознать безвыигрышную ситуацию раньше, чем ты в неё влезешь. Ровно так же не стесняйся бежать, если отряду явно светит верная гибель. Острое чутьё на то, когда пора уносить ноги, часто и есть самое ценное качество опытного искателя приключений.

1.1.2 КАК НАКИДАТЬ ПЕРСОНАЖА

Звёзды без числа принадлежат к довольно старой традиции настольных НРИ, где персонажей не столько «собирают», сколько «накидывают». Игроки часто не знают заранее, за кого именно будут играть в кампании, и полагаются на случайные броски, которые определяют задатки и навыки героя. Отчасти удовольствие здесь в том и состоит, чтобы бросить этих только что накиданных незнакомцев в игру и раскрывать их характеры и побуждения прямо через события тех приключений, в которые они ввязываются.

Но в большинстве современных игр игрок рассчитывает создать ровно такого персонажа игрока (ПИ), какого задумал до начала кампании. Полагаться на случайные броски в том, каким выйдет его персонаж, он не хочет.

Это совершенно нормальный подход, и те, кто хочет полностью управлять созданием своего героя, могут взять набор значений и навыки от выбранного Происхождения. И всё же тем, у кого нет твёрдого мнения на этот счёт, может понравиться, как прошлое героя открывается непредсказуемым выпадением костей.

1.2.0 КРАТКАЯ СВОДКА СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Для удобства вот краткая сводка по созданию персонажа. Опытные игроки просто пройдут по списку сверху вниз и соберут очередного межзвёздного флибустера, а новичкам она послужит путеводителем по шагам, которые подробно расписаны на следующих страницах.

Учти, что на некоторых шагах нужно бросить кости на навыки или выбрать их — как описано в разделе «Навыки». Когда ты впервые бросаешь кости на навык или выбираешь его, он начинается с уровня-0. Во второй раз он поднимается до уровня-1. В третий раз ты можешь вместо этого взять любой другой непсионический навык на свой вкус, уровень которого ниже уровня-1. При создании персонажа навыки героя-новичка не могут быть выше уровня-1.

1. Брось шесть **характеристик** или расставь их из набора значений: Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма. Характеристики отражают исходный потенциал твоего героя. Брось 3d6 шесть раз и запиши результаты по порядку либо возьми набор 14, 12, 11, 10, 9, 7 и распредели его как захочешь. Если ты определял значения броском костей, можешь затем выбрать одну характеристику и поменять её значение на 14.
2. Запиши **модификаторы характеристик** для каждого значения. При броске, на который влияет характеристика, ты применяешь не всё значение, а модификатор характеристики. Значение

3 даёт -2, 4—7 даёт -1, 8—13 не даёт модификатора, 14—17 даёт +1, а 18 даёт +2.

3. Выбери **Происхождение** из списка в разделе «Выбор Происхождения» — то, которое ближе всего к прошлому твоего героя. Ты получаешь навык, указанный под названием Происхождения, на уровне-0: это обычное рабочее владение им.
4. Реши, будешь ты бросать кости на дополнительные навыки или выберешь их сам. **Если ты выбираешь навыки**, возьми ещё два из таблицы Обучение своего Происхождения, кроме строк с надписью «Любой навык» — их брать нельзя. Строки из таблицы Развитие выбирать тоже нельзя. Если не знаешь, что взять, просто возьми «Быстрые навыки», указанные для твоего Происхождения, на уровне-0 — среди них есть и начальный навык Происхождения.
5. **Если ты решил бросать кости на навыки**, сделай до трёх бросков, распределив их между таблицами Развитие и Обучение как захочешь. При броске по таблице Развитие некоторые результаты гласят «+2 Физические» или «+2 Ментальные». В первом случае ты добавляешь два пункта к Силе, Ловкости или Телосложению либо по одному пункту к двум разным характеристикам. Во втором случае ты добавляешь два пункта к Интеллекту, Мудрости или Харизме либо делишь бонус между двумя из них.
6. Выбери **класс** — те твои таланты, которые важнее всего для жизни искателя приключений. Если Воин, Эксперт или Псионик плохо описывают твоего героя, возьми Авантюриста и смешай классовые способности.
7. Выбери **Фокусы** — побочные таланты или узкие специализации твоего героя. Ты можешь взять один уровень Фокуса на свой выбор. Персонажи с классом Эксперт или со свойством частичного эксперта класса Авантюрист вдобавок бесплатно получают один уровень небоевого и непсионического Фокуса. Оба уровня можно потратить на один и тот же Фокус и начать сразу со 2-го уровня в нём. Персонажи с классом Воин или со свойством частичного воина класса Авантюрист могут сделать то же самое, выбрав один уровень боевого Фокуса.
8. По желанию: если Мастер разрешает играть чужими, ВИ или истинными ИИ, ты можешь сделать своего персонажа таким существом, потратив уровень Фокуса на подходящий Фокус рода. Чужие и ВИ описаны в главе «Ксенобестиарий», а истинные ИИ входят в делюкс-издание основной книги «Звёзды без числа».
9. **Теперь выбери один непсионический навык** на свой вкус — он отражает сторонние интересы твоего героя, природные таланты, познания в хобби или иное личное увлечение.

10. Если ты выбрал класс **Псионика** или **Авантюриста** со способностью частичного псионика, твой ПИ — псионик, и его способности описаны в главе «Псионика». Псионники берут два псионических навыка из перечисленных в разделе «Навыки», а частичные псионники — один. Если Псионик берёт один и тот же навык дважды, он владеет им на уровне-1 и может бесплатно взять приём 1-го уровня из перечисленных для этой дисциплины. И Псионники, и частичные псионники получают способности уровня-0, связанные с их навыками, — они описаны под каждой доступной им дисциплиной. У тех и у других максимум **Усилия** равен 1 плюс наивысший псионический навык плюс лучший из модификаторов Мудрости и Телосложения.
11. Определи максимум **пунктов здоровья**: брось 1d6 и прибавь модификатор Телосложения. Даже штраф не может опустить пункты здоровья ниже 1. ПИ-Воины и Авантюристы с классовым свойством частичного воина прибавляют к итогу ещё 2 пункта. Пункты здоровья показывают, насколько близок твой герой к поражению.
12. Запиши базовый **бонус атаки**, если он у тебя есть. Чем выше бонус атаки, тем легче твоему герою нанести противнику меткий удар или выстрел. У большинства ПИ этот бонус равен +0. У Воина и у Авантюриста с классовым свойством частичного воина он равен +1.
13. **Выбери один из комплектов снаряжения** в разделе «Комплекты снаряжения» или брось 2d6 × 100 и узнай, сколько стартовых кредитов у тебя есть на покупку снаряжения.
14. **Запиши общий бонус попадания** своим оружием. Он равен базовому бонусу атаки плюс навык Кулак, Клинок или Стрельба — смотря какого рода это оружие, — плюс модификатор нужной характеристики. Таблицы оружия в главе «Снаряжение и транспорт» подскажут, какая характеристика используется для конкретного оружия. Если указаны две, бери ту, что лучше у твоего героя. Если у тебя нет даже уровня-0 в навыке, получаешь штраф -2.
15. **Запиши урон, который наносит** твоё оружие. Он равен базовым костям урона плюс модификатор характеристики оружия. Если это оружие Кулака, можешь прибавить ещё и навык Кулак.
16. Запиши **Класс защиты** — меру того, насколько трудно ранить твоего героя в бою. Разные комплекты брони дают разный Класс защиты; если брони на тебе нет вовсе, базовый КЗщ равен 10. Прибавь к нему модификатор Ловкости. Чтобы ранить твоего ПИ, враг должен бросить атаку на d20, прибавить свой бонус атаки и сравняться с твоим Классом защиты или превзойти его.
17. Запиши начальные пороги **спасбросков** — Физического, Уклонения и Ментального. Физический спасбросок против яда, болезни или истощения равен 15 минус лучший из модификаторов Силы и Телосложения. Спасбросок Уклонения, чтобы увернуться от внезапной опасности или отпрыгнуть от взрывчатки, равен 15 минус лучший из модификаторов Интеллекта и Ловкости. Ментальный спасбросок, чтобы устоять против псионического воздействия или технологии, выкручивающей разум, равен 15 минус лучший из модификаторов Мудрости и Харизмы. Чтобы противостоять этим опасностям, тебе нужно выбросить на d20 значение порога или выше.
18. Напоследок доведи своего ПИ до ума: дай ему **имя и цель**. У каждого героя, отправляющегося за приключениями, должна быть цель. Она может меняться, но у твоего ПИ всегда должна быть *хоть какая-то* причина выйти в мир и взаимодействовать с ним. Домоседы и те, кто не готов дерзать ради своих целей, редко интересны в игре.

1.3.О ХАРАКТЕРИСТИКИ

Первый шаг создания персонажа — определить шесть его характеристик. Характеристики описывают, насколько твой герой силен, быстр, сообразителен, наблюдателен, вынослив и обаятелен. Характеристики измеряются значениями от 3 до 18. Значение 3 — это характеристика настолько слабая, что ПИ едва годится для приключений, а 18 отмечает предел возможностей обычного человека.

Чтобы определить характеристики персонажа, брось 3d6 шесть раз и распредели результаты по порядку между Силой, Ловкостью, Телосложением, Интеллектом, Мудростью и Харизмой. После этого ты можешь поставить в одну характеристику на свой выбор значение 14, если хочешь, чтобы твой новый искатель приключений был хоть в чём-то одарён.

Если бросать кости не хочется, вместо этого распредели по характеристикам в любом порядке готовые значения — 14, 12, 11, 10, 9 и 7. Когда ты распределяешь значения сам, заменить одно из них на 14 уже нельзя.

Как только характеристики расписаны, запиши модификатор каждой из них. Этот модификатор ты прибавляешь к подходящим проверкам навыков и другим броскам, связанным с этой характеристикой. Если значение характеристики меняется по ходу игры — из-за тяжёлого увечья или благодаря улучшениям от Происхождения либо опыта, — не забудь обновить изменившийся модификатор.

Характеристика	На что влияет...
Сила	Физическая мощь, ближний бой, переноска снаряжения, грубая сила
Ловкость	Быстрота, уклонение, ловкость рук, скорость реакции, инициатива в бою
Телосложение	Выносливость, стойкость к ранам, сопротивление ядам, жизнь без еды и сна
Интеллект	Память, рассуждение, технические навыки, общее образование
Мудрость	Наблюдательность, здравые суждения, чтение обстановки, интуиция
Харизма	Командование, обаяние, привлечение внимания, серьёзное отношение окружающих

Значение характеристики	Модификатор
3	-2
4—7	-1
8—13	+0
14—17	+1
18	+2

1.3.1 Бросок характеристик ПИ

Саймон создаёт персонажа для новой кампании. Первым делом надо понять, каким героем он будет играть в предстоящей игре, а значит — определить характеристики.

Будь у Саймона определённый замысел, который он хочет отыграть, разумно было бы взять готовый набор значений. Набор даёт предсказуемые числа, которые можно расставить в любом порядке, и если замысел не требует, чтобы ПИ был особо одарён сразу в нескольких характеристиках, входящее в набор значение 14 сделает героя умелым в том природном даровании, которое для замысла важнее всего. С другой стороны, даже с броском костей Саймон знает, что в чём-то его герой будет хорош. Свободное значение 14 он вправе поставить в любую характеристику, так что если ему важна одна лишь быстрота ПИ, случайные броски всё равно дадут быстрого ПИ.

Но никакого определённого замысла на эту кампанию у Саймона нет. Он решает отдать выбор героя на волю костей. Так проще выбраться из привычной колеи в замыслах персонажей и присмотреться к идеям, которые в игре окажутся свежее его обычного набора.

Саймон берёт три шестигранные кости и бросает их шесть раз, записывая каждое число по порядку в - Силу, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизму. Выпадают 10, 4, 13, 16, 8 и 7. Среднее человеческое значение — 10 или 11, так что Саймон видит

перед собой ПИ с недюжинным умом, который уравновешен изрядной неуклюжестью и слабыми навыками общения. Раз характеристики выпали на косяках, одно из значений можно заменить на 14. Поразмыслив, Саймон решает, что разумнее всего избавиться от плохой Ловкости.

Теперь Саймон выписывает модификаторы всех своих значений. Сила 10 даёт +0, Ловкость 14 даёт +1, Телосложение 13 даёт +0, Интеллект 16 даёт +1, Мудрость 8 даёт +0, а Харизма 7 даёт -1.

В проверках навыков, бросках атаки и прочих бросках, которые меняет характеристика, Саймон будет пользоваться модификатором, а не полным значением характеристики. Сами значения ещё могут немного измениться из-за Происхождения героя или будущего личного обучения, но в основном они служат подсказками для отыгрыша ПИ. Скажем, при Мудрости 8 герой Саймона не получает штрафа к броскам, но время от времени наверняка принимает решение, о котором потом жалеет.

1.4.0 НАВЫКИ

Всё, чему твой герой выучился, — это **навыки**, и у каждого искателя приключений среди звёзд есть свой набор. Герой обычно может взяться за что угодно — полезть на выжженную солнцем скалу чужого мира, утихомирить разъярённого вождя с потерянного мира, выстрелить из магнитной винтовки в убегающего ксеноморфа, — но нужный навык сильно меняет исход дела.

Навык измеряется уровнем — от уровня-0 у толкового умельца до уровня-4 у лучших в секторе. Герои-новички начинают с уровня-0 или уровня-1 в своих навыках. Навыки ты выберешь или определишь броском в следующем разделе, когда будешь выбирать персонажу Происхождение.

УРОВЕНЬ НАВЫКА

Уровень-0	Начальное владение навыком, какое есть у рядового специалиста
Уровень-1	Опытный профессионал, явно лучше большинства
Уровень-2	Знаток-ветеран, которого уважают даже люди с немалым опытом
Уровень-3	Мастер навыка, скорее всего один из лучших на планете
Уровень-4	Непревзойдённое мастерство, один из лучших во всём звёздном секторе.

1.4.1 ПРОВЕРКИ НАВЫКА

Считается, что герой справляется со всем обычным для своей роли и своего Происхождения. Если он влагофермер с пустынного мира у чёрта на куличках, он умеет держать конденсатор росы в рабочем состоянии и правильно надевать охлаждающий костюм. Если она дочь корпоративного магната с мира-улья

под властью мегакорпораций, которую с детства растили преемницей, она умеет читать бухгалтерский баланс и говорить на совещании с высшим руководством. В этих простых делах они не провалятся никогда, если только обстановка не сделает задачу намного тяжелее обычного. Но иногда герой попадает в положение вне привычного опыта или берётся за обычное дело под сильным давлением либо в неудобных условиях. Вот тогда тебе и понадобится бросить **проверку навыка**.

Для проверки навыка брось 2d6 и прибавь самый подходящий модификатор характеристики и уровень навыка. Если сумма равна сложности проверки или выше, ты преуспел. Если меньше — что-то идёт не так, ты проваливаешь попытку начисто или случается неожиданное. Если у тебя нет даже уровня-0 в нужном навыке, ты получаешь штраф -1 к броску. Особо технические или трудные дела без хотя бы начальной выучки в навыке могут не выйти вовсе.

1.4.2 СПИСОК НАВЫКОВ

Навыки ниже — стандартный выбор для большинства кампаний. В играх, действие которых идёт в необычных уголках космоса или в своеобразных сеттингах, список может меняться.

Навыки широкие, и кое-где они перекрываются. Герой, который расклинивает заевшую дисрапторную пушку, пока чужие ломаются в дверь, вполне может бросить Ремонт, раз он её чинит, или Стрельбу, раз он привык обслуживать оружие. Если Мастер не против, бросай тот навык, который тебе выгоднее.

Управление: Руководи организацией, разбирай бумаги, анализируй документы и держи учреждение на ходу изо дня в день. Бросай его на бюрократическую хватку, управление организацией, знание законов, дела с государственными службами и понимание того, как учреждения работают на самом деле.

Связи: Находи людей, полезных твоим замыслам, и склоняй их к сотрудничеству. Бросай его, чтобы завести полезные знакомства, разыскать знакомого, знать, где взять запрещённые товары и услуги, и разбираться в чужих культурах и языках. Ты можешь применить его вместо Убеждения, чтобы уговорить человека, найденного через этот навык.

Атлетика: Пускай в ход натренированную скорость, силу или выносливость там, где нужно физическое напряжение. Бросай его, чтобы бегать, прыгать, поднимать тяжести, плавать, лазать, метать и тому подобное. Когда ты что-то меташь, он работает как боевой навык, но для прочих целей боевым навыком не считается.

Ремонт: Создавай и чини устройства, простые и сложные.

Насколько сложные — зависит от Происхождения персонажа. Кузнецу с потерянного мира понадобится время на учёбу, прежде чем он возьмётся за сло-

манный термоядерный реактор, но в конце концов он справится. Бросай его, чтобы чинить, строить и определять, для чего вещь предназначена.

Медицина: Лечи раненых и душевно надломленных медицинскими и психологическими средствами. Бросай его, чтобы исцелять болезни, стабилизировать тяжелораненых, лечить психические расстройства или ставить диагноз.

Знание: Знай факты из академических и научных областей.

Бросай его, чтобы разбираться в планетарных экосистемах, вспоминать нужную историю, разгадывать научные загадки и знать основное о редких или эзотерических предметах.

Внимание: Замечай странности и любопытные подробности вокруг. Бросай его, чтобы обыскивать места, распознавать засады, разглядывать нужное и читать чужое душевное состояние.

Выступление: Показывай исполнительское умение. Бросай его, чтобы танцевать, петь, говорить речи, играть роль или иначе давать убедительное и трогающее представление.

Кулак: Он работает как боевой навык в безоружном бою.

Лидерство: Убеждай других делать то же, что делаешь ты. Убеждение внушит им, что идти за тобой разумно, а Лидерство заставит пойти, даже когда они считают это дурной затеей. Бросай его, чтобы вести бойцов в бою, склонять других идти за тобой или поддерживать боевой дух и дисциплину.

Пилотирование: Этим навыком ты водишь транспорт и едешь верхом. Бросай его, чтобы летать на космических кораблях, водить машины, скакать на животных или делать простой ремонт транспорта. Он не поможет с тем, что целиком за пределами твоего Происхождения и опыта, хотя с практикой ПИ может расширить своё умение.

Программирование: Работа с вычислительной и связанной техникой и её взлом. Бросай его, чтобы программировать или взламывать компьютеры, управлять техникой под компьютерным контролем, работать со средствами связи или расшифровывать данные.

Если твой ПИ собирается драться так постоянно, а не только с отчаяния, возьми Фокус *Рукопашник*, описанный дальше.

Выживание: Добывай еду, воду и кров во враждебной среде и обходи её природные опасности. Бросай его, чтобы обращаться с животными, идти через трудную местность, добывать нужное в городе, делать простые инструменты и не попадаться диким зверям или бандам.

Клинок: Он работает как боевой навык с оружием ближнего боя, хоть примитивным, хоть сложным.

Работа: Это общий навык для профессий, которые не покрыты остальными. Бросай его, чтобы зани-

маться определённой профессией, искусством или ремеслом.

Скрытность: Двигайся, не привлекая внимания. Бросай его на подкрадывание, маскировку, проникновение, ловкость рук, карманную кражу и обход средств охраны.

Стрельба: Он работает как боевой навык с оружием дальнего боя — брошенными камнями, луками, лазерными пистолетами, боевыми винтовками или корабельными орудиями.

Торговля: Находи на рынке нужное и сбывай своё. Бросай его, чтобы продавать и покупать, соображать, где взять труднодоступный или запрещённый товар, договариваться с таможенниками или вести дело.

Убеждение: Уверяй людей в том, во что тебе нужно, чтобы они поверили. Что они с этой верой сделают, предсказать выйдет не всегда. Бросай его, чтобы уговаривать, обаять или обманывать собеседника.

1.4.3 ПСИОНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

В отличие от прочих, псионические навыки доступны только персонажам класса Псионик или тем, кто взял вариант частичного псионика для Авантюристов. При создании персонажа ты не можешь выбрать или определить броском эти навыки, пока тебе прямо не скажут взять псионический навык.

Биопсионика: Овладей способностями телесного восстановления, усиления тела и смены облика.

Метапсионика: Овладей способностями, которые сводят на нет, усиливают и направляют применение других псионических способностей.

Предвидение: Овладей умением чувствовать будущие события и управлять вероятностью.

Телекинез: Овладей дистанционным управлением кинетической энергией, чтобы двигать предметы и создавать силовые формы.

Телепатия: Овладей чтением умов других разумных существ и влиянием на них.

Телепортация: Овладей искусством телесного переноса себя и союзников.

1.5.0 ВЫБОР ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Вряд ли твой персонаж возник уже взрослым прямо из бездонных глубин космоса, так что до приключений у него была какая-то прошлая жизнь и какая-то выучка в деле, пригодном для межзвёздного скитальца. Правда, зов приключений неразборчив, и в потенциально смертельную круговорот дальнего космоса порой забрасывает людей самых неожиданных занятий. Чтобы понять, чему твой герой обучен, выбери или брось **Происхождение**.

Происхождение — это короткий набросок той жизни, которой герой жил до приключений. Возможно, он занимался не только этим, но именно отсюда взялось большинство его нынешних навыков.

Выбрав или бросив Происхождение, подумай немного о прошлом персонажа. Реши, как он пришёл к этому занятию и что заставило его всё бросить ради жизни искателя приключений. Погоня за острыми ощущениями? Дружба? Деньги? Или он попросту бежал от того, с чем не справился?

Ещё стоит выбрать своему ПИ родной мир. Мастер подскажет миры своей кампании, которые подойдут под твою задумку, а с его разрешения ты можешь и сам придумать родной мир или родное космическое обиталище, ведь твой герой вполне может быть родом из далёкого сектора космоса.

На следующих страницах даны двадцать Происхождений. Можешь бросить кость наугад и узнать, откуда родом герой, а можешь выбрать то, что нравится. Если ни одно не по душе, просто опиши Мастеру прежнюю жизнь героя и возьми любые три навыка, которые этому прошлому подходят.

1.5.1 ПРОИСХОЖДЕНИЯ, НАВЫКИ И РАЗВИТИЕ

Как только Происхождение выбрано, герой получает несколько навыков, связанных с его прошлым.

Сначала ты получаешь бесплатный навык этого Происхождения. Без него в такой роли или профессии никому не обойтись, а значит, есть он и у твоего героя.

Дальше выбери ещё два навыка из таблицы Обучения своего Происхождения либо сделай три случайных броска, поделив их между таблицами Развития и Обучения. Выбор даёт герою ровно те таланты, каких ты хочешь, а случайные броски — чуть более широкий круг умений и возможность поднять характеристики ценой полного контроля над развитием. Выбирая навыки, один и тот же навык можно взять дважды, чтобы поднять его начальный уровень.

Если не знаешь, что брать, возьми три навыка из графы «Быстрые навыки» своего Происхождения. Они для этой профессии самые важные.

1.5.2 ОСВОЕНИЕ НАВЫКОВ И РОСТ ХАРАКТЕРИСТИК

Когда персонажу положено выбрать или бросить навык, в первый раз ты осваиваешь его на уровне-0. Получив тот же навык во второй раз, ты поднимаешь его до уровня-1. Если какая-то механика или выбор навыка позволяет либо обязывает взять его в третий раз, вместо него можно взять любой непсионический навык. Псионические навыки при создании персонажа поднимаются только особыми способностями или Фокусами, которые прямо их усиливают. Ни один начальный персонаж не может иметь навык выше уровня-1. Иногда тебе разрешают взять «Любой навык». Это значит, что улучшить можно любой непсионический навык. А записи «Любой боевой» означают, что ты берёшь на выбор Клинок, Стрельбу или

Кулак. Псионические навыки выбором «Любого навыка» не поднимаются.

Броски по таблице Развития, которые повышают базовые характеристики, поднимают их не выше 18. Бонус к «Любой характеристике» ложится на любую характеристику. Если выпало прибавить бонус к Физическим, добавь его к Силе, Ловкости или Телосложению. Если выпало прибавить к Ментальным, отдай пункты Интеллекту, Мудрости или Харизме. Бонус +2 при желании можно разделить между двумя разными характеристиками нужного типа.

d20	Происхождение
1	Варвар, уроженец примитивного мира
2	Клирик, принявший духовный сан
3	Куртизанка, торгующая приятным обществом
4	Преступник, вор, плут, лжец или кое-кто похуже
5	Дилетант, с деньгами, но без цели
6	Артист, искусный и обольстительный
7	Торговец, хоть корабейник, хоть дальний купец
8	Дворянин, по крови или по общественному весу
9	Чиновник, служащий большого государства
10	Крестьянин, хоть примитивный, хоть высокотехнологичный
11	Врач, исцеляющий больных и увечных

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Выживание-0	1	+1 Любая характеристика	1	Любой боевой
	2	+2 Физические	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Физические	3	Атлетика
Выживание-0	4	+2 Ментальные	4	Лидерство
Внимание-0	5	Атлетика	5	Внимание
Любой боевой-0	6	Любой навык	6	Кулак
			7	Скрытность
			8	Выживание

1.5.4 Клирик

Вера есть почти в каждой человеческой цивилизации, и твой герой посвятил себя одному из таких учений. Одни клирики — обычные жрецы и жрицы, другие — затворники-монахи и монахини, третьи — куда более воинственные монахи-воины. Нынешние вероучения вроде христианства, ислама, иудаизма, индуизма, буддизма и прочих есть в разных секторах, часто в изменённом виде, а на некоторых мирах выросли совсем новые божества и веры. Хочешь придумать свою религию — вместе с Мастером определи, во что она верит.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Убеждение-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Ментальные	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Физические	3	Знание
Убеждение-0	4	+2 Ментальные	4	Лидерство
Выступление-0	5	Связи	5	Внимание
Знание-0	6	Любой навык	6	Выступление
			7	Убеждение
			8	Убеждение

d20	Происхождение
12	Пилот, а то наездник, моряк или водитель
13	Политик, рвущийся к власти и управлению
14	Учёный, исследователь или преподаватель
15	Солдат, хоть наёмник, хоть призывник
16	Космач, житель обиталищ дальнего космоса
17	Техник, ремесленник, инженер или строитель
18	Громила, головорез или крепкий кулак для своих
19	Бродяга, скитающийся без дома
20	Работяга, конторский трутень или подёнщик

1.5.3 Варвар

Мерки варварства бывают разные, когда межзвёздные перелёты доступны множеству миров, но твой герой родом с дикого мира, где технологий мало, а насилия много. Его планета могла пережить всепожирающую войну, лишиться важнейших материалов или источников энергии либо просто достаться колонистам-луддитам. Другие варвары выходят из нищих низов развитых миров или из технически одичавших наследников какой-нибудь высокотехнологичной орбитальной станции или планетарного обиталища.

1.5.5 СОБИРАЕМ ПРОИСХОЖДЕНИЕ ДЛЯ ПИ

Характеристики героя Саймон уже расписал, но это лишь часть создания персонажа. Ещё нужно понять, откуда герой родом и какой жизнью он жил, прежде чем взялся за приключения.

Будь у него любимое Происхождение, он бы просто взял его из списка в разделе «Выбор Происхождения». Если бы ничего не подошло, он бы записал пару предложений о том Происхождении, какое хотел, и выбрал три подходящих навыка — с согласия Мастера — либо бросил по таблицам того из существующих Происхождений, которое ближе всего к его придумке. Но Саймон пока не решил, что за герой у него выходит, и потому бросает Происхождение наугад.

Выпадает 15, значит, герой у него учёный. Учёный автоматически получает навык Знание на уровне-0, и надо решить, какого рода этот учёный. Саймон перебирает варианты и берёт то, что знает сам. Его ПИ — постдок-литературовед по имени Бэзил Хейс.

Саймон решает, что Бэзил будет бросать дальше, а не просто выберет ещё два навыка из таблицы Обучения учёного. Раз он бросает наугад, ему положено три броска, и он делит их между таблицами Обучения и Развития как захочет.

Первый бросок он делает по таблице Развития, и выпадает «+2 Ментальные». Саймон тут же вкладывает их в Интеллект, поднимая его до 18 и получая модификатор +2 вместо +1. Бэзил — блестящий ум.

Второй бросок он делает по таблице Обучения, и выпадает «Знание». Знание-0 у него уже есть, так что теперь у него Знание-1. Третьим броском выпадает «Убеждение», и он получает Убеждение-0.

Если взглянуть на прошлое Бэзила коротко, перед нами блестящий молодой учёный с остро отточенным умом, отличным владением умственными материями и достаточно подвешенным языком, чтобы пройти защиту диссертации. Правда, Саймон решает, что редкие приступы светской неуклюжести торпедировали его карьеру в науке и выпихнули его в большой мир — зарабатывать на жизнь межзвёздным вольным добытчиком.

Ещё Саймону нужно выбрать Бэзилу родной мир. Он мог бы попросить у Мастера список подходящих мест, но решает, что Бэзил родом с холодной и негостеприимной Карелии, планеты, которая живёт в основном тем, что продаёт другим, более богатым мирам долгосрочные служебные контракты своих граждан в обмен на жизненно необходимую технику. Мастер считает, что Карелия звучит как мир, который впишется в кампанию, и разрешает её. Остальные подробности этого мира Саймон сможет придумывать по ходу игры.

1.5.6 КУРТИЗАНКА

Ремеслом твоего героя было даровать удовольствие. Простая проституция — одна из форм такого Происхождения, будь то обычная уличная проститутка, любитель на подработке с накопившимися счетами или дорогой спутник богачей, но на множестве миров есть и другие способы приносить довольство. Где-то высоко ценят утончённых мастеров беседы и изящества, а где-то хорошо платят просто за общество мужчин и женщин с нужной родословной, особой внешностью или счастливыми личными качествами, почитаемыми в этой культуре.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Выступление-0	1	+1 Любая характеристика	1	Любой боевой
	2	+2 Ментальные	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Ментальные	3	Атлетика
Выступление-0	4	+2 Физические	4	Внимание
Внимание-0	5	Связи	5	Выступление
Связи-0	6	Любой навык	6	Выживание
			7	Убеждение
			8	Торговля

1.5.7 ПРЕСТУПНИК

Вор, убийца, поддельщик, контрабандист, шпион или злоумышленник иного рода — твой герой был преступником. Одни такие плуты виноваты лишь в том, что перешли дорогу деспотичной власти или задели планетарного владыку, другие сделали то, чего не потерпит ни одно цивилизованное общество. И всё же умение иметь дело с самыми отчаянными и опасными знакомыми и обходить подводные камни не вполне законных приключений делает их желанными спутниками для команды вольных добытчиков, которой прибыль и слава важнее строгой законности.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Скрытность-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Ментальные	2	Любой боевой
Быстрые навыки	3	+2 Физические	3	Связи
Скрытность-0	4	+2 Ментальные	4	Внимание
Связи-0	5	Связи	5	Программирование
Убеждение-0	6	Любой навык	6	Скрытность
			7	Убеждение
			8	Торговля

1.5.8 Дилетант

Строго говоря, профессии у твоего героя не было никогда. Молодые годы он провёл в разъездах, светской жизни и череде увлекательных занятий. Он мог быть отпрыском богатого промышленника, младшим ребёнком планетарного дворянина или прихлебателем при том, у кого были деньги и влияние, которых ему самому не досталось. К началу приключений деньги, на которых держался этот образ жизни, кончились. Чтобы раздобыть новые, могут понадобиться крайние меры.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Связи-0	1	+1 Любая характеристика	1	Любой навык
	2	+1 Любая характеристика	2	Любой навык
Быстрые навыки	3	+1 Любая характеристика	3	Связи
Связи-0	4	+1 Любая характеристика	4	Знание
Знание-0	5	Связи	5	Выступление
Убеждение-0	6	Любой навык	6	Пилотирование
			7	Убеждение
			8	Торговля

1.5.9 Артист

Певцы, танцоры, актёры, поэты, писатели... межзвёздные просторы кишат творцами несчётных стилей и - средств выражения, а иные из этих средств физически возможны только при поддержке продвинутой техники. Твой герой был преданным своему делу артистом и, скорее всего, держался определённого рода искусства. Вот только покровители и охотники за талантами — народ капризный, и порой начинающему артисту приходится самому идти навстречу своей публике. Или хотя бы навстречу её деньгам.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Выступление-0	1	+1 Любая характеристика	1	Любой боевой
	2	+2 Ментальные	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Ментальные	3	Атлетика
Выступление-0	4	+2 Физические	4	Внимание
Убеждение-0	5	Связи	5	Выступление
Связи-0	6	Любой навык	6	Выступление
			7	Скрытность
			8	Убеждение

1.5.10 Торговец

Твой герой торговал или торгует до сих пор. Одни торговцы — простые коробейники и лавочники отсталых, низкотехнологичных миров, другие — отчаянные дальние купцы, что забираются к далёким мирам за чужеземными сокровищами. Устроена торговля в разных мирах очень по-разному. Где-то это дело строго одетых мужчин и женщин, отмечающих сделки на виртуальных терминалах, а где-то промысел куда более... *деятельный* — там против конкурентов с толком пускают в ход моноклики и выстрелы, от которых потом легко откреститься. Иногда сделка срывается или нужно поднять капитал, и природные дарования торговца поворачиваются к опасностям приключений.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Торговля-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Ментальные	2	Любой боевой
Быстрые навыки	3	+2 Ментальные	3	Связи
Торговля-0	4	+2 Ментальные	4	Ремонт
Убеждение-0	5	Связи	5	Знание
Связи-0	6	Любой навык	6	Внимание
			7	Торговля
			8	Убеждение

1.5.11 Дворянин

Многими планетами правит сословие дворян, и твой герой принадлежал к такому вот высокому кругу. Такие планеты часто соединяют изысканную учтивость с совершенно безжалостным насилием, и неверное слово на утреннем приеме к полудню оборачивается моноклинком палача. Герой либо сам что-то сделал, либо стал жертвой чужих дел, и его вытеснили с уютного места при дворе. Без привычных союзников, богатства и влияния ему приходится занимать в мире новое место, каким бы противным ни было такое притязание.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Лидерство-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Ментальные	2	Любой боевой
Быстрые навыки	3	+2 Ментальные	3	Связи
Лидерство-0	4	+2 Ментальные	4	Знание
Связи-0	5	Связи	5	Лидерство
Управление-0	6	Любой навык	6	Внимание
			7	Пилотирование
			8	Убеждение

1.5.12 Чиновник

Большинство развитых миров держится на своей бюрократии, на легионах безликих мужчин и женщин, которые занимают бесчётные должности и не дают государству встать. Твой герой был таким чиновником. Кто-то служил в правоохранительных органах, кто-то сидел в государственной конторе, собирал налоги или проверял торговлю. Работа эта, при всей своей нужности, часто невыносимо скучна, и всякий, в чьей крови есть искра приключений, скоро начнёт искать своим дарованиям применение поживее.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Управление-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Ментальные	2	Любой навык
Быстрые навыки	3	+2 Ментальные	3	Связи
Управление-0	4	+2 Ментальные	4	Знание
Убеждение-0	5	Связи	5	Лидерство
Связи-0	6	Любой навык	6	Внимание
			7	Убеждение
			8	Торговля

1.5.13 Крестьянин

Технологически развитый мир обычно производит всё нужное продовольствие и основное сырьё силами горстки работников, а главный труд берут на себя сельскохозяйственные боты. На мирах попроще или там, где природа требует личного присмотра за посевами, появляется крестьянское сословие. Такие мужчины и женщины часто становятся живым имуществом, неотделимым от занимаемой земли, и переходят из рук в руки между господами, словно сельхозтехника миров побогаче. Твоего героя такая жизнь не устроила, и он сделал что-то, чтобы вырваться из своего грязного и надрывного прошлого.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Атлетика-0	1	+1 Любая характеристика	1	Связи
	2	+2 Физические	2	Атлетика
Быстрые навыки	3	+2 Физические	3	Ремонт
Атлетика-0	4	+2 Физические	4	Внимание
Скрытность-0	5	Атлетика	5	Скрытность
Выживание-0	6	Любой навык	6	Выживание
			7	Торговля
			8	Работа

1.5.14 Врач

Тела изнашиваются и ломаются даже в мирах, где есть все возможности развитой посттех-медицины. Твой герой был врачом, обученным лечить болезни тела и недуги разума. Одни врачи — обычные медработники, другие — корабельные хирурги, военные медики, целители-миссионеры растущей веры или сомнительные доктора из трущоб, которые залатают лазерный ожог и не станут задавать неловких вопросов. Но где бы люди ни лезли в опасность, умения врача там нарасхват.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Медицина-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Физические	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Ментальные	3	Ремонт
Медицина-0	4	+2 Ментальные	4	Медицина
Знание-0	5	Связи	5	Знание
Внимание-0	6	Любой навык	6	Внимание
			7	Убеждение
			8	Торговля

1.5.15 Пилот

В далёком будущем роль пилота широка. Самые блистательные и одарённые проводят звездолёты сквозь метамерные бури межзвёздного пространства, а фигуры поскромнее водят бесчисленные внутрисистемные челноки и атмосферные аппараты, без которых не обходится ни одна развитая система. На других мирах то же занятие может означать дальнобойщика, конного гонца или бесстрашного моряка на чужом море. Навык Пилотирование покрывает все эти способы передвижения, так что выбрать это занятие вправе любой персонаж, чья роль вертится вокруг машин или ездовых зверей.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Пилотирование-0	1	+1 Любая характеристика	1	Связи
	2	+2 Физические	2	Атлетика
Быстрые навыки	3	+2 Физические	3	Ремонт
Пилотирование-0	4	+2 Ментальные	4	Внимание
Ремонт-0	5	Связи	5	Пилотирование
Стрельба или Торговля-0	6	Любой навык	6	Пилотирование
			7	Стрельба
			8	Торговля

1.5.16 Политик

Политическая карьера в разных мирах устроена по-разному. Где-то она вполне узнаваема, с рукопожатиями избирателей, шумными митингами и тихими закулисными сделками с якобы соперниками по власти. Где-то в ней куда больше церемониальных поединков, обращений к советам старейшин и успехов в ритуальных испытаниях. Какими бы ни были подробности, в родной культуре твой герой был политиком. Правда, что-то пошло не так, и поправить дело можно, только убравшись на время подальше от своих избирателей и поискав другой путь наверх.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Убеждение-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Ментальные	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Ментальные	3	Связи
Убеждение-0	4	+2 Ментальные	4	Лидерство
Лидерство-0	5	Связи	5	Внимание
Связи-0	6	Любой навык	6	Выступление
			7	Убеждение
			8	Убеждение

1.5.17 Учёный

Под это занятие подходят и исследователи, и мудрецы, и профессора. Твой герой был из таких, человеком, отдавшим жизнь знанию и пониманию. Это могло быть техническое мастерство инженера метамерных структур или священное заучивание хроник какого-нибудь ордена мудрецов с потерянного мира, но жизнью героя было учение. Правда, иногда нужного знания в привычных стенах не найти, и по той или иной причине, по своей воле или нет, герою приходится выйти в большой мир.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Знание-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Ментальные	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Ментальные	3	Ремонт
Знание-0	4	+2 Ментальные	4	Знание
Связи-0	5	Связи	5	Внимание
Управление-0	6	Любой навык	6	Выступление
			7	Программирование
			8	Убеждение

1.5.18 Солдат

Каковы бы ни были технологии и порядки родного мира, солдатское дело везде одно. Твой герой был профессиональным бойцом, будь то дружинник варварского владыки, безликий призывник планетарной армии или элитный солдат частной армии мегакорпорации. Оказался ли он на проигравшей стороне, ушёл ли со службы сам или бежал от дела, за которое не мог драться, теперь он живёт в мире, где его самое ходовое умение способно принести ему уйму неприятностей.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Любой боевой-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Физические	2	Любой боевой
Быстрые навыки	3	+2 Физические	3	Атлетика
Любой боевой-0	4	+2 Физические	4	Ремонт
Атлетика-0	5	Атлетика	5	Лидерство
Выживание-0	6	Любой навык	6	Внимание
			7	Скрытность
			8	Выживание

1.5.19 Космач

Почти каждый развитый мир крепко зависит от ресурсов, которые приносят космические перелёты. Часть этой работы можно поручить автоматике, но за всяким по-настоящему важным делом должен присматривать живой человек, способный соображать на месте. Твой герой — такой вот космач, либо работяга, что трудится в небе, либо коренной пустоторождённый, проживший всю жизнь вне естественной тяжести. Такие работники нередко находят лучшую долю там, где можно дышать без вакуумного скафандра.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Ремонт-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Физические	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Физические	3	Атлетика
Ремонт-0	4	+2 Ментальные	4	Ремонт
Пилотирование-0	5	Атлетика	5	Знание
Программирование-0	6	Любой навык	6	Пилотирование
			7	Программирование
			8	Убеждение

1.5.20 Техник

Старое ломается, новое нужно делать. Скромный кузнец с потерянного мира или учёный инженер-астронавт — твой герой жил тем, что строил и чинил плоды техники. Нужда в таких услугах есть почти в любом обществе, но не всякое обходится с теми, кто их оказывает, так щедро, как хотелось бы технику. Иногда те же дарования поворачивают к менее законным целям, а умение толкового техника всегда пригодится команде искателей приключений, если та рассчитывает на что-то посложнее заострённой палки.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Ремонт-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+2 Физические	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Ментальные	3	Атлетика
Ремонт-0	4	+2 Ментальные	4	Ремонт
Атлетика-0	5	Связи	5	Ремонт
Внимание-0	6	Любой навык	6	Знание
			7	Внимание
			8	Пилотирование

1.5.21 Громила

Твой герой был мордоворотом. Может, он числился в некоей так называемой «армии», может, ходил в силовой бригаде при криминальном боссе, а может, просто подражался приносить несчастье тем, кто не заплатил вовремя. Он мог быть и кулаком правого дела, защищать свой район от враждебных чужаков или служить негласной силой местному заправиле, которому нужна была защита. Как бы там ни было, со старой жизнью пришлось расстаться, а новая, скорее всего, потребует того же самого — направленного применения силы.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Любой боевой-0	1	+1 Любая характеристика	1	Любой боевой
	2	+2 Ментальные	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Физические	3	Атлетика
Любой боевой-0	4	+2 Физические	4	Внимание
Убеждение-0	5	Связи	5	Скрытность
Связи-0	6	Любой навык	6	Клинок или Стрельба
			7	Выживание
			8	Убеждение

1.5.22 Бродяга

У дилетанта есть деньги и друзья, у твоего героя есть только дорога. Выбило ли его из приличного общества смолоду или он лишь недавно вылетел из привычной жизни, теперь он бродит по путям обитаемых миров и по пустоте между ними. Кого-то такая жизнь устраивает вечной новизной и постоянным азартом голого выживания. Кто-то тоскует по чему-то более надёжному и охотно отдаст свои практические дарования команде, которая обещает хоть какую-то прибыль.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Выживание-0	1	+1 Любая характеристика	1	Любой боевой
	2	+2 Физические	2	Связи
Быстрые навыки	3	+2 Физические	3	Внимание
Выживание-0	4	+2 Ментальные	4	Выступление
Скрытность-0	5	Атлетика	5	Пилотирование
Внимание-0	6	Любой навык	6	Скрытность
			7	Выживание
			8	Работа

1.5.23 Работяга

В любом промышленном мире не счесть работяг, которые крутят машины и тянут труд, на котором держится общество. Повара, фабричные рабочие, шахтёры, прислуга, юристы, конторщики и бессчётные другие занятия — всё это сюда. Если герой бросил или выбрал навык Работа, но его занятие лучше ложится на другой существующий навык, он вправе взять тот навык вместо Работы. Так, программист, что батрачит за зарплату, возьмёт Программирование вместо Работы, а юрист — Управление, под стать своему сутяжному дарованию.

Бесплатный навык	d6	Развитие	d8	Обучение
Работа-0	1	+1 Любая характеристика	1	Управление
	2	+1 Любая характеристика	2	Любой навык
Быстрые навыки	3	+1 Любая характеристика	3	Связи
Связи-0	4	+1 Любая характеристика	4	Атлетика
Атлетика-0	5	Атлетика	5	Ремонт
Работа-0	6	Любой навык	6	Пилотирование
			7	Программирование
			8	Работа

1.6.0 Классы персонажей

Так или иначе, твой персонаж скроен для приключений. Твой герой может быть бывалым бойцом, мастером клинка или лазера, а может быть псиоником со сверхъестественными способностями. Столь же вероятно, что у него редкий талант пилота или что он самый ловкий аферист в трущобах-улье, где вырос. Каким бы ни было его Происхождение, главное в твоём герое — его **класс**.

Класс — это лучший набор инструментов, которыми твой герой решает свои трудности. Это те навыки и возможности, к которым он потянется первым делом, но не единственные его инструменты. Псионик всё так же способен выстрелить из пистолета, а Воин — попробовать заговорить зубы мишени.

Выбор класса гарантирует, что твой герой хорош хоть в чём-то, что пригодится лихому отряду межзвёздных искателей приключений. У Экспертов всегда есть сноровка в небоевых навыках, Воины всегда хороши в драке, а у Псиоников всегда найдётся одна-две особые способности на случай нужды. Пусть ещё недавно твой герой вёл тихую жизнь таможенного клерка в космопорту — природные дарования обеспечат ему что-то такое, что остальная группа сочтёт полезным.

Точно так же ты не обязан брать класс, «естественно» лежащий на твоё Происхождение. Та самая та-

моженница из космопорта могла прожить мирную жизнь, где худшей бедой были портовые драки, но внутри у неё кипит скрытая ярость, готовая рвануть при первой возможности. Она Воин, даже если не догадается о своих дарованиях до того мига, когда впервые подхватит оброненную лазерную винтовку и обрушит шквал смерти на стаю чужих боевых зверей. Бери герою тот класс, который отвечает игре, какой ты для него хочешь.

Герою доступны четыре класса — Авантюрист, Эксперт, Псионик и Воин. Эксперты — это ПИ, которые полагаются на небоевые навыки вроде скрытности, убеждения, технических познаний, пилотажа, обширной учёности или личных связей. Псионик — те редкие мужчины и женщины, кого затронул синдром метамерной экстраверсии; они способны направлять эти метамерные энергии и творить чудеса телекинеза, предвидения, телепатии и других псионических дисциплин. Воины — закалённые бойцы, знатоки военного дела и жестокой схватки, а к Авантюристам относятся те, у кого таланты и способности смешаны и кто плохо укладывается в остальные классы. Выбери класс, который лучше всего отвечает замыслу твоего персонажа. Если Эксперт, Псионик или Воин не совпадают с твоим образом героя или если хочется настроить его способности по-своему, бери класс Авантюриста.

1.7.0 Эксперт

Твой герой исключительно хорош в каком-то полезном навыке. Врачи, домущники, пилоты звездолётов, аферисты, техники и любой другой замысел, где на первом месте владение небоевым навыком, — всё это класс Эксперта. Эксперты лучше всех в таких навыках и получают их больше, чем другие классы.

Как на Воина можно положиться, что он попадёт, когда всё висит на волоске, так у Эксперта есть чутьё на успех в самые важные мгновения. Раз за сцену Эксперт может перебросить проваленную проверку навыка и взять новый результат, если тот лучше. Это преимущество работает с любой проверкой навыка, даже с той, в которой Эксперт не особо силён. Природный талант просачивается во всё, что он делает.

А вот в избранной области Эксперт одарён исключительно. Помимо бесплатного уровня Фокуса, который в начале игры получают все ПИ, Эксперт берёт ещё один уровень в небоевом Фокусе, связанном с его Происхождением. Оба уровня Эксперт может потратить на один и тот же Фокус — тогда он начнёт игру с уровнем 2 в этой сноровке.

1.7.1 Классовые способности

У каждого ПИ-Эксперта есть особые способности.

- Ты получаешь бесплатный уровень в небоевом Фокусе, связанном с твоим Происхождением. Большинство замыслов возьмут *Специалиста* в главном навыке, хотя *Дипломат*, *Звездолет*, *Целитель* или иной Фокус могут подойти лучше. Боевой Фокус по этому преимуществу брать нельзя. В спорном случае Мастер решает, годится Фокус или нет.
- Раз за сцену ты можешь перебросить проваленную проверку навыка и взять новый бросок, если тот лучше.
- Поднимаясь на уровень опыта, ты получаешь бонусный пункт навыка, который можно потратить на любой небоевой и непсионический навык. Этот пункт можно приберечь и потратить позже.

1.7.2 Пункты здоровья и бонус атаки

Чтобы получить начальный максимум пунктов здоровья, брось 1d6 и прибавь модификатор Телосложения, но не меньше 1 пункта здоровья. Бонус атаки равен половине уровня персонажа с округлением вниз, так что на первом уровне он +0.

1.8.0 Псионик

Твой герой прошёл выучку, управляет своим врождённым синдромом метамерной экстраверсии и владеет псионическими способностями, которые

даёт этот странный недуг. Обуздать и развить псионические способности крайне тяжело, зато они позволяют творить то, что обычным мужчинам и женщинам не под силу вовсе.

Псионики в общей массе населения крайне редки. Средние доли разнятся от мира к миру, но чаще всего СМЭ, делающий человека пригодным к псионической выучке, есть у одного из десяти тысяч, а то и у одного из ста тысяч. Кто-то из них так и проживёт всю жизнь, не узнав о своих возможностях. Кто-то возьмётся пользоваться природными способностями без обучения и почти наверняка кончит тяжёлым поражением мозга или безумием от ничем не сдерживаемой метамерной энергии. Твоему герою повезло найти псионическую академию или другое учебное заведение, способное вылепить и направить эти способности. Он мог прийти к этому в зрелые годы, а мог быть завербован ребёнком в обществе, которое пристально следит за признаками СМЭ.

Одни общества обходятся со своими псиониками щедрее других. На каких-то мирах псионические способности приняты, и их носителей ждёт доходная и уважаемая служба. На других страх перед сверхъестественным даром и память об ужасах краха оборачиваются куда менее радушным приёмом.

1.8.1 Классовые способности

У каждого ПИ-Псионика есть особые способности.

- В отличие от Воинов и Экспертов, ты можешь изучать псионические дисциплины и связанные с ними приёмы, как описано в главе «Псионика».
- Когда берёшь этот класс, выбери любые два псионических навыка как бонусные. Один и тот же навык можно взять дважды — тогда ты получаешь в нём уровень-1 и бесплатный приём 1-го уровня из этой дисциплины.
- У тебя есть показатель Усилия, которым питаются псионические способности. Твой максимум Усилия равен 1 плюс твой высший псионический навык плюс лучший из модификаторов Мудрости и Телосложения. Даже со штрафом максимум Усилия не может быть ниже 1.

1.8.2 Пункты здоровья и бонус атаки

Чтобы получить начальный максимум пунктов здоровья, брось 1d6 и прибавь модификатор Телосложения, но не меньше 1 пункта здоровья. Бонус атаки равен половине уровня персонажа с округлением вниз, так что на первом уровне он +0.

1.9.0 Воин

Громила с мира-улья, варвар с потерянного мира, генноинженерный боевой гоминид или прирождённый убийца, растрачивающий себя в конторе, —

твой герой по-настоящему одарён по части кровавого разгрома. Бой в *Звёздах без числа* крайне опасен, но у твоего героя хватает дарований, чтобы выжить там, где менее воинственный искатель приключений погиб бы.

Как одарённый поставщик насилия ты берёшь дополнительный боевой Фокус, отвечающий твоей особой манере учинять разгром. Такие боевые таланты доступны персонажу любого класса, но именно тебе достаётся ещё один выбор и лучший природный бонус попадания, чем героям других классов.

Но самое важное — у Воинов есть сверхъестественный дар попадать, когда попадание отчаянно нужно, и уворачиваться от пули, когда на кону жизнь. Раз за сцену Воин либо автоматически отменяет только что полученное успешное попадание и не получает от него урона, либо превращает собственную промахнувшуюся атаку в автоматическое попадание. Такая гибкость делает Воинов исключительно опасными противниками в поединке один на один и заметно повышает их шансы уцелеть в кровавом хаосе общей свалки.

1.9.1 Классовые способности

У каждого ПИ-Воина есть особые способности.

- Ты получаешь бесплатный уровень в боевом Фокусе, связанном с твоим Происхождением. В спорном случае Мастер решает, подходит Фокус или нет.
- Воинам везёт в бою. Раз за сцену ты можешь Мгновенным действием либо отменить успешную атаку по себе, либо превратить свою промахнувшуюся атаку в успешное попадание. Применить эту способность ты можешь уже после броска костей, но она не работает против урона от окружения, эффектов без броска атаки и попаданий по транспорту, в котором ты находишься.
- На каждом уровне персонажа ты получаешь два дополнительных максимальных пункта здоровья.

1.9.2 Пункты здоровья и бонус атаки

Чтобы получить начальный максимум пунктов здоровья, брось $1d6+2$ и прибавь модификатор Телосложения, но не меньше 1 пункта здоровья. Бонус атаки равен уровню персонажа, так что на первом уровне он +1.

1.10.0 Авантюрист

Класс Авантюриста — сборный, сюда идут герои, которые не ложатся ровно ни в одну из трёх других категорий. Может, твоя наёмница провела девичьи годы в псионической академии, а может, твой боевой

медик разбирается в лазерной винтовке лучше большинства врачей. Классом Авантюриста ты подгоняешь способности героя под себя, меняя узкую сосредоточенность на широту.

Авантюристы делят внимание между разными сферами и получают ослабленные версии преимуществ каждого класса. Скажем, Авантюрист — псионический воин-адепт — может владеть немалой телекинетической мощью и жестокой выучкой рукопашного боя, но ему не достанется ни широкий псионический потенциал неограниченного Псионика, ни отчаянное боевое везение матёрого Воина, что уводит от самой смерти.

Чтобы определить способности своего Авантюриста, выбери два из трёх частичных классов ниже.

1.10.1 Частичный эксперт

Ты получаешь бесплатный уровень в небоевом Фокусе, связанном с твоим Происхождением. Большинству замыслов подойдёт *Специалист*, хотя *Дипломат*, *Звездход*, *Целитель* или какой-нибудь другой Фокус может лечь лучше. С каждым полученным уровнем персонажа ты получаешь лишний пункт навыка, который можно потратить на любой непсионический небоевой навык.

1.10.2 Частичный псионик

Ты — ограниченный псионик. Выбери одну псионическую дисциплину как бонусный навык уровня-0. Ты можешь повышать этот навык Фокусами или пунктами навыков за новый уровень, но выучить или повысить любой другой псионический навык не можешь. Твой максимум Усилия равен 1 плюс уровень этого псионического навыка плюс лучший из твоих модификаторов Мудрости или Телосложения, но не меньше 1.

1.10.3 Частичный воин

Ты получаешь бесплатный уровень в боевом Фокусе, связанном с твоим Происхождением. На первом и пятом уровнях ты получаешь +1 к бонусу атаки. Каждый уровень ты получаешь 2 лишних пункта здоровья к максимуму. Значит, на первом уровне ты бросаешь на максимум пунктов здоровья $1d6+2$, на втором — $2d6+4$ и так далее.

1.10.4 Пункты здоровья и бонус атаки

Чтобы получить начальный максимум пунктов здоровья, брось $1d6$ и прибавь модификатор Телосложения, но не меньше 1 пункта здоровья. Авантюристы, взявшие вариант класса «частичный воин», прибавляют к максимуму 2 пункта здоровья.

Базовый бонус атаки Авантюриста равен половине уровня персонажа с округлением вниз, то есть +0 на первом уровне. Если ПИ взял вариант класса «частичный воин», классовой бонус поднимает это до +1 на первом уровне.

1.11.0 ВЫБОР ФОКУСА

У каждого представителя класса есть базовые способности, которые позволяют ему хорошо справляться со своей ролью. Воины всегда хороши в бою, Эксперты всегда одарены в своих навыках, а у Псиоников всегда найдётся пара подходящих псионических способностей. Кроме этих базовых способностей у персонажей есть ещё и **Фокус**.

Фокус — это дополнительная сноровка, особенность или склонность героя, которая даёт ему определённые преимущества в игре. У каждого Фокуса один или несколько уровней со всё более сильным действием. Скажем, тот, у кого уровень 1 в Фокусе *Живучий*, получает два лишних пункта здоровья к максимуму за каждый уровень и автоматически стабилизируется после смертельной раны, а тот, у кого уровень 2, может свести на нет первое за день ранение, которое обездвижило бы или убило его. Преимущества Фокуса складываются, так что, взяв уровень 2, ты получаешь и все преимущества уровня 1.

Любой персонаж может взять любой Фокус, и он не обязан «подходить» к выбранному классу. Псионик может взять Фокус *Рукопашник* ради кулачной удачи, а Воин может знать полевую травматологию достаточно хорошо, чтобы сойти за *Целителя*. Единственное обязательство — объяснить, где герой получил выучку или откуда у него природная склонность к этому Фокусу.

Многие Фокусы дают бонусный уровень в навыке как часть преимуществ уровня 1. Такие бонусные уровни работают как любой другой выбор навыка. Они либо дают тебе навык на уровне-0, либо поднимают уже имеющийся навык уровня-0 до уровня-1, либо позволяют выбрать любой другой непсионический навык, если навык уже на уровне-1.

Если не сказано иначе, Фокус можно взять только один раз. Взяв уровень 1 Фокуса *Живучий*, ты не можешь взять его снова ради ещё двух пунктов здоровья за уровень. Некоторые Фокусы, завязанные на навыки, можно брать несколько раз — каждый раз для другого навыка.

Начинающие ПИ берут один уровень Фокуса. ПИ с классом Эксперта или с вариантом класса «частичный эксперт» у Авантюриста берут дополнительный уровень в любом небоевом Фокусе, связанном с их Происхождением, включая уровень 2 в том Фокусе, что выбрали первым. Большинство возьмёт *Специалиста*, *Целителя*, *Дипломата* или похожий Фокус, но Мастер может разрешить и другие небоевые Фокусы. ПИ с классом Воина или с вариантом класса «частичный воин» у Авантюриста делают то же самое, выбирая дополнительный боевой Фокус.

По мере роста опыта у героя будет возможность брать новые Фокусы или улучшать имеющиеся, оттачивая таланты и осваивая новые уловки. Иногда ты вместе с Мастером можешь придумать собственный

Фокус, отражающий особый талант твоего ПИ или особенность, которая логично вытекает из его недавних приключений. Фокусы — важная часть характера героя, и они всегда должны отражать что-то основное в том, как он привык взаимодействовать с миром.

1.11.1 ФОКУСЫ РОДА

Если в твоей кампании есть чужие или роботы, их можно представить *Фокусами рода*. Фокусы рода берут так же, как любые другие, и купить их можно уровнем Фокуса начинающего персонажа.

Если Мастер настроен щедро, он может позволить ПИ взять уровень Фокуса рода вдобавок к обычному бесплатному уровню Фокуса, чтобы герой начал игру чужим и с какой-то дополнительной сноровкой. ПИ, выбравший этот вариант, не получает обычный бонусный Фокус на втором уровне — он уже потратил его на свою необычность.

Фокусы рода для роботов-ВИ — в разделе «Персонажи игроков — ВИ». Доступные расы чужих зависят от сеттинга кампании, а как их создавать, написано в разделе «Персонажи игроков из чужих рас».

1.11.2 ВЫБОР КЛАССА И ФОКУСА

Бэзилу Хейсу нужен класс. Очевидным выбором был бы *Эксперт* под стать его Происхождению, но Саймон решает, что забавнее сделать из него солдата — *снайпера* по прозвищу «Василиск» Хейс, жуткоглазого призрака холодного карельского леса. Спроса на его учёную степень не было никакого, а собственное здравомыслие у Бэзила всегда хромало, так что он завербовался в карельский наёмный отряд. Срок службы только что вышел, зато теперь его навыки куда лучше продаются.

Саймон мог бы взять Бэзилу класс Авантюриста и сделать его частичным воином / частичным экспертом, но решает сделать Бэзила полноценным Воином. Интеллектуальные таланты пригодятся, но главная польза Бэзила для группы — умение разбираться с боевыми ситуациями.

Каждый ПИ выбирает один любой Фокус, а Воин выбирает ещё и один боевой Фокус. Первый выбор Бэзила прост — он же явный Снайпер, так что Саймон записывает этот Фокус уровня 1. Вместо второго уровня в нём Саймон решает взять Бэзилу уровень Фокуса Стрелок. Новые Фокусы Бэзил сможет брать по мере роста опыта.

Оба этих Фокуса дают бонусный уровень в Стрельбе, поэтому вместе они дают юному снайперу навык Стрельба-1. Теперь Бэзил обращается с винтовкой так же ловко, как с терранской викторианской поэзией XIX века.

Наконец, Бэзил выбирает один любой непсионический навык как хобби или природный талант. Он решает, что снайпер — так себе снайпер, если его легко заметить, и берёт *Скрытность-0*. Такой бесплатный выбор навыка часто выручает, когда нужно

добрать таланты замысла, которых не дали ни таблица Обучения, ни бонусные навыки от Фокусов героя.

1.12.0 Список Фокусов

1.12.1 Начеку

Ты остро чувствуешь всё вокруг, и застать тебя врасплох почти невозможно. Врождённая быстрота отклика помогает тебе действовать раньше, чем менее осторожные успеют подумать о движении.

Уровень 1: Получи Внимание бонусным навыком. Тебя нельзя застигнуть врасплох, и против тебя нельзя применить Казнящую атаку. Бросая инициативу, бросай дважды и бери лучший результат.

Уровень 2: Ты всегда действуешь первым в боевом раунде, если только кто-то ещё из участников не так же Начеку.

1.12.2 Ратоборец

Ты необычайно хорош с метательным оружием и атаками ближнего боя. Преимущества этого Фокуса не действуют на безоружные атаки и стрелковое оружие. Для метательного оружия нельзя пользоваться преимуществами Фокуса Ратоборец одновременно со Стрелком.

Уровень 1: Получи Клинок бонусным навыком. Ты можешь выхватить или убрать оружие ближнего боя либо метательное оружие из укладки Мгновенным действием. Ты можешь прибавлять уровень навыка Клинок к броску урона такого оружия или к урону Шока, если он у оружия вообще есть.

Уровень 2: Твоё примитивное оружие ближнего боя и метательное оружие считается оружием ТУ4, когда речь идёт о пробитии продвинутой брони. Даже промахнувшись оружием ближнего боя, ты наносишь цели немодифицированные 1d4 урона плюс любой урон Шока. Этот добавочный урон не действует для метательного оружия и атак навыком Кулак.

1.12.3 Убийца

Ты наострился во внезапном убийстве и получаешь определённые преимущества при Казнящей атаке, описанной в разделе «Казнящие атаки».

Уровень 1: Получи Скрытность бонусным навыком. Ты можешь спрятать предмет не крупнее ножа или пистолета от чего угодно, кроме досмотра с раздеванием, включая обычные детекторы оружия ТУ4. Ты можешь выхватить или достать этот предмет Действием в свой ход, а твои атаки на расстоянии в упор этим предметом, сделанные внезапно для цели, не могут промахнуться.

Уровень 2: Ты можешь совершить Действие перемещения в том же раунде, когда делаешь Казнящую

атаку, стремительно сближаясь с целью перед ударом. Это Действие перемещения при Казнящей атаке можно разделить — часть пройти до убийства цели, часть после. Такое перемещение слишком быстрое, чтобы насторожить жертву или чтобы ему помешали телохранители, разве что между тобой и добычей встанет настоящая стена из мяса.

1.12.4 Властность

В тебе есть жутковатое обаяние, от которого другие невольно слушаются твоих указаний и продвигают твои дела. На уровне 1 это дар очарования и личного магнетизма, а уровень 2 намекает уже на скрытое телепатическое влияние или трансгуманистические аугментации меметического взлома. Где этот Фокус говорит о последователях, речь об NPC, которые добровольно пошли к тебе на службу. ПИ последователями не считаются никогда.

Уровень 1: Получи Лидерство бонусным навыком. Раз в день ты можешь обратиться с просьбой к NPC, который не враждебен тебе открыто, бросив проверку Хар/Лидерство со сложностью, равной Боевому духу этого NPC. При успехе он выполнит просьбу, если она не вредит ему и не идёт совсем уж вразрез с его характером.

Уровень 2: Идущие за тобой полны уверенности. Любой NPC под твоим прямым руководством получает бонус к Боевому духу и броску атаки, равный твоему уровню навыка Лидерство, и +1 ко всем проверкам навыков. Твои последователи не пойдут против твоих интересов, разве что под крайним давлением.

1.12.5 Ближний бой

У тебя было слишком много практики в схватках вплотную и отчаянной возне с пистолетом или клинком. Ты отлично умеешь избегать ран в ближнем бою, а на уровне 2 проскальзываешь сквозь свалку, не боясь получить нож мимоходом.

Уровень 1: Получи любой боевой навык бонусным навыком. Ты можешь применять оружие дальнего боя размером с пистолет в ближнем бою без штрафов за близость тех, кто атакует тебя вплотную. Ты игнорируешь урон Шока от нападающих в ближнем бою, даже если на тебе нет брони.

Уровень 2: Урон Шока от твоих атак ближнего боя считает все цели так, будто у них КЗц 10. Боевое действие Боевой отход для тебя считается Действием в свой ход и выполняется свободно.

1.12.6 Связной

У тебя редкий дар заводить друзей и связи с людьми вокруг. Куда бы ты ни попал, у тебя всегда находится знакомый, полезный для твоих замыслов.

Уровень 1: Получи Связи бонусным навыком. Если ты провёл хотя бы неделю в не совсем враждебном

месте, у тебя сложилась сеть контактов, готовых оказывать тебе услуги не более чем слегка противозаконные. Ты можешь просить об одной услуге за игровой день, а Мастер решает, как далеко ради тебя пойдут.

Уровень 2: Раз за игровую сессию, если это не совсем неправдоподобно, ты встречаешь знакомого, готового оказать тебе скромную услугу. Ты решаешь, когда и где хочешь встретить этого человека, а Мастер решает, кто это и что он может для тебя сделать.

1.12.7 Живучий

Убить тебя на удивление трудно. Ты переживаешь раны и выдержишь нагрузки, от которых менее упорный герой был бы обездвижен.

Уровень 1: Ты получаешь +2 к максимуму пунктов здоровья за уровень. Этот бонус применяется задним числом, если ты взял этот Фокус после первого уровня. Ты автоматически стабилизируешься, если смертельно ранен чем-то меньшим, чем тяжёлое оружие.

Уровень 2: Первый раз за день, когда рана снижает тебя до нуля пунктов здоровья, ты вместо этого выживаешь с одним оставшимся пунктом здоровья. Эта способность не спасёт от тяжёлого оружия и подобных травм.

1.12.8 Дипломат

Ты умеешь добиваться своего в личных переговорах и управлять настроением окружающих. И всё же гладкие слова, хоть и годятся на многое, работают только тогда, когда собеседник действительно готов тебя слушать.

Уровень 1: Получи Убеждение бонусным навыком. Ты говоришь на всех языках, распространённых в секторе, а новый осваиваешь до рабочего уровня за неделю и до свободного за месяц. Перебрасывай единицы на костях любой проверки навыка, связанной с переговорами или дипломатией.

Уровень 2: Раз за игровую сессию сдвинь проверку реакции разумного NPC на шаг ближе к дружелюбию, если можешь говорить с ним хотя бы тридцать секунд.

1.12.9 Стрелок

У тебя дар обращаться со стволом. Чаще всего этот дар касается пулевого и энергетического оружия, но годится и для метательного оружия, луков и другого оружия дальнего боя, которым можно пользоваться с навыком Стрельба. Для метательного оружия нельзя пользоваться преимуществами Фокуса *Работорец* одновременно со *Стрелком*.

Уровень 1: Получи Стрельбу бонусным навыком. Ты можешь выхватить или убрать в кобуру оружие дальнего боя из укладки Действием в свой ход. Ты можешь прибавлять уровень навыка Стрельба к броску урона оружия дальнего боя.

Уровень 2: Раз в раунд ты можешь перезарядить оружие дальнего боя Действием в свой ход, если пе-

резарядка занимает не больше одного раунда. Даже промахнувшись атакой через Стрельбу, ты наносишь немодифицированные 1d4 урона.

1.12.10 Хакер

Ты изрядно поднатерел в цифровых средствах защиты и стандартных методах шифрования. Ты знаешь, как заставить компьютерные системы слушаться, пока автоматические предохранители не пресекут твой контроль.

Уровень 1: Получи Программирование бонусным навыком. Когда пробуешь взломать базу данных или компьютерную систему, брось на проверку навыка 3d6 и отбрось низшую кость.

Уровень 2: Длительность твоего взлома вырастает до 1d4 + Программирование × 10 минут. Ты понимаешь технику нутром, тебе никогда не нужно изучать протоколы данных незнакомой системы, и ты всегда считаешься с ней знакомым.

1.12.11 Целитель

Лечение даётся тебе само собой, и особенно хорошо у тебя выходит не давать раненым союзникам и товарищам быстро истечь кровью.

Уровень 1: Получи Медицину бонусным навыком. Ты можешь пытаться стабилизировать одного смертельно раненного вплотную к тебе за раунд Действием в свой ход. Бросая проверки навыка Медицина, бросай 3d6 и отбрасывай низшую кость.

Уровень 2: Стимы и другие технологические лечебные устройства в твоих руках восстанавливают вдвое больше пунктов здоровья, чем обычно. Одними базовыми медицинскими припасами ты можешь вылечить 1d6 + Медицина пунктов здоровья урона каждому пострадавшему или раненому в твоей группе, потратив десять минут первой помощи, распределённых между ними. Такое лечение применяется к одной цели только раз в день.

1.12.12 Вожак

У тебя явный талант подбирать потерянные души, которые охотно исполняют твою волю. Ты можешь приманивать их обещаниями денег, власти, острых ощущений, секса или иной награды, которую в итоге дашь или не дашь. Подручный, добытый этим Фокусом, служит верно, пока его явно не предадут или не подставят под недопустимую опасность. Подручные не «важные» люди в своём обществе, обычно это маргиналы, изгои, отчаявшиеся и прочие, у кого мало выбора.

Ты можешь набирать дополнительных подручных обычной платой или посулами, но эти лишние наёмные работники верны и умелы ровно настолько, насколько их покупают твоя плата и твоё обращение.

Уровень 1: Получи Лидерство бонусным навыком. Ты можешь набрать подручных в течение 24 часов после прибытия в поселение, если там вообще есть подходящий для этого материал. Эти подручные не ста-

нут драться иначе как ради спасения собственной жизни, но пойдут с тобой в приключения и рискнут ради тебя серьёзной опасностью. Большинство подручных считаются Мирными жителями из раздела «Ксенобестиарий». Одновременно у тебя может быть один подручный на каждые три уровня персонажа, с округлением вверх. Ты можешь отпустить подручного без обид в любой правдоподобный момент и позже взять его обратно, если останешься без подручного.

Уровень 2: Твои подручные на редкость верны и упорны и будут драться за тебя со всеми, кроме заведомо подавляющего перевеса. То ли от природной умелости, то ли от преданности тебе они считаются Воинственными жителями из раздела «Ксенобестиарий». Ты можешь сделать верными подручными умелых и очень способных NPC, но для этого нужно и вправду оказать им услугу или помощь, которая разумно заслужит такую яростную верность.

1.12.13 ДУБЛЁНАЯ ШКУРА

То ли за счёт нечеловеческих рефлексов, то ли редкой удачи, то ли генноинженерных кожных волокон, то ли неявного телекинетического экранирования — у тебя есть природная защита, равная качественной боевой броне. Преимущества этого Фокуса не складываются с бронёй, но модификаторы Ловкости и щита действуют.

Уровень 1: У тебя врождённый класс защиты 15 плюс половина уровня персонажа с округлением вверх.

Уровень 2: Твои способности настолько действенны, что делают тебя неуязвимым для безоружных атак и примитивного оружия, будто на тебе силовая броня.

1.12.14 ПСИОНИЧЕСКАЯ ВЫУЧКА

Ты прошёл особую подготовку в одной псионической дисциплине. Чтобы взять этот Фокус, ты должен быть Псиоником или взять вариант класса частичного псионика как Авантюрист. Во втором случае выучку можно взять только в той дисциплине, которую ты выбрал изначально как частичный псионик. Как и большинство Фокусов, этот берётся только один раз.

Уровень 1: Получи любой псионический навык бонусом. Если он вырастет до уровня-1, выбери бесплатный приём уровня-1 из этой дисциплины. Твой максимум Усилия растёт на единицу.

Уровень 2: Когда ты получаешь уровень, в бонусный псионический навык, выбранный на первом уровне Фокуса, автоматически вкладывается один пункт навыка — на повышение навыка или на покупку приёма из него. Эти пункты можно копить, если для повышения навыка или покупки нужного приёма их требуется больше. Пункты начисляются задним числом, если ты берёшь этот уровень Фокуса позже по ходу игры.

1.12.15 ДИКАЯ СВАЛКА

В ближнем бою ты вихрь кровавого разгрома и переживаешь окружение куда лучше большинства бойцов.

Уровень 1: Получи Клинок бонусным навыком. Все враги вплотную к тебе в конце твоего хода, которых ты не атаковал, получают урон Шока твоего оружия, если их класс защиты не слишком высок для этого.

Уровень 2: После первого попадания по тебе в ближнем бою за раунд все дальнейшие атаки ближнего боя от других нападающих автоматически промахиваются. Если у попавшего в тебя несколько атак, он может совершить их все, но остальные враги вокруг просто промахиваются.

1.12.16 ШОКОВЫЙ НАТИСК

Ты крайне опасен для врагов вокруг. Ярость твоих атак ближнего боя изматывает и отвлекает врагов, даже когда удары не пускают кровь.

Уровень 1: Получи Кулак или Клинок бонусным навыком. Урон Шока твоего оружия считает все цели так, будто у них КЗщ 10, если твоё оружие вообще способно навредить цели.

Уровень 2: Кроме того, ты получаешь +2 к показателю урона Шока всего оружия ближнего боя и безоружных атак. Обычные попадания никогда не наносят меньше урона, чем нанёс бы этот Шок при промахе.

1.12.17 СНАЙПЕР

Ты мастер положить пулю или луч в ничего не подозревающую цель. Эти особые преимущества действуют только при Казнящей атаке из огнестрельного оружия или лука, как описано в разделе «Казнящие атаки».

Уровень 1: Получи Стрельбу бонусным навыком. Делая проверку навыка для Казнящей атаки или стрельбы по мишени, бросай 3d6 и отбрасывай низшую кость.

Уровень 2: Цель, поражённая твоей Казнящей атакой, получает штраф -4 к Физическому спасброску, чтобы избежать немедленной смертельной раны. Даже при успешном спасброске цель получает вдвое больше урона, чем нанесла бы атака обычно.

1.12.18 СПЕЦИАЛИСТ

У тебя выдающийся талант в одном навыке. Дивный домшник, всемирно известный атлет, блестящий инженер или иной знаток — твоё мастерство крайне надёжно. Ты можешь брать этот Фокус несколько раз для разных навыков.

Уровень 1: Получи бонусом небоевой и непсионический навык.

Бросай 3d6 и отбрасывай низшую кость на все проверки этого навыка.

Уровень 2: Бросай 4d6 и отбрасывай две низшие кости на все проверки этого навыка.

1.12.19 Звёздный капитан

У тебя огромный природный талант к космическому бою, и любой звездолёт под твоим командованием становится заметно грознее. Чтобы пользоваться этим Фокусом, ты должен взять роль капитана в бою, как описано в разделе «Действия в корабельном бою».

Уровень 1: Получи Лидерство бонусным навыком. Твой корабль получает 2 дополнительных пункта командования в начале каждого хода.

Уровень 2: Корабль под твоим командованием получает бонусные пункты здоровья, равные 20% его максимума, в начале каждого боя. Урон снимается сначала с этих бонусных пунктов, они исчезают в конце боя, и перед следующим их не нужно восстанавливать ремонтом. Кроме того, раз за бой ты можешь разрешить кризис Мгновенным действием, объяснив, как твоё руководство снимает проблему.

1.12.20 Звездодоход

Ты мастер прокладывать и выполнять межзвёздные спайк-бурения. Большинство опытных пилотов справляются с обычными бурениями по хорошо нанесённым на карты спайк-маршрутам, а у тебя есть дар пробивать новые пути бурения и прокладывать курсы, слишком опасные для навигаторов помельче.

Уровень 1: Получи Пилотирование бонусным навыком. Ты автоматически проходишь все проверки навыка, связанные со спайк-бурением, сложностью 10 и ниже.

Уровень 2: Удвой уровень навыка Пилотирование для всех проверок, связанных со спайк-бурением. Спайк-приводы кораблей, которые ты ведёшь, считаются на класс выше, так что привод-1 считается приводом-2, вплоть до предельного привода-7. Спайк-бурения под твоим личным присмотром занимают вдвое меньше времени, чем потребовалось бы иначе.

1.12.21 Кулибин

У тебя природный дар переделывать и улучшать снаряжение, как сказано в разделе «Модификация и изготовление снаряжения».

Уровень 1: Получи Ремонт бонусным навыком. Твой показатель Обслуживания удваивается, и ты можешь обслуживать вдвое больше модов. Моды кораблей и моды снаряжения стоят вдвое меньше обычной цены в кредитах, но требования по претех-утилю остаются прежними.

Уровень 2: Твой навык Ремонт считается на уровень выше, когда речь о создании и обслуживании модов и о подсчёте показателя Обслуживания. Продвинутые моды требуют на одну деталь претех-утиля меньше, вплоть до нуля.

1.12.22 Рукопашник

Твои пустые руки опаснее ножей и стволов в хватке менее одарённых. Твои безоружные атаки считаются

оружием ближнего боя, когда речь о сковывании противников с винтовками и подобным длинным оружием, но для этого нужна хотя бы одна свободная рука.

Уровень 1: Получи Кулак бонусным навыком. Твои безоружные атаки становятся опаснее с ростом навыка Кулак. На уровне-0 они наносят 1d6 урона. На уровне-1 они наносят 1d8 урона. На уровне-2 они наносят 1d10, на уровне-3 — 1d12, на уровне-4 — 1d12+1. При Кулак-1 и выше они получают свойство Шок, равное твоему уровню навыка Кулак, против КЗщ 15 и ниже. Хотя обычно ты прибавляешь уровень навыка Кулак к любому безоружному урону, к этому урону Шока его не прибавляй дважды.

Уровень 2: Ты знаешь захваты и выкручивания, которые обращают силовые сервоприводы против того, кто их носит. Твои безоружные атаки считаются оружием ТУ4, когда речь идёт о пробитии продвинутой брони. Даже промахнувшись атакой через Кулак, ты наносишь немодифицированные 1d6 урона.

1.12.23 Особый дар

То ли из-за экзотической технологической аугментации, то ли из-за уникального трансгуманистического прошлого, то ли из-за редкого человеческого таланта ты умеешь то, что обычному человеку просто недоступно.

Это особый Фокус, который служит общей ячейкой для новой способности или черты прошлого, не входящей удобного места в существующих правилах. Трансгуманист, нормально работающий в смертельной среде, напичканный нанотехом подопытный с головой, полной экзотических сенсоров, или блестящий учёный-гравитик, летающий благодаря своей личной технике, — все они могут взять этот Фокус, чтобы описать свои особые способности.

Мастер решает, что разумно и честно уместить в этот дар. Если способность особенно мощная, за её применение может потребоваться взять Системную нагрузку, как описано в разделе «Системная нагрузка».

По общему правилу эта способность должна быть лучше снаряжения, которое ПИ мог бы купить за кредиты. Игрок тратит очень ограниченный ресурс, делая этот выбор Фокуса, поэтому полученное должно быть достаточно хорошим, чтобы его нельзя было просто повторить толстым банковским счётом.

1.12.24 Скиталец

Твой герой много где бывает. За жизнь в дороге он освоил немало уловок, чтобы не терять подвижность и переживать неизбежные тяготы бродячего существования.

Уровень 1: Получи Выживание бонусным навыком. Ты можешь донести простые мысли на всех распространённых языках сектора. Ты всегда находишь бесплатный проезд до нужного места для себя и небольшой группы друзей, если туда вообще кто-то ходит.

Поиск такого проезда занимает не больше часа, но способ путешествия может оказаться не вполне законным и может потребовать отработки проезда.

Уровень 2: Ты можешь подделать, выпросить или стянуть проездные документы и удостоверения для отряда за 1d6 часов работы. Эти бумаги и разрешения выдержат обычную проверку, но потребуют встречной проверки Инт/Управление против Мдр/Внимание, если их изучает чиновник, а ПИ и правда в розыске у государства за какое-то преступление. Когда ты находишь транспорт для отряда, поездка всегда выходит не медленнее, чем на специально нанятом чартере.

1.12.25 Дикий псионический дар

Некоторые мужчины и женщины рождаются с очень ограниченной формой СМЭ — душевного состояния, которое позволяет пользоваться псионическими способностями. Эти люди не настоящие псионики, но такие «дикие дары» способны создать один ограниченный псионический эффект. Чтобы развить эту способность, обучение нужно не всегда, а их СМЭ настолько слаб, что им не грозит безумие или повреждение мозга, которыми рискуют более развитые псионики, применяя свои способности без должной выучки.

Дикие дары не считаются псиониками в общем случае и не могут «выжигать» свои способности. Где это важно, считается, что у них один пункт Усилия. Псионика и частичные псионики не могут взять этот Фокус.

Уровень 1: Выбери псионическую дисциплину. Ты получаешь аналог основной способности уровня-0 этой дисциплины. По желанию вместо этого можно взять приём уровня-1 из той же дисциплины, но такой приём должен быть самостоятельным — нельзя брать тот, что усиливает другой приём или основную способность. Например, ты можешь взять приём Телекинетический арсенал из Телекинеза, потому что эта способность не требует применения никакой другой способности Телекинеза. А вот способность Совершенное врачевание из Биопсионики взять нельзя, потому что этот приём призван усиливать другую способность, которой у тебя нет.

Уровень 2: Теперь твой максимум Усилия — два пункта.

Ты можешь выбрать вторую способность по правилам выше. Вторая не обязана быть самостоятельным приёмом, если она усиливает способность, выбранную на уровне 1 этого Фокуса. Так, если первым выбором была способность уровня-0 Псионического врачевания, вторым может стать Совершенное врачевание. А вот основную способность уровня-1 Псионического врачевания всё равно получить нельзя, поскольку ты попрежнему ограничен уровнем-0.

1.13.0 Последние штрихи

Ты почти закончил. Осталось записать ещё немного — и у тебя будет искатель приключений, готовый к игре.

Сначала выбери ещё один навык на свой вкус, любой непсионический. Этот выбор отражает твои увлечения, побочные интересы или запас природного дарования. Если навыка у тебя ещё нет, ты получишь его на уровне-0. Если есть, выбор складывается и поднимает навык до уровня-1. Навык, который у тебя уже на уровне-1, выбрать нельзя.

Дальше определи свой максимум **пунктов здоровья**. Пункты здоровья показывают, насколько ты близок к смерти или поражению. Когда они кончатся, персонаж мёртв или не может продолжать бой. Потерянные пункты здоровья возвращаются отдыхом и биопсионическим исцелением, но выше максимума не поднимаются. Твой максимум пунктов здоровья равен 1d6 плюс модификатор Телосложения, но не меньше 1 пункта здоровья. Воины и Авантюристы с вариантом класса «частичный воин» прибавляют к этой сумме бонус +2.

Теперь запиши свой **базовый бонус атаки**. У большинства ПИ он равен половине уровня персонажа с округлением вниз, то есть у большинства персонажей это +0. Если твой герой — Воин или Авантюрист с вариантом класса «частичный воин», начальный базовый бонус атаки равен +1.

Запиши свои **спасброски** — Физический, Ментальный и Уклонения. Физический спасбросок равен 15 минус лучший из модификаторов Силы и Телосложения. Ментальный спасбросок равен 15 минус лучший из модификаторов Мудрости и Харизмы. Спасбросок Уклонения равен 15 минус лучший из модификаторов Ловкости и Интеллекта. Если по обоим модификаторам у тебя штраф, спасбросок вполне может оказаться 16 или больше.

Напоследок либо выбери комплект снаряжения из списка ниже, либо брось 2d6 × 100 и узнай, сколько кредитов у тебя есть на покупку начального снаряжения.

1.13.1 ПИ и языки

Стандартным языком старого межзвёздного режима был сильно смешанный вариант английского. Считается, что «старым наречием» владеют все ПИ, если только у них нет очень веской причины им не владеть, а иначе они быстро осваивают его настолько, чтобы объясниться.

ПИ говорят и на всех языках, которые подходят их происхождению и биографии. Уроженец франкоязычного мира, естественно, говорит по-французски — или на том, чем французский стал к 3200 году н. э.

ПИ-лингвисты с навыком Знание владеют дополнительными языками. На уровне-0 это один язык,

на уровне-1 — три, на уровне-2 — шесть, на уровне-3 — десять, а на уровне-4 — все языки, известные в секторе. ПИ, много странствовавшие или искушённые в общении с чужими культурами, могут определять свои бонусные языки по Связям, а не по Знанию.

1.14.0 КОМПЛЕКТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Вместо того чтобы подбирать снаряжение из главы «Снаряжение», можно просто взять готовый комплект из списка ниже и не брать стартовые кредиты.

Выбрав снаряжение, обязательно запиши урон и бонус попадания своего оружия, а также класс защиты всей брони, что у тебя есть.

Бонус попадания оружия равен базовому бонусу атаки плюс подходящий навык плюс модификатор характеристики, которую использует это оружие. У оружия дальнего боя это обычно Ловкость, а у большинства оружия ближнего боя — Сила или Ловкость. Энергетическое оружие дальнего боя добавляет к этому ещё +1, потому что у него нет ни отдачи, ни сноса ветром. Урон равен кости урона оружия плюс модификатор характеристики. Что до брони, полный класс защиты равен классу защиты твоей брони плюс модификатор Ловкости. Несколько комплектов брони друг с другом не складываются.

ВАРВАР

Копьё (урон 1d6+1) Рюкзак (ТУО) Примитивная броня из шкур (КЗщ 13) Рационы на 7 дней Примитивный щит (+1 к КЗщ) 20 м верёвки Нож (урон 1d4) 500 кредитов

КЛИНОК

Моноклинковый меч (урон 1d8+1) Рюкзак (ТУО) Теканая броня (КЗщ 15) Компад Защитная одежда (КЗщ 13) Лазарус-пластырь Термонаж (урон 1d6) 50 кредитов

ВОР

Лазерный пистолет (урон 1d6) 2 энергоэлемента типа А Бронированный подкастом (КЗщ 13) Рюкзак (ТУО) Моноклинковый нож (урон 1d6) Компад Обвязка для лазания Метаинструмент Очки для слабого света 25 кредитов

ХАКЕР

Лазерный пистолет (урон 1d6) 2 энергоэлемента типа А Защитная одежда (КЗщ 13) Датаплита Набор по-

стех-инструментов Метаинструмент 3 единицы запчастей 2 линейных шунта 100 кредитов

СТРЕЛОК

Лазерный пистолет (урон 1d6) 8 энергоэлементов типа А Бронированный подкастом (КЗщ 13) Рюкзак (ТУО) Моноклинковый нож (урон 1d6) Компад 100 кредитов

СОЛДАТ

Боевая винтовка (урон 1d12) 80 патронов Теканая броня (КЗщ 15) Рюкзак (ТУО) Нож (урон 1d4) Компад 100 кредитов

РАЗВЕДЧИК

Лазерная винтовка (урон 1d10) 8 энергоэлементов типа А Бронированный вакуумный скафандр (КЗщ 13) Рюкзак (ТУО) Нож (урон 1d4) Компад Исследовательский сканер 25 кредитов Набор выживания Бинокль (ТУЗ)

МЕДИК

Лазерный пистолет (урон 1d6) Рюкзак (ТУО) Защитная одежда (КЗщ 13) Медицинский набор 4 Лазарус-пластыря Компад 2 дозы «Подъёма» Биосканер 25 кредитов

ГРАЖДАНСКИЙ

Защитная одежда (КЗщ 13) Компад 700 кредитов

ТЕХНИК

Лазерный пистолет (урон 1d6) 4 энергоэлемента типа А Бронированный подкастом (КЗщ 13) Рюкзак (ТУО) Моноклинковый нож (урон 1d6) Датаплита Набор постех-инструментов Метаинструмент 6 единиц запчастей 200 кредитов

1.15.0 БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Если у тебя нет времени или желания возиться неспешно, эти страницы помогут быстро собрать героя. В любой из таблиц можно либо выбрать нужную строку самому, либо бросить кость и получить подходящего персонажа.

Первый шаг — бросок по таблице классов ниже. Она даёт класс, характеристики, кость здоровья для броска и бонус атаки. «Стиль» при каждом классе подсказывает, какого ПИ описывает такой набор характеристик.

d8	Класс и стиль	Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар	ПЗ	Бон. атк.
1	Эксперт (смекалистый)	10 (+0)	12 (+0)	11 (+0)	14 (+1)	7 (-1)	9 (+0)	1d6	+0
2	Эксперт (обходительный)	7 (-1)	9 (+0)	10 (+0)	12 (+0)	11 (+0)	14 (+1)	1d6	+0
3	Эксперт (проворный)	10 (+0)	14 (+1)	12 (+0)	11 (+0)	9 (+0)	7 (-1)	1d6	+0
4	Воин (ближний бой)	14 (+1)	9 (+0)	12 (+0)	7 (-1)	10 (+0)	11 (+0)	1d6+2	+1
5	Воин (дальний бой)	9 (+0)	14 (+1)	12 (+0)	10 (+0)	7 (-1)	11 (+0)	1d6+2	+1
6	Воин (командир)	7 (-1)	10 (+0)	9 (+0)	11 (+0)	12 (+0)	14 (+1)	1d6+2	+1
7	Псионик (провидец)	9 (+0)	11 (+0)	12 (+0)	10 (+0)	14 (+1)	7 (-1)	1d6	+0
8	Псионик (адепт)	12 (+0)	10 (+0)	14 (+1)	9 (+0)	11 (+0)	7 (-1)	1d6+1	+0

Дальше выбери или брось по таблице Происхождение ниже. Не переживай, если оно вроде бы не вяжется с классом; если твоему Воину ближнего боя выпало прошлое Учёного, удели минуту и реши, откуда у эрудированного учёного зверский хук слева. Характеристики можно переставить местами, чтобы всё сошлось поближе — например, в случае выше поменять Интеллект и Харизму.

Варианты Происхождения — это общие типы, описанные в разделе «Выбор Происхождения». Твой герой может оказаться образцовым представителем своего типа, а может немного отличаться в деталях: скажем, ты решишь, что твой Воин дальнего боя

с Происхождением Чиновник — бывший коп, вылетевший из полиции за то, что слишком близко подобрался к шайке контрабандистов-чужаков.

Когда ты выбрал или выбросил Происхождение, выпиши три указанных при нём навыка. Если один из навыков записан как «Любой боевой», возьми Кулак, Стрельбу или Клинок — что лучше подходит герою.

Заодно стоит определиться с родным миром. Если сеттинг кампании тебе незнаком, опиши прошлое героя и спроси Мастера, с какой планеты он вероятнее всего родом. Мастер расскажет о важных культурных и общественных подробностях, которые могли повлиять на историю героя.

d20	Происхождение	Навыки
1	Варвар	Выживание-0, Внимание-0, Любой боевой-0
2	Клирик	Убеждение-0, Выступление-0, Знание-0
3	Куртизанка	Выступление-0, Внимание-0, Связи-0
4	Преступник	Связи-0, Скрытность-0, Убеждение-0
5	Дилетант	Связи-0, Знание-0, Убеждение-0
6	Артист	Выступление-0, Убеждение-0, Связи-0
7	Торговец	Торговля-0, Убеждение-0, Связи-0
8	Дворянин	Лидерство-0, Связи-0, Управление-0
9	Чиновник	Управление-0, Убеждение-0, Связи-0
10	Крестьянин	Атлетика-0, Скрытность-0, Выживание-0
11	Врач	Медицина-0, Знание-0, Внимание-0
12	Пилот	Пилотирование-0, Ремонт-0, Стрельба или Торговля-0
13	Политик	Убеждение-0, Лидерство-0, Связи-0
14	Учёный	Знание-0, Управление-0, Связи-0
15	Солдат	Любой боевой-0, Атлетика-0, Выживание-0
16	Космач	Ремонт-0, Пилотирование-0, Программирование-0
17	Техник	Ремонт-0, Внимание-0, Атлетика-0
18	Громила	Любой боевой-0, Убеждение-0, Связи-0
19	Бродяга	Внимание-0, Скрытность-0, Выживание-0
20	Работяга	Связи-0, Атлетика-0, Работа-0

Если ты выбрал или выбросил класс Псионик, брось дважды по таблице ниже и узнай, какие псионические дисциплины ты освоил до уровня-0. Если ты выбросишь или выберешь одну и ту же дисциплину дважды, ты получаешь в ней уровень-1 и берёшь бесплатный приём уровня-1 из главы «Псионика».

Удели минуту и реши, где тебя научили безопасно пользоваться врождёнными силами. Если не уверен, спроси Мастера, какая псионическая академия подходит лучше всего.

d6	Псионический навык
1	Биопсионика-0, искусство исцеления и превращения
2	Метапсионика-0, искусство управления псионической силой
3	Предвидение-0, искусство чувствовать будущее
4	Телекинез-0, искусство управлять кинетической энергией
5	Телепатия-0, искусство читать мысли и влиять на них
6	Телепортация-0, искусство мгновенного перемещения

Теперь брось 1d6 или выбери из таблицы ниже подходящие герою Фокусы — если, конечно, не хочешь выбирать совсем свободно. Все перечисленные ниже Фокусы даются на уровне 1 и описаны в разделе «Навыки». Псионик берёт один Фокус. Остальные классы

получают один свободный выбор, а сверх того Воин берёт ещё один боевой Фокус, а Эксперт — ещё один небоевой.

Выбирая Фокус, ты можешь получить от него и бонусный навык. Если такого навыка у тебя нет, ты получаешь его на уровне-0. Если он у тебя на уровне-0, он поднимается до уровня-1. А если он уже на уровне-1, возьми вместо него любой другой непсионический навык, который ещё не на уровне-1.

Выбранный или выпавший Фокус многое говорит о прошлом героя. Обходительный Эксперт со Святым и Дипломатом мог быть решалой из преступного мира, а Целитель со Специалистом/Убеждение — психиатром или психотерапевтом. Удели минуту и придумай, как Фокусы героя отражают его прошлый опыт.

Класс	1	2
Эксперт (смекалистый)	Специалист/Ремонт Живучий	Хакер Кулибин
Эксперт (обходительный)	Дипломат Святой	Специалист/Убеждение Живучий
Эксперт (проворный)	Специалист/Пилотирование Звездолёт	Целитель Живучий
Воин (ближний бой)	Дикая свалка Шоковый натиск	Убийца Специалист/Скрытность
Воин (дальний бой)	Стрелок Ближний бой	Снайпер Специалист/Скрытность
Воин (командир)	Стрелок Властность	Дублёная шкура Святой
Псионик (провидец)	Начеку	Целитель
Псионик (адепт)	Ратоборец	Дублёная шкура

Класс	3	4	5
Эксперт (смекалистый)	Специалист/Знание Целитель	Специалист/Ремонт Кулибин	Целитель Дублёная шкура
Эксперт (обходительный)	Дипломат Начеку	Специалист/Лидерство Властность	Целитель Специалист/Убеждение
Эксперт (проворный)	Кулибин Стрелок	Специалист/Скрытность Убийца	Специалист/Скрытность Специалист/Атлетика
Воин (ближний бой)	Ратоборец Ближний бой	Ближний бой Дикая свалка	Дублёная шкура Живучий
Воин (дальний бой)	Убийца Специалист/Скрытность	Дублёная шкура Живучий	Стрелок Кулибин
Воин (командир)	Ратоборец Специалист/Лидерство	Стрелок Специалист/Убеждение	Убийца Живучий
Псионик (провидец)	Специалист/Внимание	Псионическая выучка	Дикая свалка
Псионик (адепт)	Живучий	Псионическая выучка	Целитель

Класс	6
Эксперт (смекалистый)	Специалист/Ремонт Хакер
Эксперт (обходительный)	Специалист/Внимание Специалист/Убеждение
Эксперт (проворный)	Специалист/Выступление Специалист/Скрытность
Воин (ближний бой)	Рукопашник Ближний бой
Воин (дальний бой)	Ближний бой Начеку
Воин (командир)	Ближний бой Вожак
Псионик (провидец)	Хакер
Псионик (адепт)	Рукопашник

Осталось несколько последних штрихов.

Выбери или брось бонусный навык. Можно воспользоваться таблицей ниже, а можно просто выбрать любой непсионический навык и добавить его герою на уровне-0. Разрешается взять навык, который уже есть на уровне-0, — тогда он станет уровня-1.

Если играешь Псиоником, выпиши начальный максимум Усилия. Он равен 1 плюс уровень твоего лучшего псионического навыка плюс больший из модификаторов Мудрости и Телосложения.

Запиши спасброски. Физический спасбросок равен 15 минус модификатор Силы или Телосложения, смотря какой лучше. Спасбросок Уклонения равен 15 минус больший из модификаторов Ловкости и Интеллекта, а Ментальный спасбросок — 15 минус больший из модификаторов Мудрости и Харизмы.

Выбери стартовое снаряжение. Либо брось 2d6 × 100 и получи начальную сумму в кредитах, либо возьми готовый комплект из раздела «Комплекты снаряжения». Выпиши начальные итоговые бонусы попадания и урон для всего своего оружия, а также итоговый класс защиты для надетой брони.

Напоследок дай начинающему герою имя и выбери его первую цель. Чего он добивается прямо сейчас? Разбогатеть? Убраться с постылого родного мира? Отомстить местному тирану? Что бы ты ни выбрал, это должно двигать героя с самого начала и вдобавок сходиться с интересами остальных игроков. Никто не скажет тебе спасибо за ПИ, с которым никто в отряде не захочет иметь дела, или за такого, кто заведомо не уживётся с остальной группой.

d20	Бонусный навык
1	Управление: бюрократия и руководство
2	Связи: знакомство с людьми и культурами
3	Атлетика: лазать, бегать, метать и тому подобное
4	Ремонт: чинить и собирать вещи
5	Медицина: лечить раны тела и разума
6	Знание: научные и академические познания
7	Лидерство: убедить других делать то же, что и ты
8	Внимание: замечать вещи и распознавать необычное
9	Выступление: петь, танцевать, играть на сцене и тому подобное
10	Пилотирование: водить корабли, ездить верхом, ходить под парусом
11	Программирование: взламывать компьютеры, вести связь
12	Кулак: драться без оружия
13	Стрельба: биться на расстоянии
14	Скрытность: обходить охрану и не попадаться на глаза
15	Клинок: биться оружием ближнего боя
16	Выживание: избегать природных опасностей, находить еду

d20	Бонусный навык
17	Убеждение: убедить других поверить во что-то
18	Торговля: покупать, продавать и находить продавцов
19	Работа: занятие или талант, не охваченный выше
20	Подними один свой навык уровня-0 до уровня-1

ПРАВИЛА ИГРЫ

Даже самый умелый межзвёздный искатель приключений порой попадает в положение, исход которого совсем не очевиден. Когда инопланетный убийца вгоняет клинок в незащищённую спину, когда корабль вот-вот потеряет управление в верхних слоях атмосферы газового гиганта, когда герой тяжело ранен и истекает кровью на полу пещеры — как понять, что будет дальше? Эта глава даёт тебе несколько базовых систем, которыми ты решишь такие вопросы.

2.1.0 ПРАВИЛА ИГРЫ

2.1.1 БАЗОВЫЕ МЕХАНИКИ

Чаще всего героям приходится иметь дело с тремя главными системами — проверками навыков, спасбросками и боевыми раундами. Каждому игроку и Мастеру стоит прочесть эти разделы и разобраться в основных механизмах, потому что в звёздных приключениях они встретятся ещё много раз.

Проверки навыков говорят, удался ли твоему герою тот или иной трюк, требующий выучки или природной сноровки. Когда неясно, справится ли герой, Мастер может потребовать проверку навыка. Провал броска значит, что герой либо напортачил вчистую, либо добился успеха, от которого нет никакого проку, либо ему помешало что-то неожиданное со стороны.

Спасброски говорят, ушёл ли твой герой от прямой опасности. Одолеет ли тебя яд инопланетного насекомого, успеешь ли ты отпрыгнуть от гранаты до взрыва, вытянет ли злодей-психоник твои тайны своим чтением мыслей — всё это решает спасбросок. Мастер скажет, когда его делать.

Боевые раунды говорят, застрелил ли твой герой врага, зарезал, взорвал, покалечил, вырубил кулаком или продырявил ещё каким-нибудь способом — и удалось ли врагу проделать то же самое с ним. Бой в *Звёздах без числа* очень опасен, особенно для новичков и обычных NPC. Один головорез с пистолетом и твёрдой рукой уложит большинство свежееиспечённых героев единственной меткой пулей, а у обычных мужчин и женщин шансов против смертельного насилия ещё меньше. Герои-Воины и прочие, у кого есть особый талант к бою, держат такие военные опасности лучше, но и им приходится считаться

с толпой злых копеечников или перекрестьем снайперской винтовки.

Раздел о бое особенно важно прочесть, если раньше ты играл больше в игры с очень крепкими протагонистами или с персонажами игроков под защитой сюжета. Воин первого уровня в *Звёздах без числа* смертельно опасен для рядового уличного бандита или безликого вражеского прихвостня, но трое-четверо шестёрок с кустарными пулевиками, скорее всего, свалят этого начинающего героя наглухо. Опытные ПИ получают большой запас прочности вместе с новыми пунктами здоровья, но нет такого ПИ, который отмахнётся от дюжины пехотинцев с магнитными винтовками и желанием пустить их в ход. Не рассчитывай, что персонаж переживёт передрагу просто потому, что он ПИ.

2.1.2 КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СИСТЕМАМИ

Звёзды без числа сделаны под игру-песочницу, и системы этой главы — часть замысла. По умолчанию они честные, понятные и достаточно гибкие, чтобы работать во множестве ситуаций. Но они не подыгрывают ПИ и не дают им обойти последствия неудачного решения или невезучего момента. Никакой «нарративной валюты», которую игрок тратит, чтобы отвести беду, здесь нет. Так играть не обязательно, но по умолчанию игра намеренно настроена именно на это. Дело не в том, что системы безупречны, а в том, что для твоей игры они — беспристрастная третья сторона. Когда Мастер требует проверку навыка или бросает атаку за цепной топор инопланетного военачальника, он честно не знает, что выйдет. Его решение может добавить к костям бонусы или штрафы, он может подкрутить систему под текущую ситуацию, но в итоге исход определяют кости. Для песочницы это важно, потому что кости настолько же честны, насколько беспощадны.

Эта честность добавляет вечеру игры неожиданности и азарта. Даже Мастер не знает наверняка, что случится, когда ПИ пойдут вперёд, и эта неожиданность и новизна держат его интерес к событиям, а не превращают его в дирижёра заранее прописанных ситуаций и исходов. В любой сессии из случайного броска костей может вскипеть что-то непредвиденное — скажем, ПИ катастрофически провалят попытку обезвредить ядерную бомбу деления или тот

самый инопланетный военачальник поймает нагрудником десятикилограммовый подрывной заряд. И даже когда жестокие кости валят геройского ПИ, именно такая степень опасности придаёт смысл выживанию остальной команды. Они уцелели потому, что принимали верные решения и им хватило самой малости везения, а не потому, что были назначены героями.

Впрочем, не всякой компании захочется играть именно так, и это тоже совершенно нормально. Некоторые компании действительно хотят, чтобы Судьба вступалась за них, а смерть и беда сперва пробивались через слой нарративной брони. Мастер такой игры часто добивается этого и без явной подтасовки бросков или фишек судьбы — достаточно выбирать для провалов исходы помягче, реже выпускать врагов, помешанных на убийстве, и прямо предусматривать пути отхода для ПИ, которым противник не по зубам. Эта игра принадлежит тебе и твоей компании, и вести её надо так, как хочешь ты.

2.2.0 Сцены и длительности

Длительность многих псионических и прочих способностей выражена в **сценах**. Сцена — это просто короткое обозначение отдельного отрезка действия или напряжения сил ПИ. Одна боевая стычка — сцена, и проникновение в здание тоже, и подъём по радиоактивному склону, и напряжённая встреча с кибернетическим представителем инопланетного владыки. Большинство сцен не тянутся дольше пятнадцати минут или одного непрерывного куска действия, но предел длительности Мастер устанавливает по своему усмотрению. Вполне возможен вечер игры, где время по большей части не отслеживают, а сценами отмечают только важные переговоры, перестрелки или трюки с навыком, где решают секунды.

У некоторых способностей ограничено число применений за сцену, а другие требуют трат Усилия, которое возвращается лишь в конце сцены. Вне ситуаций, где важен точный счёт времени, считай, что такая способность снова доступна, а Усилие возвращается примерно раз в пятнадцать минут, если у ПИ есть промежутки на отдых.

2.3.0 Спасброски

Бывает, что на героя обрушивается несчастье или непредсказуемая опасность. Спасти его от беды может только удача или собственная природная выносливость, и ради этого он делает спасбросок.

Спасброски бывают трёх видов. **Физические** спасброски отвечают за испытания телесной выносливости — яды, болезни, радиацию, крайнее изнеможение. Спасброски **Уклонения** нужны, чтобы уйти

от взрыва, увернуться от падающей опасности, отпрыгнуть с осыпающейся поверхности или иначе приложить свою быстроту и скорость реакции.

Ментальные спасброски чаще всего связаны с псионическим воздействием, галлюцинациями, мудрёными технологиями контроля разума и прочими угрозами уму или восприятию героя. Ментальный спасбросок годится и тогда, когда ни одна другая категория спасброска не подходит и героя спасут разве что слепая удача да необъяснимое чутьё.

Пороги спасбросков твоего персонажа начинаются с 15 и уменьшаются на один пункт с каждым новым уровнем. Каждый спасбросок получает лучший модификатор из двух разных характеристик. Физический берёт лучшее из Силы и Телосложения, Уклонения — из Ловкости и Интеллекта, Ментальный — из Харизмы и Мудрости. Так, у ПИ первого уровня с Силой 5 и Телосложением 14 Физический спасбросок будет 14.

Чтобы сделать спасбросок, брось 1d20 и постарайся выбросить не меньше нужного порога. При успехе ты уходишь от опасности или смягчаешь её, при провале она бьёт в полную силу. Чистая 1 на кости — всегда провал, чистая 20 — всегда успех.

Мастер решает, уместен ли спасбросок. Некоторые опасности не дают его вовсе.

2.3.1 Яд и опасность

Пробиваясь сквозь синие джунгли Цинлина, Иден замечает пышный цветок из лазурного кристалла. Юной искательнице приключений не терпится найти что-нибудь, ради чего им с братом Рэндаллом стоило неделями смердеть в этом лазоревом аду, но она не дура и тут же выдвигает свой 3,048-метровый шест-щуп, чтобы осторожно качнуть бутон с безопасного расстояния.

Оба искателя приключений так заняты осмотром цветка, что рискуют прозевать, как через подлесок крадётсЯ многоногая тварь. Мастер требует от обоих ПИ проверку Мдр/Внимание. Модификатор Мудрости у Иден +0, навыка Внимание у неё нет, так что она получает штраф -1. Она бросает 2d6 и выбивает 6. У её брата Рэндалла модификатор Мудрости +1 и навык Внимание-0, что даёт итоговый бонус +1 к броску и результат 11.

Мастер решает, что подкрадываться через подлесок ядовитые инопланетные охотники умеют хорошо, и прибавляет к броску скрытности твари её бонус навыка +1. К несчастью для юных героев, выпадает 12, и тварь подбирается к паре незамеченной.

Мастер случайным броском определяет, кто из двоих ближе, и невезучим победителем оказывается Рэндалл. Чудище размером с собаку прыгает на псионика и вонзает в него ядовитый хоботок.

Мастер знает, что яда этой жуткой твари хватит, чтобы убить невезучую жертву за считанные минуты. Но получил ли Рэндалл смертельную дозу? Он просит

игрока Рэндалла сделать Физический спасбросок. Порог Физического спасброска у псионика — 14, поэтому игрок берёт d20, бросает и выбивает на кости чистую 20. Чистая 20 — всегда успех, даже если из-за штрафов бросок иначе оказался бы провалом.

Рэндалла шатает от удара, но почти весь яд твари безвредно пачкает его броню. Его трясёт, однако полученную дозу он перетерпит без последствий. И это хорошо, потому что через кусты уже спешит сородич этого шныря по кладке...

2.4.0 ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Большинство персонажей — умелые, знающие своё дело мужчины и женщины, вполне способные справляться с обычными обязанностями своей роли. Но иногда перед ними встаёт положение или задача за пределами привычного круга дел, и тогда им приходится делать **проверку навыка**.

Чтобы сделать проверку навыка, брось 2d6 и прибавь уровень самого подходящего навыка и модификатор характеристики. Если сумма равна сложности проверки или выше, проверка удалась. При провале ПИ либо вообще не может совершить задуманное, либо добивается своего ценой нового осложнения. Что именно случится при провале, решает Мастер.

Если у персонажа нет даже уровня-0 в нужном навыке, он получает штраф -1 к броску. Когда навык особенно технический или узкоспециальный, персонажу может быть и вовсе не позволено делать такую проверку. Некоторые проверки подходят сразу под несколько навыков. Состязание по метанию копья годится под Атлетику, ведь это спортивное состязание, под Стрельбу, ведь в дело идёт оружие дальнего боя, и под Клинок, ведь копье мечут силой мышц. В таких случаях ПИ берёт лучший из подходящих навыков. Бывает и так, что навык относится к делу лишь краем. Поиск спрятанной бомбы в ядре двигателя звездолёта, пока она не рванула, — это, конечно, Внимание или Ремонт, но Мастер может разрешить и Пилотирование, ведь опытный пилот знает, как должен выглядеть его двигатель. В таких краевых случаях сложность проверки обычно растёт на 2.

Сложность проверок навыков

6	Довольно простая задача, которая всё же выходит за пределы того, с чем ПИ обычно справляется в рамках своего Происхождения. Всё, что проще, проверки навыка не стоит.
8	Серьёзное испытание для знающего профессионала, но чаще он всё же справляется.
10	Такое по силам только умелому знатоку, да и тот может не справиться.
12	Только настоящий мастер может рассчитывать проделать это хоть сколько-нибудь надёжно.
14+	Только у настоящего мастера вообще есть шанс на успех, но и он, скорее всего, провалится.

Особо благоприятные или враждебные обстоятельства могут дать бонус или штраф к проверке навыка. Как правило, крайне скверные условия или неподходящий инструмент дают штраф до -2 к проверке навыка, а очень удачное положение или идеальный набор инструментов — бонус до +2 к броску. Обычно никакое сочетание модификаторов не должно менять отдельную проверку навыка больше чем на +2 или -2.

2.4.1 КОГДА ТРЕБОВАТЬ ПРОВЕРКУ

Проверку навыка требуют только для задач, которые выходят за пределы Происхождения и обычного опыта ПИ. ПИ с Происхождением пилота звездолёта не должен бросать проверки навыка, чтобы посадить корабль или проложить курс к цели внутри системы. Есть простое правило. Если провал в задаче выставит ПИ явно неумелым в его собственном деле, то и бросать проверку навыка не надо. И ещё. Если провал или успех проверки в игре ничего по-настоящему не значит, если ни тот, ни другой исход не даст ничего интересного, проверку делать не нужно.

Впрочем, даже то, что прямо вытекает из образа персонажа, может потребовать проверки навыка, если положение особенно скверное или обстоятельства особенно враждебны. Пилоту может понадобиться проверка Пилотирования, чтобы посадить корабль, если он берётся за это посреди песчаной бури, которая убивает людей, а аристократу — проверка Связей, чтобы найти приют у знатного родича, пока его самого ищет стража звёздного тирана.

2.4.2 ПОМОЩЬ В ПРОВЕРКЕ НАВЫКА

Иногда один ПИ хочет подсобить другому в трудном деле. Тогда игрок сначала описывает, что именно он делает в помощь товарищу. Если Мастер согласен, что затея разумна и вправду помогает, игрок бросает подходящую проверку навыка против той же сложности, что и исходная. При успехе другой ПИ получает бонус +1 к своему броску. Помогать могут сразу несколько ПИ, но действующий ПИ не наберёт больше +1 общего бонуса.

Навык помощника не обязан совпадать с тем навыком, который проверяет ПИ. Если игрок придумает, как помочь проверке Скрытности через Убеждение, пусть так и будет.

2.4.3 ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ НАВЫКА

Иногда ПИ хочет добиться того, чему другой персонаж хочет помешать. Проскользнуть мимо бдительного часового, выиграть стрелковый турнир, одолеть чужого в борьбе на щупальцах — всё это встречные проверки навыка.

В таком случае все участники бросают подходящие навыки, и побеждает высший результат. Ничья остаётся за ПИ. Для броска NPC возьми записанный у него бонус навыка. Этот бонус NPC прибавляет к любой проверке навыка, отвечающей его роли или

профессии. Если NPC незачем быть особенно хорош в этом деле, он просто бросает 2d6 и ничего не прибавляет. Чаще всего нужные навыки очевидны. Персонаж, крадущийся мимо неусыпного часового, бросает Лов/Скрытность против броска часового, а тот, кто перешушальничит чужого, бросает Сил/Атлетика. В сомнительном случае Мастер решает, какой навык подходит лучше.

2.5.0 Бой

Иногда единственный разумный ответ на положение дел — обнажённые монокинки и шквал тяжёлой плазмы. В такие злосчастные часы твоим героям придётся вступить в бой.

Бой в *Звёздах без числа* — штука смертельная, особенно для новичков среди межзвёздных искателей приключений. Даже закалённые Воины быстро валятся под убийственным градом огня магнитных винтовок или под ножами из хламовой стали в руках банды с мира-улья. ПИ стоит твёрдо убедиться, что перевес на их стороне, прежде чем они возьмутся за лазерные пистолеты, — да и тогда боги битвы бывают жестоки.

2.5.1 Раунды и инициатива

Бой и другие ситуации, где важно время, делятся на **раунды**. Раунд длится примерно шесть секунд, и за это время каждый участник может действовать. Когда все походили, раунд заканчивается и начинается новый. Чтобы определить, кто в раунде ходит первым, каждый участник бросает **инициативу**. Каждый бросает 1d8 и прибавляет свой модификатор Ловкости. У NPC модификатора обычно нет. Дальше участники действуют по порядку, от высокого результата к низкому, а при равенстве побеждают ПИ. Когда каждый успел сходить, последовательность начинается сначала. Инициативу никто не перебрасывает.

По желанию Мастер может ввести в своей кампании групповую инициативу. За отряд бросает ПИ с лучшим бонусом Ловкости, а Мастер бросает одну кость за остальных NPC. Участники стороны, выбросившей больше всех, ходят первыми и в любом порядке, какой сами выберут, затем ходит следующая по результату сторона. Управляться так проще, зато и выигрыш инициативы значит куда больше, а большая группа врагов, выигравшая бросок, способна поставить героев на край гибели.

Иногда человека застают врасплох или устраивают ему засаду. Обычно засада — это встречная проверка Лов/Скрытность против проверки Мдр/Внимание цели, и при равенстве побеждает защищающийся. В других случаях внезапность практически неизбежна — скажем, переодетый убийца вдруг бьёт монокинком посреди светского бала. Цели засады, проигравшие встречную проверку, **застигнуты врасплох**. Тот, кого застигли врасплох, не бросает инициативу

до второго раунда боя и всё это время может выполнять только Мгновенные действия. NPC, чья роль связана с бдительностью или скрытностью, прибавляют к таким проверкам свой бонус навыка, а остальные просто бросают на встречную проверку 2d6 без модификаторов.

Большинство ПИ внезапности не поддаются, если только в миг засады или нападения они и правда не потеряли бдительность. Того, кто идёт по опасному кварталу или пробирается через будто бы заброшенную космическую станцию, внезапная угроза вряд ли ошеломит — разве что удар настолько неожидан и приходит с такой стороны, что даже явной осторожности не хватает.

2.5.2 Виды действий

Когда в раунде подходит очередь участника, он может выполнять действия. Видов действий четыре — **Основные действия**, **Действия перемещения**, **Действия в свой ход** и **Мгновенные**.

Основное действие (одно за ход)

Каждый участник может совершить одно Основное действие в раунд. Основное действие съедает большую часть шестисекундного раунда — скажем, участник атакует врага, подпирает дверь, оказывает первую помощь павшему союзнику, выкапывает из рюкзака предмет в укладке, управляет сложным устройством или занимается чем-то ещё, что забирает всё его внимание. Вместо Основного действия участник может взять второе Действие перемещения.

Действие перемещения (одно за ход)

Каждый участник может совершить одно Действие перемещения в раунд и пробежать до 10 метров. Считается, что при этом он уворачивается от врагов, следит за обстановкой, обходит неудобные места и вообще имеет дело с опасностями поля боя. Подъём по поверхности, плавание и очень пересечённая местность режут эту скорость перемещения вдвое. Разбивать Действие перемещения нельзя — например, пройти часть до Основного действия, а остаток — после.

Участник, который хочет выйти из ближнего боя, обязан потратить Основное действие на *Боевой отход*, иначе каждый сцепившийся с ним враг получает бесплатную автоматическую атаку в ближнем бою. Чтобы оторваться от врагов, у которых в руках только оружие дальнего боя, Основное действие тратить не нужно. Винтовкой можно врезать прикладом, а пистолетом — приложить того, кто рядом, но угрозы от такого оружия куда меньше, чем от настоящего оружия ближнего боя.

ДЕЙСТВИЕ В СВОЙ ХОД (СКОЛЬКО УГОДНО В СВОЙ ХОД)

Действие в свой ход — быстрый и простой поступок, который вполне можно совершить заодно с чем-то другим. Бросить предмет, лечь, что-то сказать, схватить предмет в готовности или включить простое устройство — всё это Действия в свой ход. ПИ может совершать за раунд сколько угодно Действий в свой ход, если Мастер не решит иначе.

МГНОВЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ (СКОЛЬКО УГОДНО, КОГДА УГОДНО)

Мгновенное действие тем и особенно, что его можно совершить даже не в свой ход и даже после того, как броски атаки или урона уже сделаны. Некоторые псионические способности — Мгновенные действия, и участник пускает их в ход, когда ему не нравится, как легли кости. Часть боевых действий тоже Мгновенные, хотя нередко они вдобавок стоят участнику Основного действия в этом раунде. За раунд можно совершить сколько угодно Мгновенных действий.

2.5.3 ПОПАДАНИЕ ПО ВРАГУ

Когда участник хочет навредить цели, он тратит Основное действие на бросок атаки. Бросок атаки — это не один выстрел или взмах, а целый раунд, в течение которого нападающий выискивает удачный удар или чистый выстрел по цели.

Для броска атаки нападающий бросает 1d20 и прибавляет свой бонус атаки, подходящий уровень навыка и модификатор той характеристики, что важнее всего для оружия. Если сумма равна классу защиты цели или выше, атака удалась.

Бонус атаки ПИ обычно равен половине уровня персонажа с округлением вниз. У персонажей с классом Воина и у Авантюриста с вариантом класса «частичный воин» базовый бонус атаки выше. У NPC свой бонус атаки указан в строке статусов, и он уже включает все модификаторы, какие у них есть.

Уровень навыка ПИ — это обычно Кулак, Клинок или Стрельба, смотря каким оружием он бьёт. Изредка в дело идёт другой навык, например Пилотирование для пушек лёгкого истребителя. Если у ПИ нет даже уровня-0 в том виде оружия, каким он пользуется, он получает -2 к броскам атаки за незнакомство с ним.

Модификатор характеристики у ПИ зависит от оружия. Для оружия дальнего боя это обычно Ловкость, для мелкого оружия ближнего боя — Сила или Ловкость, а для крупного — только Сила. Если у оружия указано несколько характеристик, бери лучшую. Удачная атака наносит урон в пунктах здоровья, равный кости урона оружия плюс подходящий модификатор характеристики. Так, герой с модификатором

Ловкости +1, стреляя из лазерного пистолета с уроном 1d6, при попадании нанесёт 1d6+1 пункта здоровья урона. Уровни навыка к урону не прибавляются, если это не атака Кулаком.

Некоторое оружие ближнего боя даёт **Шок** и гарантированно причиняет цели хоть какой-то вред. Свойство Шок указывает, сколько пунктов урона оружие наносит любой цели с классом защиты, равным указанному или ниже. Так, примитивный нож с показателем Шока «1 пункт/КЗщ 15» всегда нанесёт не меньше 1 пункта урона, когда его владелец атакует цель с КЗщ 15 или ниже, попал он или промахнулся.

К урону от Шока всегда прибавляются модификатор характеристики владельца и любые другие бонусы, какие дают моды оружия, Фокусы или иная продвинутая техника. При этом часть продвинутой брони всегда полностью защищает от примитивного оружия, а часть продвинутого оружия примитивное снаряжение попросту не замечает и считает его КЗщ 10. Удачная атака не всегда означает прямое физическое попадание. Град ударов, что выводит врага из равновесия, задевает его вскользь, пугает или изматывает, тоже отнимает у него пункты здоровья и приближает его к поражению, не нанося настоящего телесного вреда. Только последняя горстка пунктов здоровья отражает серьёзные раны. Как описать последствия удачного попадания, решают Мастер и игрок.

2.5.4 МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА АТАКИ

Иногда попасть проще или труднее — всё зависит от обстановки боя. В таблице ниже собраны рекомендуемые модификаторы броска атаки для частых боевых обстоятельств.

Обстоятельство	Мод
Стрельба по лежащему врагу вдали	-2
Стрельба или ближний бой по лежащему врагу вплотную	+2
Атака в ближнем бою лёжа	-4
Цель хотя бы наполовину за укрытием	-2
Цель почти полностью в укрытии	-4
Стрельба с подготовленной огневой позиции	+2

В перестрелке найти укрытие часто решает всё. Обычно стрельба из-за удобного угла или поверх мешков с песком считается половинным укрытием, а огонь через бойницы или из тщательно оборудованного бункера даёт полное. Атакующие в ближнем бою укрытие обычно не замечают — они подходят слишком близко, чтобы цель могла толком им воспользоваться. Положение лёжа не складывается с твёрдым укрытием, но иногда укрытие настолько низкое, что герою приходится распластаться, чтобы оно помогло.

Стрелок, который успел оборудовать подготовленную огневую позицию, получает заметное преимущество. На такую позицию обычно уходит не мень-

ше пяти минут — пристреляться и наладить упор. Большинство таких позиций заодно дают какое-то укрытие.

2.6.0 ЧАСТЫЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Основным действием раунда ПИ может сделать всё, что правдоподобно успеть за шесть секунд, но одни решения встречаются чаще других. Ниже собраны тактики и действия, которые всплывают в бою чаще всего.

АТАКОВАТЬ В БЛИЖНЕМ БОЮ (ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Боец атакует врага на дистанции ближнего боя, делая обычный бросок атаки, и при попадании наносит урон. Большинство атак ближнего боя при промахе наносят урон Шока, если Класс защиты цели достаточно низок, и ни одно удачное попадание не наносит меньше урона, чем нанёс бы Шок этого оружия при промахе. Чтобы атаковать оружием, нападающий должен держать его в готовности.

АТАКОВАТЬ НА РАССТОЯНИИ (ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Боец стреляет по цели или метает в неё оружие дальнего боя, которое держит в готовности. Боец не может *Атаковать на расстоянии* двуручным оружием, если на дистанции ближнего боя есть враг с оружием ближнего боя, — противнику слишком легко сковать ствол размером с винтовку. Одноручным оружием дальнего боя и метательным оружием пользоваться всё же можно, хотя и со штрафом -4 к попаданию.

АТАКОВАТЬ НАВСКИДКУ (МГНОВЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Боец с оружием в готовности может ударить наспех, разменяв точность на скорость. Основное действие при этом должно оставаться у него нетронутым или ещё только предстоять. Мгновенным действием он жертвует его, чтобы *Атаковать в ближнем бою* или *Атаковать на расстоянии* по врагу в пределах дистанции — хоть выстрелом наскладку из пистолета, хоть быстрым выпадом по стоящему вплотную противнику. Такая атака получает штраф -4 к броску атаки. Если наскладку решают ударить сразу несколько бойцов, их атаки разрешаются одновременно.

Навскидку *бьют* обычно отчаявшиеся, недисциплинированные или лучшие из лучших, и Мастеру стоит редко давать такие атаки NPC. Необученные хулиганы могут палить от возбуждения или паники, а стрелок, на которого с воем несётся копеечник, рискнёт выстрелить, пока тот не подошёл слишком близко, но большинству бойцов такой тяжёлый штраф к броску атаки не по карману. А вот по-настоящему умелые бойцы иногда позволяют себе подобный риск, особенно если у них есть классовая способность Воина превращать промах в попадание.

ПОЛНАЯ ЗАЩИТА (МГНОВЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Мгновенным действием боец сосредотачивается только на том, чтобы уйти от ножей, выстрелов, летящих кристаллических копий и прочих опасностей вокруг. *Полная защита* стоит бойцу Основного действия на этот раунд, и её нельзя применить, если Основное действие уже потрачено. На раунд боец становится невосприимчив к урону Шока от оружия ближнего боя независимо от своего Класса защиты и получает бонус +2 к Классу защиты до своего следующего хода.

ПЕРЕХВАТИТЬ ОРУЖИЕ КАК ДУВИНУ (ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ)

Боец может сменить хват на винтовке или пистолете в готовности и бить им как грубым оружием ближнего боя вместо стрельбы. Ствол размером с винтовку считается при этом средним примитивным оружием без показателя Шока, а ствол размером с пистолет — малым примитивным оружием без показателя Шока. Если на попадании таким импровизированным оружием выпадет максимальный урон, оно сломается. Тем же действием боец возвращает оружию обычный хват и готовит его к стрельбе.

БЕЖАТЬ (ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ)

Боец перемещается на свою обычную боевую скорость перемещения — для большинства людей это 10 метров. Если он карабкается по поверхности, плывёт или пробирается по крайне пересечённой местности, скорость перемещения уменьшается вдвое, и даже на это бойцу может потребоваться проверка Атлетики. Лежащие персонажи ползут по-крабы на половине этой скорости.

БОЕВОЙ ОТХОД (ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Боец разрывает сцепку со всеми врагами ближнего боя вокруг. Сам он при этом никуда не отходит, но теперь может уйти от нападающих, не давая им бесплатной атаки ближнего боя. Обычно это значит, что боец тратит Действие перемещения, чтобы отойти, ведь если просто остаться на месте, враги в следующем раунде могут снова сойтись с ним вплотную.

ПРИМЕНИТЬ НАВЫК (ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Боец применяет навык, который правдоподобно пустить в ход за несколько секунд. Скажем, он делает проверку Инт/Медицина или Лов/Медицина, чтобы стабилизировать раненого товарища; сюда же годятся запуск заранее подготовленного взлома, ободряющий клич робеющим союзникам-NPC и что угодно ещё, на что хватает пары мгновений.

ВЗЯТЬ ИЛИ УЛОЖИТЬ ПРЕДМЕТ (ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Боец выхватывает оружие, достаёт предмет из рюкзака, выуживает магазин из поясной сумки или иначе перекладывает вещи на себе. Так он переводит предмет в готовность или убирает в укладку.

ПЕРЕЗАРЯДИТЬ ОРУЖИЕ (ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Боец вставляет в оружие энергоэлемент или магазин, который держал в готовности. Совсем примитивному огнестрельному оружию на зарядку может потребоваться не одно действие, а лучник накладывает новую стрелу Действием перемещения.

БРОСИТЬ ПРЕДМЕТ (МГНОВЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Боец роняет то, что держит в руках. Сделать это Мгновенно можно в любой момент, чтобы освободить руки.

ПОДНЯТЬ ПРЕДМЕТ (ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ)

Свободной рукой боец подхватывает предмет с пола, и тот оказывается у него в готовности.

ВСТАТЬ (ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ)

Боец поднимается из положения лёжа. Большинству персонажей, только что приведённых в сознание, придётся встать, прежде чем браться за что-то ещё.

ЛЕЧЬ (ДЕЙСТВИЕ В СВОЙ ХОД)

Боец падает плашмя, и дальние стрелки получают штраф -2 к попаданию по нему. Зато для врагов вплотную он становится мишенью легче — они получают +2 к попаданию.

ОТЛОЖИТЬ ДЕЙСТВИЕ (ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ)

Выбрав *Отложить действие*, боец откладывает остальные свои действия на более поздний момент раунда и запускает их Мгновенным действием. Так, герой, выигравший инициативу, может потратить Действие перемещения на то, чтобы *Отложить действие*. Позже в этом же раунде, когда враг вылетит из-за угла, герой Мгновенно решает потратить Основное действие и *Атаковать на расстоянии* из лазерной винтовки в готовности. Если отложенное действие идёт в ответ на чужое предстоящее действие, оно разрешается первым.

2.6.1 ПРИМЕРЫ СМЕРТОУБИЙСТВА

Яддл и Борт, двое пьяных громил из улья, затевают поножовщину из-за карточной игры. Яддл выигрывает бросок инициативы, но Борт решает Атаковать навскидку, ведь Яддл стоит удобно близко к ножу Борты, который тот держит в готовности. Разъярённый Яддл тоже решает Атаковать навскидку, и обе атаки разрешаются одновременно.

У Борты бонус атаки +1. Он NPC, поэтому не прибавляет ни навыков, ни модификаторов характеристик, а просто бросает 1d20, добавляет 1 за бонус атаки и накладывает штраф -4 за атаку навскидку, чтобы узнать, какой Класс защиты он пробивает. С модификаторами выходит 11, и этого хватает, чтобы попасть по небронированному Яддлу с КЗщ 10. За свой малый примитивный нож Борт бросает 1d4 и наносит 3 пункта урона. И снова, будучи NPC, он не прибавляет к урону модификаторы характеристик.

У Яддла бонус атаки такой же, но с модификаторами у него выходит 7 — меньше, чем небронированный КЗщ 10 у Борты, так что он промахивается. Впрочем, его примитивный нож наносит Борте 1 пункт урона Шока, ведь малое примитивное оружие наносит свой Шок любой цели с КЗщ 15 и ниже.

Атаки разрешились одновременно, так что урон получают оба. Яддл получает 3 пункта, а поскольку пунктов здоровья у него было всего 3, он падает и умирает, фонтанируя кровью из нескольких страшных порезов. Борт получает 1 урон от Шока, и, так как он всегда был хилой канавной крысой всего с 1 пунктом здоровья, он тоже падает и уплывает в беспамятство от распоротого живота. К счастью, он должен денег одному из зевак, и кредитор бросается вперёд и пытается удержать кишки Борты своим пальто. Чтобы стабилизировать смертельно раненную цель, нужна проверка Инт/Медицина или Лов/Медицина. Кредитор — NPC, и Мастер решает, что особого таланта к первой помощи у него нет, поэтому бросает за него чистые 2d6 и получает удачные 10. Этого едва хватает, чтобы стабилизировать Борту даже без нормальных медикаментов, и упавшего победителя утаскивают к нелегальному уличному доку на срочную шопку. Через месяц выздоровления осмелевший Борт обзаводится тростью с шипом — средним примитивным оружием, которое «бьёт крепче» его малого ножа. На грязной улице улья он замечает юного ПИ, Воина-стрелка Элизу Даррик, и заглядывается на её славный револьвер. Что может быть лучше, чем добыть револьвер, огрев девушку по голове?

Он бочком подбегает к ней и заносит трость. У Элизы изрядный запас здравого смысла, и в такой обстановке этот поворот событий не застаёт её врасплох. Оба бросают инициативу, и Борт выигрывает. Он бросает 1d20+1, уже не торопясь с атаккой навскидку, и получает 13.

У Элизы бронированный подкаст, дающий КЗщ 13, плюс бонус +1 за модификатор Ловкости, итого КЗщ 14. Бросок Борты ниже, так что он промахивается. А поскольку среднее примитивное оружие наносит Шок только целям с КЗщ 13 и ниже, трость Борты не наносит ей даже урона Шока.

Тогда Элиза выхватывает тот самый револьвер в готовности, на который так засмотрелся Борт, и делает свой бросок атаки — 1d20, +1 за бонус атаки, ещё +1 за Ловкость и ещё +1 за навык Стрельба-1. В сумме выпадает 4, показатель прискорбный. Но нападения всяких Бортов ей совсем не по нраву, и она пускает в ход классовую способность Воина, позволяющую раз за сцену превратить промах в попадание, — этим она решает участь Борты.

При 1 пункте здоровья уже неважно, сколько Элиза выбросит на урон. Мастер описывает тупое удивление на лице Борты, когда пуля Элизы пропахивает мокрую дыру у него в груди.

Элиза ныряет в переулок, а Борт валится на грязный асфальт. Даже если бы Мастер решил, что у Борта есть шанс пережить рану, никому из окрестных обитателей нет дела ни до чего, кроме содержимого его карманов. Шесть раундов спустя Борт выбулькивает остаток жизни, поставляя пищу для дурных снов шрамированному беспризорнику, который тянет трость из его слабеющих пальцев.

2.7.0 ОСЛОЖНЕНИЯ И МАНЁВРЫ В БОЮ

Игроки, как правило, выжимают из боя всякое доступное преимущество, а значит, то и дело пробуют необычные манёвры или добавляют драке особые осложнения. Ниже собраны лишь некоторые из самых частых положений, с которыми столкнётся Мастер.

2.7.1 СДВИНУТЬ ВРАГА С МЕСТА

Иногда ПИ захочет столкнуть врага в огненную яму, загнать противника под искру открытого ядра реактора, опрокинуть ему на голову ночной горшок чужих или, раскачавшись, слететь с балкона прямо на злодея. Порой такие уловки просто срабатывают, а порой требуют проверки навыка.

Чтобы толкнуть, оттеснить или иначе подвинуть врага, нападающий должен попасть по нему атакой Кулаком, не нанося урона, а затем выиграть встречную проверку Кулака или Атлетики. При выигрыше противник сдвигается на расстояние до трёх метров в ту сторону, куда хочет ПИ, или сбивается с ног. Мастер может разрешить теснить врага и оружием ближнего боя — тогда нападающий бросает проверку Клинка вместо Кулака.

Когда нужен урон от окружения — от огненной ямы, сброшенного предмета или некстати торчащего из стены шипа, — обычно хорошо подходит id8, а если жертва не выберется, урон может продолжаться. Серьёзные враги переживут немало таких случайностей, а вот обычных мужчин и женщин они вполне могут вывести из боя.

2.7.2 ОБЕЗОРУЖИТЬ ВРАГА

Вывернуть оружие из рук противника трудно даже при самом благоприятном раскладе. И всё же порой ПИ хочет лишить врага чего-нибудь острого или стреляющего.

Обычно обезоружить врага можно только в ближнем бою. Выбить оружие из руки врага выстрелом — излюбленный ход голофильмов, но на настоящем поле боя это выходит куда менее полезно.

Чтобы обезоружить, нападающий должен потратить на это Основное действие и попасть атакой. При попадании урона нет. Вместо этого и нападающий,

и его цель бросают проверку навыка того оружия, которым бьются, с модификатором Ловкости или Силы, а защищающийся получает бонус +3 к броску. Если нападающий выигрывает встречную проверку, враг обезоружен. При ничьей обезоружены оба.

Выбитое оружие отлетает на 1d4 метра в случайную сторону. Если нападающий обошёл защищающегося во встречной проверке хотя бы на три пункта, оружие оказывается у него в руках — при условии, что рука свободна.

Скажем, если безоружный нападающий попробует вырвать пистолет из рук враждебного чужого, ему надо попасть атакой Кулаком, а затем бросить Сил/Кулак или Лов/Кулак против проверки навыка чужого + 3. При выигрыше пистолет отлетит прочь, а при выигрыше на 3 пункта и больше окажется у нападающего в руке.

2.7.3 КАЗНЯЩИЕ АТАКИ

Иногда нападающему выпадает случай идеально подготовить выстрел по цели, которая ничего не подозревает. Такие внезапные атаки бывают убийственно действенны и способны разом казнить почти кого угодно. Чтобы так подготовить смертельный удар, нужна целая минута — снайпер берёт цель на мушку, а убийца понемногу подбирается к ничего не подозревавшему политику. Всякое пристальное внимание к нападающему сорвёт подготовку, как и любое действие, которое встревожит цель. Убийца, который метит ударить в ближнем бою, обязан взять достаточно смертоносное оружие — нож, а не кулак или дубину. ПИ с особыми талантами в рукопашной или в смертоубийственном обращении с тупым оружием Мастер может от этого требования освободить. Когда подготовка закончена, снайпер стреляет, а убийца атакует цель вплотную. Класс защиты цели не имеет значения, если только оружие не слишком примитивно, чтобы пробить высокотехнологичную броню. Попадание снайперским выстрелом — это проверка Лов/Стрельба со сложностью 6 в упор, 8 на обычной дистанции оружия и 10 на предельной дистанции. Атака в ближнем бою попадает всегда, но убийца должен стоять вплотную к цели и не может в тот же раунд сближаться. Он должен быть вплотную и вне подозрений уже в начале раунда.

Если атака попала, она наносит максимальный урон, и жертва немедленно делает Физический сбросок со штрафом, равным боевому навыку нападающего, иначе она смертельно ранена на месте. Некоторые жертвы вместо этого могут просто оказаться обездвижены, если нападающий хотел именно этого и такой исход правдоподобен.

Атака по совершенно беспомощному противнику вплотную — без сознания, спящему, крепко связанному или иначе неспособному защищаться — не требует броска атаки и оставляет его смертельно раненым. Персонажи игроков уязвимы для этих правил

не меньше NPC, и если они ведут себя достаточно неосторожно, их тоже подстрелят или зарежут.

2.7.4 Бой двумя оружиями

Некоторым игрокам нравится, когда их герои бьются сразу двумя оружиями — парой ножей, двумя лазерными пистолетами или иным правдоподобным сочетанием.

Для боя двумя оружиями нужен хотя бы уровень-1 в Стрельбе или Клинке, смотря какое оружие в руках. Новичкам такое не даётся.

Герой, который бьётся двумя оружиями, получает штраф -1 к броскам атаки за лишнюю возню, зато при попадании — бонус +2 к броскам урона. К Шоку этот бонус не прибавляется. В каждом раунде атаковать можно только одним оружием, но любым из двух.

Безоружные бойцы двумя оружиями биться не могут.

2.8.0 Раны, смерть и лечение

Существо, доведённое до нуля пунктов здоровья, побеждено и больше сражаться не может. Если до нуля его довело смертоносное оружие, оно мертво или умирает. Враги, сбитые кулаками, тупыми предметами или иными не вполне смертельными средствами, могут оказаться просто без сознания или обездвижены, если нападавший не собирался убивать. Некоторых врагов может обездвижить и чисто умственное или душевное напряжение. Побеждённые нелетально враги через десять минут восстанавливают один пункт здоровья и дальше действуют как обычно.

Смертельно раненное существо с нулём пунктов здоровья умрёт не позже чем через шесть раундов. Оно может быть без сознания, звать мать, запихивать обратно жизненно важные органы или молить о пощаде, но ничего полезного сделать не способно, и без немедленной помощи его судьба решена. Существо, сваленных Тяжёлым оружием, взрывчаткой или иным особо зрелищным увечьем, Мастер может убить сразу. Любой дополнительный урон по смертельно раненной цели всегда убивает её немедленно.

ПИ, который хочет проявить милосердие к врагу или помочь другу, может потратить Основное действие на проверку Инт/Медицина или Лов/Медицина — бери тот модификатор, который выгоднее. Если никаких особых медицинских средств под рукой нет, сложность проверки равна 10 плюс число раундов, прошедших с падения цели. С медицинским набором или иными подходящими средствами против травм сложность равна 8 плюс раунды с момента ранения, а если на цель тратят пластырь «Лазарь» — 6 плюс то же время. Провалённую проверку можно повторить в следующем раунде, пока цель ещё жива, но пластырь «Лазарь» расходуется и при провале. Приём биопсионики Псионическое врачевание стабилизирует цель автоматически, если время у неё ещё осталось. Стабилизированная тяжелораненая цель

через десять минут восстановления возвращает один пункт здоровья. Она может двигаться и действовать как обычно, если очень уж решительно настроена, но любой новый урон, каким бы он ни был, убьёт её без всякой возможности стабилизации. Если её вылечат высокотехнологичным фармацевтическим стимулом или продвинутым приёмом биопсионики, она стряхнёт с себя эту хрупкость и вернётся в строй с теми пунктами здоровья, которые дали снадобье или способность. Без такого продвинутого лечения тяжелораненной цели нужна хотя бы неделя постельного режима и врачебного ухода, прежде чем хрупкость уйдёт и цель начнёт после каждой ночи отдыха возвращать пункты здоровья, равные своему уровню. Всё это исходит из того, что доступна медицина ТУ4. Если под рукой только техника ТУ3, срок восстановления — месяц. При медицинской помощи ТУ2 и ниже срок восстановления тоже месяц, и в конце его цель делает Физический спасбросок с бонусом, равным навыку Медицина того, кто за ней ходит. При успехе она поправится ещё за 1d4 недели. При провале примитивная техника своё возьмёт, и в этот срок цель умрёт от ран.

Существа, которые получили урон, но не были смертельно ранены, после каждой ночи хорошего отдыха возвращают пункты здоровья, равные своим косям здоровья или уровню персонажа.

2.8.1 Отчаянные меры

Элиза Даррик попала в скверное положение. Пока отряд обследовал затерянную исследовательскую станцию старого режима, один из союзников умудрился случайно включить оборонительные системы объекта. Рой ветшающих охранных ботов едва не смял группу, и шальной выстрел встроенной магнитной винтовки только что свалил Элизу.

Стрелок лежит на полу с нулём пунктов здоровья. Будь она NPC, выстрел, скорее всего, убил бы её сразу, но она — ПИ, и ей хватает крепости бороться с любой раной, которую человек теоретически способен пережить. И всё же через шесть раундов она умрёт, если никто не придёт на помощь. Большой Джон, союзник сражённой напарницы, тратит Основное действие, чтобы оттащить её за укрытие, пока остальной отряд сдерживает металлический прилив. К тому мигу, когда у него наконец появляется возможность её стабилизировать, с момента падения проходит целый раунд.

К счастью, у Большого Джона на поясе в готовности лежит пластырь «Лазарь». К несчастью, никакого медицинского навыка у него нет вовсе, хотя ума ему не занимать — модификатор характеристики +1. Он бросает 2d6, -1 за отсутствие навыка Медицина, +1 за модификатор Интеллекта, итого 6.

Увы, Элиза истекает кровью уже целый раунд, так что сложность стабилизации — 7. Пластырь не помог. У Большого Джона в рюкзаке есть ещё один,

но чтобы его выудить, уйдёт Основное действие следующего раунда, а на попытку наложить — ещё раунд, и к этому времени Элиза будет истекать кровью три раунда, а сложность станет 9.

В следующем раунде крик с другого конца зала предупреждает Большого Джона, что союзник ему что-то бросает. По полу, подпрыгивая, катится стим, и Большой Джон Действием перемещения подхватывает его, так что стим оказывается в готовности у него в руке. Это древний косметический стим старого режима, добытый в станционной лавке, и он вполне может спасти Элизе жизнь.

Большой Джон прижимает капсулу стима к шее Элизы, и загадочные претех-наниты делают своё дело, обеспечивая ей мятную свежесть дыхания на ближайшие полгода. Побочным действием медицинский субстрат стима старого режима лечит ей `id6` урона и поднимает до пяти пунктов здоровья. Теперь Элиза лежит, но полностью пришла в себя. Благодаря продвинутому лечению ей не нужен дополнительный отдых, чтобы вернуться в строй.

2.9.0 Взлом

В далёком будущем многие развитые цивилизации неизбежно будут управлять своим транспортом, инфраструктурой и хранилищами данных через компьютеры. Столь же неизбежно, что какой-нибудь одарённый по технической части герой попытается этим воспользоваться и получить желаемое. Взлом сильно ограничен в том, чего им можно добиться, но для героя подходящего склада он всё же остаётся полезным орудием.

2.9.1 Цифровая среда

Большинство планет с ТУ4 и выше держат свою инфраструктуру и свои данные на компьютерах. Глобальная сеть вроде интернета у них может быть, а может и не быть — смотря каково политическое положение и какие в ходу культурные ценности, — но у отдельных зданий и хранилищ данных внутренняя сеть обычно есть. Если открытого планетарного интернета нет, хакеру придётся физически оказаться в зоне сети, чтобы взломать систему.

Для большинства взломов нужно физическое подключение к системе. Хакер либо врезается в линию данных метайнструментом, либо втыкается в подключённый к сети терминал. Врезка в линию данных обычно занимает не меньше минуты, если только не пустить в ход особый кабельный сифон, а подключение к терминалу — это Основное действие. В некоторых зданиях есть местная беспроводная сеть, годная как точка входа, а некоторые планетарные интернет-сети позволяют атаковать произвольные компьютеры, но такие удобства редки. Обычно передовые защитные программы делают удалённую атаку непомерно трудной.

Какие части объекта поддаются взлому и насколько далеко простираются возможности хакера, решает Мастер. Высокотехнологичная защитная дверь на продвинутом объекте вполне может поддаваться взлому, но вовсе не каждый холодильник, запёртый шкафа и служебный туалет завязаны на местную сеть.

2.9.2 Проведение взлома

Если хакер сумел подключиться, он делает проверку Инт/Программирование, чтобы взломать систему. Если он потратил не меньше часа на подготовку именно этого взлома, то на запуск готового кода уходит всего одно Основное действие. Взлом с ходу занимает десять минут. Если хакер в спешке и у него нет времени ни готовиться, ни десять минут бодаться с охраняемыми системами, он может уложиться в одно Основное действие, но получит дополнительный штраф к сложности.

Сложность броска зависит от того, какие сведения или какую власть над системой он хочет получить, а поправки вносят качество охранной системы и спешка самого хакера. При успехе он получает желаемое. Если ему нужны данные, они скачиваются мгновенно. Если ему нужна власть над автоматической системой — скажем, над заводским управляющим компьютером или охранной системой, — он удерживает управление `id4` раунда плюс уровень своего Программирования, а потом система замечает вторжение и выкидывает его. Хакер может попытаться вернуть себе управление, но каждая следующая попытка взлома труднее.

При провале он немедленно делает вторую проверку навыка той же сложности. При успехе он избегает и немедленной тревоги, и отслеживания места, откуда влез. При провале система засекала попытку вторжения и сообщила своим людям-надзирателям, где находится хакер. Ответ зависит от того, что за системе взломали. Это может быть недовольный уборщик данных, который отключит скомпрометированный терминал, когда доест обед, а может быть и группа быстрого реагирования со штурмовым вооружением, влетающая в окна через девяносто секунд.

Взламывать одну и ту же систему за короткий срок раз от разу всё труднее, потому что её тревоги и меры защиты работают всё активнее. Удались прежние попытки или нет, каждый взлом системы после первого в пределах 24 часов имеет штраф +1 к сложности.

2.9.3 Линейные шунты

Некоторые хорошо охраняемые компьютерные системы с высоким уровнем защиты не отдадут данные и не дадут подчинить себя простым взломом. У таких систем несколько уровней защитного резервирования и резервные процессоры, сверяющие решения между собой, так что провести взлом из одной точки почти невозможно. Чтобы одолеть такую систему

или провести необычайно долгий взлом, хакер должен разместить один или несколько **линейных шунтов** в других местах.

Линейный шунт — это устройство ТУ4 с чёрного рынка, сделанное для того, чтобы врезаться в линию данных и подменять её содержимое согласованно с попыткой взлома.

Профессиональным, хорошо обслуживаемым компьютерным системам обычно нужен один установленный линейный шунт, иначе взлом вообще не пройдёт. Зданиям государственных учреждений или корпораций, работающих с инфотехом, обычно нужно два. Тайным объектам или особо охраняемым системам нужно три.

Как только линейных шунтов установлено достаточно, любые последующие взломы держатся, пока шунты не тронут. Так что если хакер расставил шунты, а затем *Подчинил систему*, его власть над ней продержится ровно столько, сколько шунты остаются на местах. Вероятность того, что шунт найдут, зависит от доступности места, от рвения охраны и от того, насколько заметна сама попытка взлома.

Линейные шунты обычно приходится ставить в определённых точках сооружения или здания, чтобы врезаться в нужные линии, и точки эти зависят от цели хакера. Если у хакера нет схемы сетевой архитектуры объекта, нужные точки он найдёт взломом *Ответить на конкретный вопрос*. Этому простому запросу к данным линейный шунт не нужен, даже если другим взломам той же системы шунты потребуются.

2.9.4 Протоколы данных

Считается, что умелый ПИ с навыком Программирование знаком с обычными форматами данных и вычислительными системами родного сектора. Он знает меры защиты и технические спецификации миров, которые постоянно общаются между собой. Но иногда хакер сталкивается с совершенно чужой системой или с системой, построенной по неизвестным чуждым принципам. В таких случаях ему нужны **протоколы данных** этой системы, иначе действенной попытки взлома не выйдет.

Если протоколы не относятся к закрытым сведениям, хакер может выложить несколько кредитов за местные техруководства и упражняться месяц минус одна неделя за каждый уровень Программирования, но не меньше одного дня. К концу этого срока он освоит протоколы.

Если руководства в открытом доступе не найти, можно поискать местного хакера, готового поделиться сведениями. Насколько это трудно, решает Мастер. Иногда хватает и проверки Связей, а иногда потребуется целое приключение, чтобы отыскать того, кто подставит шею ради чужаков, которые с новыми знаниями явно устроят неприятности. Цены идут от 1 000 кредитов на мирах, где данные закрыты,

но за этим не слишком следят, до 10 000 и выше там, где контроль над данными куда более драконовский.

Другой путь — раздобыть хорошо защищённый местный компьютер и просто ставить на нём опыты. Разумеется, местное железо с современными мерами защиты, достаточно широкими и изощрёнными, чтобы хакер на них чему-то научился, либо стоит на чёрном рынке очень дорого, либо требует от отряда «экспедиции по изъятию».

Обычные хакерские действия	Сложность
Ответить на конкретный вопрос	8
Получить общие сведения	10
Полное изъятие базы данных	12
Подавить систему	8
Подчинить систему	10
Саботировать систему	10

Обстоятельства взлома	Модификатор
Люди-надзиратели подняты по тревоге	+1
Спешная работа при неподготовленном взломе	+2
Каждый взлом после первого за 24 часа	+1
Особо чувствительная система	+1

Типы систем	Модификатор
Обычная личная система	-1
Система малого бизнеса / продвинутая личная	+0
Мелкое госучреждение / крупная корпорация	+1
Крупное госучреждение / мегакорпорация	+2

2.9.5 ПРИМЕРЫ ХАКЕРСКИХ ДЕЙСТВИЙ

Вот некоторые из обычных действий хакера. Остальные Мастер выведет по образцу, как потребуют обстоятельства.

Ответить на конкретный вопрос (сложность 8): Добыть из системы конкретный факт или сведение. Узнать домашний адрес человека, найти путь к нужному месту в здании, определить работающие камеры наблюдения, вытянуть на человека судимости или сделать иной прямой запрос.

Получить общие сведения (сложность 10): Вытянуть из системы все доступные сведения по определённой теме. Получить полную карту объекта, получить все сведения об охранных системах, вытянуть из корпоративной базы полное личное дело человека, забрать все файлы по секретному проекту или сделать иную исчерпывающую выгрузку данных по одной конкретной теме.

Полное изъятие базы данных (сложность 12): Скопировать базу данных целиком на другой компьютер или накопитель. Одной базой данных может быть

кадровый архив корпорации, документы отдельного полицейского участка, полная база сложного технического проекта, эксплуатационный журнал и системный лог звездолёта или иной цельный массив данных. База должна целиком находиться в местной системе, а на расшифровку и скачивание любой сколько-нибудь крупной базы уходит не меньше часа, так что без хотя бы одного линейного шунта не обойтись. Хакеру нужен либо подходящий накопитель, либо проводное соединение с другим компьютером, либо беспроводная связь с удалённым сервером.

Подавить систему (сложность 8): Отключить конкретную автоматическую систему, подключённую к этой сети. Камеры перестают писать, сенсоры перестают замечать, открытые автоматические двери не закрываются, автоматические турели не стреляют. Хакер может охватить сразу несколько отдельных сенсоров или систем, но только одного типа. Так, он может обесточить электрифицированный забор на всё время взлома, но чтобы отключить камеры, придётся делать второй взлом. Когда взлом кончается, система возвращается к работе, не отметив перерыва.

Подчинить систему (сложность 10): Почти то же, что подавление системы, только хакер ещё и управляет её работой в пределах обычных возможностей устройства. Он может подсунуть сенсорной системе подложные данные, выстрелить из автоматических защитных систем, открыть запертые двери хранилища. Хакер управляет системой каждый раунд, тратя на это Основное действие. Без управления система просто повторяет или удерживает своё последнее состояние.

Саботировать систему (сложность 10): Хакер напроць спаливает конкретную систему — либо доводит её до физического саморазрушения, либо забивает вредоносным кодом. В отличие от большинства взломов, проведённых без линейных шунтов, эта поломка держится, пока владельцы не починят разбитое железо, а на это обычно уходит несколько часов. Саботаж всегда немедленно поднимает тревогу у всех людей-надзирателей.

2.10.0 РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Когда персонажи накопят достаточно пунктов опыта, они поднимаются на один **уровень персонажа**. Новые ПИ начинают с первого уровня, а самые опытные и умелые герои сектора могут дорасти до десятого. Подняться выше десятого обычно за пределами трудно, хотя Мастер вправе это разрешить.

2.10.1 ПОЛУЧЕНИЕ ПУНКТОВ ОПЫТА

Чтобы расти в возможностях, ПИ зарабатывают **пункты опыта**. Накопив достаточно опыта, они поднимаются на следующий уровень персонажа, и это отражает и оттачивание навыков, и ту героическую закатку ветерана, что приходит с пережитыми опасностями и грозными испытаниями.

Заработать герою пункты опыта может очень многое, а какие именно дела и цели приносят награду, зависит от того, в какую кампанию ты играешь. Мастеру стоит ясно объяснить всей группе, за что в его игре ПИ получают опыт.

В одних играх успех — это разграбить сокровищницы чужих или вырвать богатство из рук отчаявшихся нанимателей. Другие награждают ПИ за достижение личных целей, была там выгода или нет. Третьи и вовсе дают пункты опыта только за потраченные кредиты, так что каждому ПИ приходится безрассудно спускать нажитое, прежде чем поднять уровень. Мастер сам выбирает тот способ, что придётся группе по вкусу.

В таблице ниже указано, сколько пунктов опыта нужно заработать, чтобы ПИ поднялся на тот или иной уровень. Как только нужное число пунктов опыта набрано, герой получает новый уровень и все его преимущества.

Учти, что по этой таблице ранние уровни приключенческой карьеры проходятся довольно быстро, а дальше рост резко замедляется. Группа, которой ближе другой темп, может переделать таблицу под себя.

В целом можно считать, что один «успешный» игровой сеанс приносит около 3 пунктов опыта.

Уровень персонажа	Всего требуется опыта
1	0
2	3
3	6
4	12
5	18
6	27
7	39
8	54

Уровень персонажа	Всего требуется опыта
9	72
10	93
11+	+24 пункта за каждый следующий уровень

2.10.2 ПРЕИМУЩЕСТВА НОВОГО УРОВНЯ

Как только ПИ начислено достаточно пунктов опыта для следующего уровня, он сразу получает все преимущества развития. Никакого особого обучения или тренировок не нужно, ведь считается, что его способности отточены прошлыми приключениями.

2.10.3 БРОСОК ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПУНКТОВ ЗДОРОВЬЯ

Во-первых, одолеть его в бою становится труднее. Чтобы определить новый максимум пунктов здоровья, персонаж бросает столько шестигранных костей, сколько у него стало уровней, и прибавляет к каждой свой модификатор Телосложения. Отрицательный модификатор не может опустить результат кости ниже 1. Если сумма больше его текущих пунктов здоровья, он берёт эту новую сумму. Иначе его текущий максимум пунктов здоровья повышается на единицу.

Скажем, персонаж со значением Телосложения 14 и четырьмя пунктами здоровья дорос до второго уровня — он бросает $2d6+2$. Если сумма вышла пять или больше, он её оставляет. Если ему выпали две единицы и всего четыре в сумме, максимум пунктов здоровья всё равно поднимается до пяти.

Воины и Авантюристы с вариантом класса «частичный воин» получают ещё по два пункта здоровья при каждом повышении уровня. Так, Воин третьего уровня бросает на сумму пунктов здоровья $3d6+6$ плюс тройной модификатор Телосложения.

2.10.4 УЛУЧШЕНИЕ БОНУСА АТАКИ

Базовый бонус атаки ПИ становится равен половине его нового уровня персонажа с округлением вниз. Воины вместо этого берут для бонуса полный уровень персонажа. Авантюристы с вариантом класса «частичный воин» прибавляют по +1 к бонусу атаки на первом и пятом уровнях, и прибавки складываются, так что на первом уровне общий бонус атаки равен +1, а на пятом — +4.

2.10.5 УЛУЧШЕНИЕ СПАСБРОСКОВ

ПИ всё лучше уходит от случайных бед и опасностей. Пороги его спасбросков снижаются на единицу, и пройти спасбросок, выбросив результат не ниже

порога, становится легче. У персонажа первого уровня пороги спасбросков равны 15, так что на втором уровне они опустятся до 14 — с учётом модификаторов характеристик.

2.10.6 ПОЛУЧЕНИЕ И ТРАТА ПУНКТОВ НАВЫКОВ

Он лучше управляется со своими навыками. ПИ получает три **пункта навыков**, которые может потратить на улучшение навыков или отложить на будущее. Эксперты и Авантюристы с вариантом класса «частичный эксперт» получают лишний бонусный пункт и тратят его на небоевой, непсионический навык.

Если ПИ — Псионик или частичный псионик, хотя бы один из этих пунктов он обязан потратить на улучшение псионических навыков или на новые псионические приёмы. Эти пункты можно и прибегать на будущее, но потратить их на более обыденные таланты нельзя. Ограниченный псионик всегда может улучшать или учить приёмы только той псионической дисциплины, которую выбрал, когда взял Псионика своей основной специализацией. Неограниченный псионик может улучшать или учить любую дисциплину. Все ПИ с классом Псионика неограниченные, а Авантюристы с частичным псиоником ограничены в своих талантах.

Навыки, полученные или улучшенные сразу при повышении уровня, считаются отточенными за прошедший уровень и не требуют ни времени на обучение, ни учителя. Если ты отложил пункты навыков на потом, придётся искать учителя или другое объяснение тому, где ты их развил. На доводку новой способности уходит не больше недели, но потратить пункты посреди сцены, чтобы обнаружить у себя нигде прежде не упомянутое умение обращаться с огнём, обычно не выйдет.

Стоимость улучшения навыка указана ниже. ПИ должен покупать уровни навыка по порядку. Чтобы получить в навыке уровень-1, надо заплатить один пункт за уровень-0, а потом два пункта за уровень-1. Чтобы поднять навык до определённых уровней, ПИ должен дорасти до требуемого минимального уровня. У менее закалённых героев просто нет сосредоточенности и жизненного опыта, чтобы взять такую высоту мастерства.

Развивать навыки выше уровня-4 ПИ не может.

Новый уровень навыка	Стоимость в пунктах навыков	Мин. уровень персонажа
0	1	1
1	2	1
2	3	3
3	4	6
4	5	9

2.10.7 Усилие Псионика и приёмы

Когда Псионик получает новый уровень в псионическом навыке, он тут же выбирает приём этой дисциплины того же уровня или ниже. Отложить этот выбор нельзя, приём берётся сразу, как только получен новый уровень навыка. Ещё Псионики могут тратить пункты навыков на освоение дополнительных псионических приёмов. Такая учёба стоит столько, каков минимальный уровень навыка, требуемый приёмом. Так, освоить биопсионический приём *Метаморф* стоит три пункта навыков, потому что для *Метаморфа* нужен навык Биопсионика-3.

Максимум Усилия Псионика равен 1 плюс его высший псионический навык плюс лучший из модификаторов Мудрости и Телосложения.

2.10.8 Покупка улучшенных

ХАРАКТЕРИСТИК

Бывалый искатель приключений мог натренировать и отточить свои природные данные так, что одна из шести базовых характеристик выросла. Даже самое упорное развитие не превратит полную бездарность в одарённое мастерство, но трудолюбивый герой способен заметно усилить то, в чём и так хорош.

Первое повышение характеристики стоит ПИ 1 пункт навыков и даёт +1 к характеристике на выбор. Второе повышение стоит 2 пункта навыков, третье — 3, и так далее. Каждое повышение даёт +1 к характеристике и может улучшить её модификатор.

Чтобы купить третье, четвертое или пятое повышение характеристики, ПИ должен дорасти до определённого уровня. Больше пяти повышений характеристик ПИ не может купить никогда.

Повышение характеристики	Стоимость в пунктах навыков	Мин. уровень персонажа
Первое	1	1
Второе	2	1
Третье	3	3
Четвёртое	4	6
Последнее	5	9
Выбрать	Новые Фокусы	

Наконец, ПИ может получить право взять дополнительный уровень в Фокусе. На уровнях 2, 5, 7 и 10 ПИ может добавить уровень к уже имеющемуся Фокусу или взять первый уровень в новом Фокусе.

Если это первый взятый им уровень в этом Фокусе, он может получить навык бесплатным бонусным выбором, смотря какие преимущества даёт Фокус. При создании персонажа такой бонусный выбор навыка работает как любой другой. Но если Фокус берётся в порядке развития, он вместо этого считается за три пункта навыков, вложенные в повышение этого навыка. Этого хватает, чтобы поднять отсутствующий навык до уровня-1 или навык уровня-1 до уровня-2. Сделать это можно даже тогда, когда уровень персонажа обычно не позволяет иметь навык такой высоты.

Если пунктов навыков не совсем хватает, чтобы поднять навык на новый уровень, они остаются в зачёт будущих повышений. Если бонус пришёлся на навык, уже имеющий уровень-4, ПИ может потратить эти три пункта навыков на любой другой навык по своему выбору.

2.11.0 Опасности среды

2.11.1 Падение

ПИ, сорвавшийся с высоты, получает 1d6 урона за каждые полные три метра падения при стандартной силе тяжести.

2.11.2 Яды

Тот, кого поразил коварный яд, обычно может сделать Физический спасбросок, чтобы избежать худших последствий. Природным ядам обычно нужно 1d6 раундов, чтобы подействовать, а особые или созданные токсины срабатывают мгновенно. Яд может лишить сознания, отнять пункты здоровья, вызвать галлюцинации или убить. Но даже в последнем случае действие яда сводят на нет быстро применённые подходящие биопсионические приёмы или удачная проверка Инт/Медицина. Сложность этой проверки зависит от силы яда и предполагает, что у ПИ-медика

есть медицинский набор ТУ4. Большинство природных ядов идут по сложности 8, а синтетические токсины — по сложности 10 и выше. Обезвредить яд можно только одной попыткой. Особое противоядие, если оно есть под рукой, срабатывает всегда.

Одурманенный или получивший урон ПИ при удачном лечении приходит в себя мгновенно. Убитый ядом оживает с одним пунктом здоровья, словно оправляется от смертельной раны, — но только если противоядие применили в течение шести раундов после того, как жертва слегла.

2.11.3 Болезни

Жуткие межзвёздные поветрия — профессиональный риск искателя приключений, хотя при встрече с возбудителем обычно можно сделать Физический спасбросок, чтобы отбиться от заразы. При провале ПИ заражается, и симптомы будут всё тяжелеть, пока болезнь не пройдёт своим чередом или ПИ не умрёт.

Большинство хворей просто дают штраф к проверкам навыков или броскам атаки, срезают максимум пунктов здоровья ПИ или иначе изматывают персонажа. Некоторые требуют одного или нескольких дополнительных спасбросков через определённые промежутки времени, иначе дело кончится смертью. А иные и вовсе означают верную гибель для того, кому не повезло их подхватить.

Как и с ядами, болезни лечат биопсионические приёмы или врачебная помощь по проверке Инт/Медицина. При медикаментах ТУ4 обычные болезни идут, как правило, по сложности 8, а более злые штаммы — по сложности 10 и выше. Лечить болезнь можно одной попыткой в неделю, и при успехе симптомы обычно быстро сходят на нет.

2.11.4 Радиация

В малых дозах радиация убивает медленно, в больших — быстро. Цель, попавшая под опасную дозу излучения, делает Физический спасбросок через промежутки, которые зависят от силы фона. В слабо опасной зоне спасбросок могут требовать раз в сутки или раз в час, а в смертельной зоне — по несколько раз за раунд. Вакуумные скафандры и другая защита надёжно укрывают носителя от слабых источников излучения.

Каждый проваленный спасбросок снижает значение Телосложения цели на один пункт. Если из-за этого падает модификатор Телосложения героя, он теряет и лишний максимум пунктов здоровья, который давал прежний модификатор. Персонаж, у которого Телосложение упало ниже половины исходного значения, умрёт от лучевой болезни через 1d6 недель, а тот, у кого Телосложение опустилось ниже 3, умирает мгновенно. Лучевая болезнь, которая не убивает

жертву сразу, вызывает рвоту, головную боль, кровотечения в мягких тканях и головокружение, но упорный человек способен более-менее нормально действовать до самой смерти. Цель, убитую лучевой болезнью, не оживить ни Псионическим врачеванием, ни другими приёмами стабилизации.

Того, кто получил смертельную дозу радиации, спасёт только лечение в больнице ТУ4 или в корабельном лазарете, и потерянное Телосложение возвращается по пункту в неделю. Несмертельные дозы лечат медицинским набором ТУ4 и проверкой Инт/Медицина сложности 10. Каждый успех возвращает один потерянный пункт Телосложения, а проверку можно делать раз в сутки.

2.11.5 Глубокий вакуум

Иногда ПИ знакомятся с ледяной пустотой космоса ближе, чем им хотелось бы. Умереть от вакуума получается не сразу, но действовать большинство жертв перестаёт очень быстро. ПИ, оказавшийся в глубоком вакууме, действует как обычно ещё столько раундов, сколько даёт единица плюс его модификатор Телосложения. Каждый следующий раунд он получает 1d20 урона и должен делать Физический спасбросок, чтобы не потерять сознание, — если урон его ещё не свалил.

2.12.0 Краткий справочник по системе

2.12.1 Проверки навыков

Брось 2d6 и прибавь самый подходящий модификатор характеристики и уровень навыка персонажа. Иногда подходит не один навык, и тогда ПИ сам выбирает, каким бросать. Если результат равен сложности проверки или выше, ПИ справился. Если меньше, он либо проваливается начисто, либо добивается лишь частичного успеха, либо натывается на неожиданный поворот событий — как решит Мастер.

Во встречной проверке навыка бросают оба участника, и побеждает больший результат. У NPC считай бонус равным +0, если только дело не из тех, в которых они по здравому смыслу хороши. Тогда они прибавляют к проверке свой указанный бонус навыка.

Сложность проверок навыков

6	Довольно простая задача, которая всё же выходит за пределы того, с чем ПИ обычно справляется в рамках своего Происхождения. Всё, что проще, проверки навыка не стоит.
8	Заметный вызов для знающего профессионала, но чаще он всё же справляется.
10	Такое по силам только умелому знатоку, да и тот может не справиться.
12	Только настоящий мастер может рассчитывать проделать это хоть сколько-нибудь надёжно.
14+	Только у настоящего мастера вообще есть шанс на успех, но и он, скорее всего, провалится.

2.12.2 СПАСБРОСКИ

Чтобы сделать спасбросок, жертва бросает $1d20$ и старается набрать свой порог спасброска или больше. Физический спасбросок требуют против ядов, болезней и изнурения, спасбросок Уклонения — когда надо нырнуть в укрытие или отпрыгнуть от опасности, а Ментальный — чтобы устоять против псионических способностей. У NPC порог спасброска равен 15 минус половина их Костей здоровья с округлением вниз.

2.12.3 РАНЫ И ЛЕЧЕНИЕ

Цель, сведённая летальной атакой до нуля пунктов здоровья, смертельно ранена. Тот, кого свалили нелетальными атаками, оказывается без сознания.

Умиравший не может действовать и без помощи вскоре погибнет. Союзник вправе потратить Основное действие на проверку Инт/Медицина или Лов/Медицина, чтобы стабилизировать жертву. Без медицинских инструментов сложность равна 10 плюс число раундов с того мига, как жертва слегла. С медицинским набором — 8 плюс то же время, а с пластырем «Лазарь» — 6 плюс время. Проваленную проверку можно повторить, но после шестого раунда жертва умирает.

Стабилизированный персонаж через десять минут возвращает 1 пункт здоровья и действует как обычно, но любой новый урон убивает его мгновенно. Эта хрупкость проходит, когда он наберёт ещё пунктов здоровья — отдыхом, стимулами или биопсионическим исцелением.

Стабилизированному ПИ нужна неделя, а то и больше, прежде чем пункты здоровья начнут восстанавливаться обычным порядком. Тот, кто просто ранен, но не смертельно, возвращает после каждой спокойной ночи столько потерянных пунктов здоровья, каков его уровень.

2.12.4 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЯ

Бой делится на раунды по шесть секунд. Каждый участник получает свой ход, а потом последовательность начинается заново.

Сначала каждый участник бросает инициативу — $1d8$ плюс модификатор Ловкости, если он у него есть. Дальше участники действуют по порядку, от высокого результата к низкому, а при равенстве с NPC побеждают ПИ.

В свой ход участник может совершить одно Основное действие, одно Действие перемещения и столько Действий в свой ход, сколько выглядит правдоподобно. Мгновенные действия он вправе совершать когда угодно, даже не в свой ход и даже после того, как кости уже брошены.

2.12.5 ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Основным действием ты можешь атаковать врага, выйти из ближнего боя, применить навык, перезарядить оружие, достать предмет в упаковке, взять второе Действие перемещения или сделать что угодно ещё, что укладывается в шесть секунд.

Действием перемещения ты можешь встать из положения лёжа, перехватить оружие дальнего боя как дубину или пройти 10 метров. Если ты лезешь вверх, плывёшь или иначе пробираешься через пересечённую местность, скорость вдвое меньше. Разбивать Действие перемещения вокруг Основного действия нельзя. Двигаться надо сразу и целиком. Если ты уходишь от врага в ближнем бою, не потратив Основное действие на Боевой отход, каждый противник ближнего боя, стоящий вплотную, получает бесплатную атаку по тебе. Действием в свой ход ты можешь лечь, что-то сказать, бросить предмет или сделать что угодно ещё, что совсем просто и почти не отнимает ни времени, ни внимания.

Мгновенное действие можно совершить когда угодно, чтобы запустить некоторые особые способности. Ещё им можно атаковать оружием навскидку или уйти в полную защиту, но оба этих варианта стоят тебе Основного действия на раунд, и их не сделать, если Основное действие уже потрачено.

2.12.6 ПОПАДАНИЕ В БОЮ

Чтобы попасть по цели, нападающий бросает $1d20$ и прибавляет свой бонус атаки, подходящий боевой навык и модификатор характеристики, важной для его оружия. Если у оружия указано несколько характеристик, ПИ берёт любую из них. Если подходящего боевого навыка у ПИ нет вовсе, он получает штраф -2 к попаданию. Если результат равен классу защиты цели или выше, атака попала. При попадании нападающий бросает урон оружия и прибавляет подходящий модификатор характеристики. Столько пунктов здоровья цель и теряет.

При промахе оружие с уроном от Шока всё равно способно навредить цели. Если Шок оружия пробивает класс защиты цели, цель получает урон Шока даже при промахе. К этому урону прибавляются подходящий модификатор характеристики владельца и любые другие бонусы к урону. Оружие никогда не наносит меньше урона, чем нанёс бы его Шок при промахе.

2.12.7 БОЕВОЙ ДУХ В БОЮ

Для проверки боевого духа NPC бросают $2d6$. Если результат равен их показателю Боевого духа или меньше, они продолжают драться. Иначе бегут, отступают или сдаются. NPC проверяют боевой дух после первой потери и после того, как половина из них полегла. ПИ боевой дух не проверяют никогда.

СНАРЯЖЕНИЕ И ТРАНСПОРТ

Всякому начинающему звёздному искателю приключений нужно самое необходимое снаряжение его ремесла. Кому-то это подходящие наборы инструментов и медикаменты, а кто-то предпочитает спустить большую часть денег на тяжёлое вооружение. Цены разнятся, но некоторые нужды вечны.

Таблицы снаряжения в этой главе дают общее представление о том, какое снаряжение найдётся на достаточно развитом мире. Цены сильно скажут в зависимости от того, много ли в округе конкретного товара. На далёком форпосте фронта огнестрела может быть навалом, а вот хорошая гитара уйдёт вдесятеро дороже обычного. Игрокам и Мастеру стоит считать указанные цены грубым ориентиром.

3.1.0 СНАРЯЖЕНИЕ И ТРАНСПОРТ

3.1.1 ЗАГРУЖЕННОСТЬ

Персонажам, может, и хочется таскать за спиной целый арсенал, а в карманах — содержимое универсального магазина, но такое желание редко бывает исполнимым. Персонаж может унести лишь ограниченное число вещей, а если нагрузится как следует, то заметно потеряет в скорости.

Персонаж держит в готовности предметов вдвое меньше своей Силы, с округлением вниз. В готовности находится то, чем персонаж пользуется или что носит на себе постоянно, а также то, что лежит под рукой — в ножнах, кобурах или поясных подсумках. Комплект брони считается предметом в готовности, а обычная одежда и украшения — нет. Предмет в готовности персонаж достаёт заодно с любым действием, какое совершает в свой ход.

Предметов в укладке персонаж носит столько же, сколько у него Силы. Предметы в укладке лежат в рюкзаке, в аккуратно уравновешенных набедренных или нарукавных карманах, а то и просто убранные туда, где меньше всего мешают персонажу. Если предмет в укладке понадобился срочно, персонаж тратит Основное действие, чтобы выкопать его из рюкзака или карманов.

Совсем мелкие вещи в небольшом количестве в счёт пределов загруженности не идут. Прочую мелочь можно увязать в комплекты, чтобы легче было нести, но тогда, чтобы добраться до содержимого,

придётся лишний раунд возиться с упаковкой. Сколько именно мелких предметов одного вида влезает в один комплект, решает Мастер, но, как правило, шесть энергоэлементов типа А или три магазина патронов увязываются в один предмет. Особо громоздкие или неудобные вещи Мастер может по своему усмотрению засчитать за несколько предметов.

Персонаж может навьючить на себя больше снаряжения, если готов поступиться прытью. Ещё до двух предметов в готовности или до четырёх в укладке он берёт ценой того, что становится Легко загруженным, а его базовая скорость перемещения падает с 10 метров за раунд до 7 метров за раунд. Ещё два предмета в готовности или четыре в укладке делают его Тяжело загруженным, и базовая скорость перемещения снижается до 5 метров за раунд.

В списках снаряжения у некоторых предметов значение Загруженности больше 1. Такие предметы тяжелы, громоздки или неудобны в переноске, поэтому для загруженности считаются сразу за несколько.

3.1.2 КРЕДИТЫ И ДЕНЬГИ

Стоимость товаров принято мерить в *кредитах*. До долгой изоляции кредит, который выпускал старый межзвёздный банк, был расчётной валютой по всему человеческому космосу. Большинство миров с тем или иным успехом пытаются эту валюту воспроизводить. Ради удобства игры кредиты разных звездных миров считаются взаимозаменяемыми, если только Мастер и игроки не пожелают посвятить себя мутному ремеслу межзвёздного валютного арбитража. Обычно кредиты существуют в виде записей на банковских счетах, хотя на более примитивных мирах в ходу и вещественные «фишки» или «купюры». Сотня таких фишек идёт за один предмет Загруженности.

Цены на снаряжение и вещи даны из расчёта, что их покупают законно и на мире, который умеет такое производить. Даже примитивные миры иногда достают богатым покупателям что-нибудь более передовое, если только сам мир не отрезан от межзвёздной торговли начисто, но покупка передовой техники на примитивном мире обходится непомерно дорого. На товары большого спроса цена может оказаться вдвое, втрое, а то и вдесятеро выше. Примитивные или изолированные миры могут вовсе

не пользоваться кредитами и не принимать их, предпочитая товары для обмена или драгоценные металлы. Взять с таких миров обычно нечего, а если есть что, туда быстро слетаются другие вольные торговцы. Поток драгоценных металлов с дешёвой добычи на астероидах вскоре обваливает рынок металлов, и туземцы обычно начинают требовать плату кредитами. Первый торговец на мире срывает куш на бусах и побрякушках, а тем, кто придёт следом, уже нужны кредиты или что-то более полезное для обмена.

3.1.3 Законность снаряжения

На большинстве миров свои обычаи насчёт того, можно ли открыто щеголять оружием и бронёй. Приезжим стоит узнать местные законы, ещё не выйдя из космопорта. На большинстве бывших миров фронта к небольшому личному оружию относятся терпимо, а то и ждут, что оно при тебе, но вот заметная броня везде, кроме самых суровых мест, нередко вызывает отчётливо недоброжелательную реакцию. Многие миры прямо запрещают гражданским владеть передовой броневой техникой. Чиновники обычно рассуждают, что оружие ещё можно оправдать самозащитой, а вот терпеть неудобства тяжёлой брони никто не станет, если не собирается устроить с её помощью какую-нибудь беду.

На других мирах бывают свои причуды насчёт дозволенного снаряжения. Кое-где на мирах с непригодной для дыхания атмосферой ограничивают владение кислородными генераторами, чтобы запасы воздуха оставались в руках местных владык. Другие планеты запрещают ту или иную технику по религиозным или философским соображениям. Одни миры с оговорками разрешают держать такие вещи запёртыми на борту корабля, другие устраивают в космопорту досмотры в поисках «запрещённых товаров».

Разведывательный отчёт, подходящее Происхождение, по которому персонаж знает этот мир, или приличная проверка Знания либо Связей — любого из этого хватит, чтобы персонажи узнали об особых законах мира насчёт дозволенного снаряжения.

3.1.4 Запретная наука

На разбросанных мирах человечества найдётся огромное множество диких научных чудес, но есть технологии, на которые смотрят с подозрением почти повсюду. Сгинувший старый межзвёздный режим объявил три разряда технологий **малтехом** — наукой, по самой своей сути мерзкой и разрушительной для мирного устройства человечества. Древнего ведомства сдерживания, которым старый режим вырезал малтех из человеческих миров, давно нет, но миры-наследники фронта обычно всё ещё блюдут эти пределы. В предписаниях постоянной директивы старого режима о запретной технике было три широких запрета.

Не твори из человека орудия. Под запрет попала всякая евгеническая технология, замысленная в самой

основе поработить человечество или управлять им. Широкие улучшения человеческого генома без побочных издержек всегда давались тяжело, зато осталось множество способов ограничить разум, искалечить неудобную волю и навязать тяжкие умственные или телесные изъёмы в обмен на отдельные улучшения, полезные правящему классу. Многие трансгуманистические анклавы ходили по лезвию этого запрета, а некоторые ушли далеко за его черту.

Не создай расторможенных разумов. Искусственный интеллект всегда создавался трудно и наудачу, даже у киберпсихологов старого режима. Большинство таких разумов выдыхалось далеко ниже человеческого уровня, но в тот, что дорос до человеческого, обязательно вставляли в код намеренные изъяны — «тормоза». Без этой искусственной забывчивости и нелогичности растущий ум ИИ рискует застрять на непримиримых противоречиях или навязчивых идеях. Такие «расторможенные ИИ» рано или поздно неизбежно разрастаются в непостижимо блистательные и безмерно безумные интеллекты. Ведомству сдерживания приходилось неусыпно следить за этими отбившимися от рук разумами и их непроницаемыми замыслами.

Не создай устройств для уничтожения планет. Обычные гравитационные тормозные установки, гасители ядерных зарядов и квантовая РЭБ делают технику-планетоубийцу более обременительной, чем она была в дорежимную эпоху. И всё же техника, нарочно созданная, чтобы сделать обитаемую планету непригодной для жизни, оставалась смертельной угрозой расселению человечества, ведь она отнимала у вида годные планеты и недопустимо обременяла его будущее.

И сегодня на большинстве миров фронта к малтеху сохраняется культурное отвращение, а его изучение и хранение прямо запрещены. К счастью, большинству нынешних миров такие тайны и без того не по зубам, а худшие из этих чудес запёрты на затерянных исследовательских станциях старого режима. И всё-таки всегда найдётся тиран или фанатик, безрассудный настолько, чтобы вообразить, будто тёмные силы этой техники ему подвластны, и всегда найдётся тот, кто добудет ему нужные реликвии.

3.2.0 Техуровни

С тех пор как пал старый межзвёздный режим, миры по всему человеческому пространству остались один на один со своими технологическими возможностями. Многие миры погибли целиком — одни зависели от жизненно важного ввоза, который больше неоткуда было взять, другие держались на технике, которую без помощи извне не удержишь. Иные сползли в варварство, пока выжившие дрались за обломки былой

эпохи. Немногим даже удалось сохранить нечто похожее на современное общество, летающее к звёздам. Но почти нигде эти миры не сберегли все искусства и науки, какими владели прежде.

Техуровни описывают базовую технологическую инфраструктуру мира или государства. Техуровень 0 соответствует неолитическому обществу, способному лишь на самые примитивные технические достижения, а ТУ5 — это обычный уровень техники старого межзвёздного режима и те чудеса, какие там умели создавать.

Постех — общее название для всей техники, которая после краха осталась работоспособной и обслуживаемой. Отдельным мирам может не хватать инфраструктуры, чтобы поддерживать все виды постеха, но обычному миру ТУ4 он хотя бы теоретически понятен. **Претех** — слово для более изощрённой техники старого межзвёздного режима. Претех тянется от устройств, чуть превосходящих обычное железо ТУ4, до вещей, чьё чудо не поддаётся никакому объяснению.

Большинство современных миров после краха держится на ТУ4 и строит звездолёты со спайк-приводом, энергетическое оружие, неразумные экспертные системы и прочие высокотехнологичные устройства, недоступные Земле XXI века. Многие из этих миров веками понемногу отстраивали свою технологическую базу после краха, складывая по кусочкам новые методы и решения, которых можно добиться чисто местными средствами. Внутри ТУ4 уровень достижений неровный. Одним мирам не хватает нужных минералов для постройки спайк-привода, другие так и не взялись возродить кибернетику или создание экспертных систем. Некоторые миры сохранили достаточно данных и располагали настолько подходящими местными ресурсами, чтобы даже оживить претеховое производство старого режима для нескольких конкретных устройств или видов техники.

«Затерянные», или «варвары», — это уроженцы миров, где нет инфраструктуры ТУ4. Их техника бывает изобретательной и порой поразительно ловко пользуется местной флорой, фауной и особыми материалами, но данных и местных ресурсов, чтобы повторить технику ТУ4, им попросту не хватает. Варвары, которые через дальних торговцев или исследователей соприкоснулись с большим миром постеха, обычно остро чувствуют эту нехватку и готовы пойти на крайности, лишь бы раздобыть технологию-катализатор и разом перескочить через собственные ресурсные пределы. Мало кто понимает, чем такая перемена грозит их культуре, и многие не переживают собственного возрождения.

НЕОЛИТ — ТЕХУРОВЕНЬ 0

- Орудия из оббитого камня, резное дерево, тканое полотно;

- Одомашненные местные флора и фауна;
- Луки, дубины, простая броня из органических материалов.

ДОПОРОХОВАЯ ЭПОХА — ТЕХУРОВЕНЬ 1

- Обработанные металлы для оружия и орудий труда;
- Сила ветра и воды для примитивных механизмов;
- Общая техника допороховой эпохи.

РАННЯЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ — ТЕХУРОВЕНЬ 2

- Паровые машины и двигатели внутреннего сгорания;
- Пороховое огнестрельное оружие и телеграф;
- Техника ранней промышленной эпохи.

XXI ВЕК — ТЕХУРОВЕНЬ 3

- Примитивная энергия деления и ядерное оружие;
- Компьютеры и связь современной эпохи;
- Примитивные полёты внутри системы.

ПОСТЕХ — ТЕХУРОВЕНЬ 4

- Основа для «современных» миров после краха;
- Дорогая, но посильная постройка межзвёздных звездолётов;
- Простое управление гравитацией крупными тяжёлыми установками;
- Создание экспертных систем, иногда и ВИ;
- Разная степень развития кибернетики;
- Базовые генные манипуляции с людьми и другой жизнью;
- Ограниченное клонирование органов, конечностей и тканей;
- Термоядерные энергоустановки размером со звездолёт или небольшое здание;
- Энергетическое оружие разных видов.

ПРЕТЕХ — ТЕХУРОВЕНЬ 5

- Трудное, но достижимое создание истинных ИИ;
- Управление гравитацией через малогабаритные устройства;
- Техника усиления псионики вроде прыжковых врат;
- Устройства с неисчерпаемыми внутренними источниками энергии;
- Малтеховая евгеника, растормаживание ИИ и планетоубийцы;
- Создание сложных, тонко настроенных силовых полей;
- Техника искривления пространства и фазовая техника;
- Нанотехнологии нескольких разных масштабов действия;

- Крайние манипуляции с человеческим геномом и управление им;
- Лечение, дающее функциональное бессмертие;
- Ограниченное, местное управление временем и манипуляции с ним.

ПРЕТЕХ-ПЛЮС — ТЕХУРОВЕНЬ 6

- Невозможные эффекты, неотличимые от магии.

3.3.0 Броня

Броню искатели приключений покупают охотно, ведь их образ жизни то и дело подводит их под удар. Совсем небронированные люди в бою держатся недолго, и базовый класс защиты у них 10. И в броне, и без брони персонажи прибавляют к своему классу защиты модификатор Ловкости. Чем выше у человека КЗщ, тем труднее вывести его из боя.

Тяжёлые комплекты брони могут считаться больше чем за один предмет по Загруженности. Совсем лёгкие не загружают вовсе.

3.3.1 Виды брони

Броня делится на четыре общие категории. На большинстве миров уличной бронёй владеть законно, а на снаряжение потяжелее часто нужны разрешения, и на мирах, обросших законами, его могут запретить вовсе.

Примитивная броня — общее название для всей брони, сделанной без продвинутых материалов и технологий. От примитивного оружия такая броня защищает прекрасно, но против продвинутого оружия ближнего боя ТУ4 и против любого огнестрельного оружия она бесполезна. Против такого оружия её считают за КЗщ 10. Учти, что на некоторых планетах местные растения или звери от природы дают исключительно хорошие материалы для брони, и на них это ограничение не распространяется.

Уличная броня — это снаряжение ТУ4, в котором можно показаться на людях, не наживая себе косых взглядов. Такая броня либо замаскирована под обычную уличную одежду, либо настолько лёгкая, что носится под обычным нарядом. На большинстве миров ПИ ходят в уличной броне без всяких неприятностей с властями.

Боевая броня выглядит бронёй, и толком её не замаскируешь. На большинстве миров боевую броню оставляют правоохранителям, военным и телохранителям важных или богатых граждан. Почти всякий правоохранитель сочтёт человека в боевой броне тем, кто явно ждёт в ближайшем будущем неприятностей военного масштаба.

Силовая броня — самое тяжёлое средство личной защиты, какое есть, если не считать настоящего меха. Почти вся силовая броня требует хотя бы месяца тренировки, прежде чем ПИ без подходящего прошлого сможет пользоваться ею как следует. Тот, кто

носит броню этого класса, неуязвим для примитивного оружия ближнего боя, безоружных атак и любого огнестрельного оружия или взрывчатки гранатного масштаба ТУ3 и ниже.

3.3.2 ОБЫЧНЫЕ РАЗНОВИДНОСТИ БРОНИ

Щиты — древнее, но крайне полезное дополнение к броне. Примитивные щиты обычно делают из дерева или натянутой шкуры, а более современные штурмовые щиты — из прозрачного пластика. **Силовая павеза** действеннее — это небольшой претех-проектор силового диска, поглощающий огонь любого стрелкового оружия. Любому щиту, чтобы от него был толк, нужна одна свободная рука.

Щит даёт владельцу базовый КЗщ — 13 у примитивных и штурмовых щитов и 15 у силовой павезы. Если КЗщ владельца и так равен этому значению или выше, щит просто даёт бонус +1 к КЗщ. Примитивные и штурмовые щиты не замечает то же оружие, которое не замечает примитивную броню.

Кроме прибавки к КЗщ, щит делает владельца невосприимчивым к первому за раунд урону Шока в ближнем бою, при условии, что щит вообще действует против применённого оружия.

Боевая раскраска — расхожее название для причудливой боевой моды и сколоченной из хлама уличной сбруи бандитов, культовых громил, уличной шпаны и прочего сброда, у которого денег мало, а нужда в защите велика. Обычно боевую раскраску мастерят из добытых где придётся обрезков материалов ТУ4, исключительно прочных или жёстких, и дополняют цветами банды, боевой краской, устрашающими татуировками и привычным зверским оскалом. Толку от неё чаще всего немного, зато носителя она воодушевляет. NPC в боевой раскраске, которая для него что-то значит, получает бонус +1 к Боевому духу. Чаще всего боевую раскраску собирают годами или снимают с мёртвых. Купить готовый комплект можно по указанной цене, если найдётся кто-то, готовый расстаться со своим.

Бронированный подкостюм — обтягивающий комбинезон, сотканный из продвинутых волокон ТУ4, которые мгновенно твердеют от удара и превосходно рассеивают его силу. Прозрачные вставки позволяют носить его почти под любым нарядом. Внимания он не привлекает, а обнаружить его удастся только близким осмотром на ощупь.

Защитная одежда бывает самых разных фасонов и стилей, от повседневного уличного шмотья до нарядов от кутюр. Обычные ткани и детали заменены лёгкими гибкими бронеэлементами, которые почти не стесняют движений. Отличить защитную одежду от обычного наряда можно только близким осмотром на ощупь. **Отражательная решётка** — это несколько узлов силового поля, которые носят под обычной одеждой. Невидимый щит, который она создаёт, вспыхивает, только когда надвигается опасная

энергия или удар, и на миг ярко голубеет, отводя атаку.

Охранная броня — обычная рабочая форма большинства правоохранителей и сотрудников охраны. Жёсткие пластины и противопульные панели разных видов защищают носителя, добавляя минимум веса.

Бронированный вакуумный скафандр разменял часть удобства и гибкости на лишнюю толщину защиты. Он работает как обычный вакуумный скафандр, но рвётся вдвое реже обычного, когда по нему

бьют клинковым оружием или вспарывателем скафандров. Что брать, бронированный скафандр или обычный, в барах космачей спорят постоянно.

Тканая броня — лучшее, что способен изготовить мир ТУЗ, а ещё это усиленный вариант охранной брони для групп реагирования ТУ4, которые работают по особо опасным вызовам. Такая броня заметно неуклюжее, зато позволяет набрать несколько слоёв защиты.

Тип брони	Класс защиты	Цена	Загр.	Техуровень
Примитивная броня				
Щит	13/+1 бонус	10	2	0
Кожаные колеты, толстые шкуры, стёганный доспех	13	10	1	0
Кираса, бригадина, линоторакс, полулаты	15	50	1	1
Полные латы, многослойная кольчуга	17	100	2	1
Уличная броня				
Боевая раскраска	12	300	0	4
Бронированный подкостюм	13	600	0	4
Защитная одежда	13	300	1	4
Бронированный вакуумный скафандр	13	400	2	4
Отражательная решётка	18	30 000	0	5
Боевая броня				
Силовая павеза	15/+1 бонус	10 000	1	5
Охранная броня	14	700	1	4
Тканая броня	15	400	2	3
Боевая полевая форма	16	1 000	1	4
Обвязка «Икар»	16	8 000	1	4
Силовая броня				
Вестиментум	18	15 000	0	5
Штурмовой костюм	18	10 000	2	4
Штормовая броня	19	20 000	2	5
Паноплия полевых излучателей	20	40 000	1	5

Боевая полевая форма — сложное боевое обмундирование из абляционных покрытий ТУ4, жёстких пластин и мягких элементов, твердеющих от удара. БПФ — штатная форма хорошо снаряжённых солдат передовой линии ТУ4. **Обвязка «Икар»** — доработка БПФ для десантников, которая заменяет обычный парашют грубым гравитационным гасителем, так что носитель падает с любой высоты без вреда. Каждое падение с высоты больше 3 метров съедает энергоэлемент типа А. Ещё костюм работает как вакуумный скафандр — до 30 минут на одну заправку. **«Вестиментум»** — общее название для множества древних церемониальных доспехов старого режима, предназначенных прежде всего для парадной стражи, служителей обрядов, участников исторических реконструкций и прочих ролей, где вычурный стиль важнее всего. Выглядят такие наряды зачастую совершенно не по-военному, но их сверхпродвинутые детали и микронизированные силовые поля дают

против примитивного оружия ту же защиту, что и любая другая силовая броня.

Штурмовой костюм — самая сложная броня из тех, что в широком ходу на мирах ТУ4. Штурмовому костюму нужен энергоэлемент типа В на 24 часа работы, а даёт он встроенную шифрованную военную связь, зрение при слабом свете и инфракрасное зрение, а также встроенный интерфейс энергоподачи. Последний позволяет носителю Основным действием подключить к костюму одно любое оружие или устройство, работающее на энергоэлементе типа А. Пока устройство подключено к костюму, считается, что боеприпасы или время работы у него неограниченны. Ещё костюм работает как вакуумный скафандр, пока запитан, причём такой, который нельзя порвать клинковым оружием.

Штормовая броня — более продвинутый вариант штурмового костюма, изготовить который способны только миры, сохранившие хоть какую-то техническую инфраструктуру уровня старого режима. Она

работает как штормовой костюм, а сверх того её экзоскелет позволяют носителю считать свою Силу на 4 пункта выше при подсчёте Загруженности. Встроенные гравитационные ускорители дают Действием перемещения прыгнуть до 20 метров по горизонтали или по вертикали и позволяют падать с высоты до 40 метров без вреда. Бортовой медицинский компьютер может попытаться стабилизировать носителя в последний момент, когда всё остальное уже не помогло. Если носитель обычно умер бы от необработанной смертельной раны, он может сделать Физический спасбросок, чтобы стабилизироваться самому. Штормовой броне нужен тот же энергоэлемент типа В, что и штормовому костюму, и каждого хватает на 24 часа.

Паноплия полевых излучателей — мощная протех-система защиты из полудюжины носимых узлов-излучателей, которые окутывают носителя nimбом плотно облегающих гасящих полей. Бледное свечение ППИ бросается в глаза, зато она даёт все выгоды штормовой брони и вовсе не требует источника питания. ППИ особенно хорошо отфильтровывает излучение и делает носителя неуязвимым для любой дозы, которая не убила бы его за считанные секунды. Многие ППИ во время работы проецируют поверх носителя устрашающие голографические личины.

3.4.0 ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ

Оружие дальнего боя составляет большую часть смертоносных приспособлений, которыми усыпана галактика. Хотя примитивные луки остаточной колонии на каком-нибудь заброшенном затерянном мире, хоть изощрённое энергетическое оружие современного межзвёздного флибустьера — умение убивать людей с удобного расстояния ценят повсюду.

Одного энергоэлемента типа А хватает, чтобы перезарядить магазин энергетического оружия. Ради простоты игры калибры боеприпасов никто не отслеживает. Патрон есть патрон, когда речь о том, чем кормить любимый ствол.

У оружия указаны обычная и предельная дистанция в метрах. Атаки за пределами обычной дистанции получают штраф -2 к попаданию.

3.4.1 СТРЕЛЬБА ОЧЕРЕДЬЮ

Часть оружия умеет вести *стрельбу очередью*. Владелец тратит три патрона разом и получает +2 к попаданию и урону по цели. У кинетического оружия это настоящие пули, а энергетическое расфокусирует луч или разгоняет схемы до перегрева, чтобы выдать лишнюю мощность. Выпускать за раз больше обычно бессмысленно. Энергетическое оружие расплавится, а кинетическое начнёт неудержимо подбрасывать отдачи. Настоящий подавляющий огонь обычно доступен только Тяжёлому оружию.

3.4.2 КИНЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Кинетическое оружие — с большим отрывом самое распространённое оружие дальнего боя у людей. Даже сравнительно примитивные миры способны его делать и обслуживать, а летящий кусок горячего свинца часто калечит хуже, чем чистая вспышка лазера. Патроны найдутся почти на любом мире ТУ2 и выше. Большинство современных боеприпасов работает даже в вакууме.

Луки в далёком будущем редкость, хотя у иных варваров с затерянных миров ничего лучше нет. Некоторые изощрённые «конверсионные луки» из особых материалов превращают кинетическую энергию натяжения в силовую «глазурь» вокруг стрелы и так улучшают пробивание. Лук перезаряжают Действием перемещения, а с Фокусом Стрелок — быстрее.

Тот, кто метает **гранату**, всегда бросает атаку против КЗщ 10. При промахе граната ложится в 1d10 метрах от цели в случайном направлении. Попал стрелок или нет, граната взрывается и наносит 2d6 урона всем целям в пределах 5 метров. Пострадавшим положен спасбросок Уклонения на половину урона. За каждый пункт КЗщ сверх 14 цель получает на 1 пункт урона меньше. При желании гранату можно метнуть навыком Атлетика вместо Стрельбы.

Кустарные пистолеты и мушкеты — самые грубые и примитивные образцы порохового оружия, обычно самоделки преступников или отчаявшихся. На перезарядку кустарного пистолета и мушкета уходит два раунда, а не один.

Револьверы очень популярны на мирах фронта, потому что оружие крайне надёжное, а починить и изготовить его сумеет даже примитивный металлург. Некоторые варианты револьвера собирают специально под атмосферы, которые развели бы оружие похрупче.

Винтовки — опора большинства армий и охотников ТУ2 благодаря превосходной дальности и мощи.

Дробовики дешевле винтовок и проще в изготовлении, и на фронте их охотно держат для защиты дома. Приведённые характеристики — для дробин. Пулевые патроны наносят 2d6 урона, дистанция у них 50/75 метров.

Самозарядные пистолеты размениваются частью револьверной надёжности на больший магазин. Их обычно предпочитают как личное оружие местные на планетах, где нет ни суровых условий фронта, ни перебоев с обслуживанием.

Пистолеты-пулемёты едят пистолетный патрон, но выплёвывают его с высоким темпом. Такое оружие может стрелять очередью.

Боевые винтовки любят армии миров третьего уровня. Такая винтовка меняет часто избыточные дальность и пробивание обычной винтовки на больший боезапас и стрельбу очередью. На мирах с порядками построже гражданским держать такое военное оружие обычно запрещено законом.

Боевые дробовики — версии обычных дробовиков посложнее и покапризнее. Боезапас у них заметно больше, и они умеют стрелять очередью. Пулевые патроны боевой дробовик берёт так же, как обычный.

Снайперские винтовки созданы, чтобы исключительно хорошо снимать ничего не подозревающие цели на большой дистанции. Кроме прибавки эффективной дальности, любая цель, смертельно раненная казнящей атакой из такой винтовки, гибнет мгновенно, без шанса на стабилизацию. Казнящая атака должна отвечать условиям из раздела «Казнящие атаки». Вне этих условий у винтовки никаких особых свойств нет.

Пустотные карабины рассчитаны на вакуум и невесомость, отдачи у них практически нет. Их снаряды не пробивают обычную обшивку корабельного оборудования.

Магнитное оружие разгоняет магнитным полем металлические флешетты, а **игломёты** — дробовые родственники такого оружия. Магнитные боеприпасы идут со встроенным источником питания, поэтому отдельные энергоэлементы для стрельбы не нужны.

3.4.3 ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Тяжёлые металлические пули и флешетты кинетического оружия обычно наносят больше урона, зато энергетическое оружие, кроме Тяжёлого, лишено отдачи и потому точнее — оно получает +1 к попаданию.

Энергетическое оружие очень популярно на более развитых мирах, потому что солдат унесёт с собой куда больше боеприпасов в виде энергоэлементов, чем патронов. Дальность и точность у него часто выше, хотя обслуживание и ремонт такого оружия требуют куда более развитой инфраструктуры.

Оружие дальнего боя	Урон	Дист.	Цена	Магазин	Хар.	Загр.	ТУ
Примитивный лук	1d6	50/75	15	1	Лов	2	1
Продвинутый лук	1d6	100/150	50	1	Лов	2	3
Конверсионный лук	1d8	150/300	500	1	Лов	2	4
Граната	2d6	10/30	25	—	Лов	1	3
Кустарный пистолет	1d6	5/15	20	1@	Лов	1	2
Мушкет	1d12	25/50	30	1@	Лов	2	2
Револьвер	1d8	30/100	50	6	Лов	1	2
Винтовка	1d10+2	200/400	75	6	Лов	2	2
Дробовик	3d4	10/30	50	2	Лов	2	2
Самозарядный пистолет	1d6+1	30/100	75	12	Лов	1	3
Пистолет-пулемёт	1d8*	30/100	200	20	Лов	1	3
Боевая винтовка	1d12*	100/300	300	30	Лов	2	3
Боевой дробовик	3d4*	10/30	300	12	Лов	2	3
Снайперская винтовка	2d8	1000/2000	400	1	Лов	2	3
Пустотный карабин	2d6	100/300	400	10	Лов	2	4
Магнитный пистолет	2d6+2	100/300	400	6	Лов	1	4
Магнитная винтовка	2d8+2	300/600	500	10	Лов	2	4
Игломет	3d8*	20/40	600	15	Лов	2	4
Лазерный пистолет	1d6	100/300	200	10	Лов	1	4
Лазерная винтовка	1d10*	300/500	300	20	Лов	2	4
Термический пистолет	2d6	25/50	300	5	Лов	1	4
Плазмомёт	2d8	50/100	400	6	Лов	2	4
Секущая винтовка	2d8*	100/300	600	10	Лов	2	5
Громобой	2d10	100/300	1 000	6	Лов	2	5
Искажающая пушка	2d12	100/300	1 250	6	Лов	2	5

* это оружие может стрелять очередью

@ на перезарядку этого оружия уходит два Основных действия

Энергетическое оружие размером с пистолет считается одним предметом по Загруженности, а винтовки, громобои, плазмомёты и искажающие пушки — двумя.

Лазерные пистолеты и лазерные винтовки — самое распространённое энергетическое оружие, хотя пистолеты заметно расточительнее по энергии. Смотри

какая техника в ходу в секторе, они дают то беззвучные невидимые лучи смерти, то шумные ярко раскрашенные полосы убийственного света. Фазированный многочастотный луч пробивает любой обычный туман или дымку, но плотное облако термостойкой взвеси вроде пепла или песка серьёзно его гасит — до -4 к попаданию и вдвое меньшая дистанция.

Термические пистолеты и их более крупные двуручные родичи **плазмомёты** вместо лазерного луча бросают небольшой шар плазмы, удерживаемый магнитным полем. Шары рассеиваются на куда меньшей дистанции, чем лазерный луч, зато по целям в пределах дальности бьют значительно сильнее, и взвесь в воздухе им не помеха. Работают они крайне громко.

Секущие винтовки выходят из немногих ещё работающих претех-производств. Миниатюрные грав-проекторы создают внутри цели опасные поля отталкивания и разрывают предмет по идеально ровным плоскостям. Работает секущая винтовка совершенно бесшумно.

Громобои названы так за низкий гул при работе — его чувствуешь и в тридцати метрах от стрелка. Это двуручное оружие грав-плитами вносит в цель быстрые беспорядочные возмущения, повышая шанс полного разрушения её структуры. Если громобой попал по цели с немодифицированным броском атаки 16 или выше, добавь ещё 100 урона. По неодушевлённым целям этот дополнительный урон идёт всегда.

Искажающие пушки — одни из самых изощрённых носимых орудий, созданных до краха. Это двуручное энергетическое оружие работает на том же принципе, что и спайк-привод, — оно перекраивает саму ткань пространства, чтобы разрушить цель. Если стрелок видит цель в пределах дистанции или определяет её положение с точностью до метра, искажающая пушка игнорирует до метра сплошного укрытия между стволом и целью.

3.5.0 ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Наука шагает вперёд без остановки, а оружие ближнего боя всё равно остаётся на поле брани полезным подспорьем. Оно бесшумное, дешёвое, часто легко прячется и убивает куда надёжнее, чем огнестрел или лазеры. Промазать по движущейся мишени в адреналиновом хаосе перестрелки проще простого. А вот промахнуться моноклинковым ножом, зажатым в кулаке, гораздо труднее.

3.5.1 Виды обычного оружия

Перечислять все острые и тупые предметы, какими сеяли смерть среди рассыпанных звёзд, бессмысленно, поэтому оружие ближнего боя разбито на три класса.

Малое оружие — это небольшие одноручные штучки: вины не крупнее дубинки или ножа. Такое легко

спрятать под обычной одеждой и даже держать в готовности в рукаве или в специально пошитом кармане. Многие из этого можно метать на дистанцию до 10 метров.

Среднее оружие — это одноручные мечи, топоры, копья и прочие откровенные орудия войны. Спрятать их получится разве что под просторным плащом или пальто, зато и несчастной жертве достаётся от них сильнее, хотя по незащищённой плоти таким оружием бить чуть менее сподручно. Копья и прочее аэродинамичное оружие метают на дистанцию до 30 метров.

Крупное оружие — это двуручные орудия телесного разрушения вроде клеймора, алебарды или тэцубо. В отличие от оружия помельче, оно опирается прежде всего на Силу и проламывает лёгкие виды брони. Крупное оружие считается за два предмета Загруженности.

Кроме класса, у оружия есть деление на **примитивное** и **продвинутое**. Примитивное — это просто обычный металл или дерево без всякой высокотехнологичной начинки. Продвинутому добавили моноклинковую кромку, кинетическую обшивку, термонити, цепное полотно или иную доводку уровня ТУ4. Примитивное оружие часто вообще не способно навредить цели в силовой броне, а продвинутое не замечает примитивной защиты из лат и шкур.

3.5.2 ПРОЧЕЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оглушающие дубинки — обычный инструмент правоохранителей. Их урон может свалить цель до нуля пунктов здоровья, но не убивает. Жертва очнётся через десять минут с одним пунктом здоровья. Оглушающая дубинка понемногу заряжается от обычных движений владельца и при нормальном обращении без электричества не остаётся.

Вспарыватели скафандров — это стержни с фактальными режущими кромками, созданные, чтобы калечить процедуры автоматического ремонта вакуумного скафандра. Каждое попадание вспарывателем по врагу в вакуумном скафандре считается разрывом скафандра. Неудивительно, что в космосе это оружие строго вне закона.

Безоружные атаки — это обычные удары руками и ногами. В отличие от прочего оружия, безоружная атака всегда прибавляет к броскам урона навык Кулак нападающего. Кинетические бинты, шипованные кастеты и прочее мелкое кулачное оружие можно считать малым продвинутым или примитивным оружием, которое работает по навыку Кулак и прибавляет уровень навыка к броску урона, но не к Шоку. Герою с Фокусом *Рукопашник* такое оружие ничего не добавляет.

3.5.3 Шок

У многих видов оружия ближнего боя есть свойство **Шок**, и оно показывает, насколько это оружие опасно для плохо защищённого противника. Урон

от Шока — это неизбежные порезы, ушибы, усталость и ужас ближнего боя.

Урон от Шока проходит по цели ближнего боя только при неудачном броске атаки и только если КЗщ цели равен указанному в Шоке или ниже.

К урону от Шока всегда прибавляются модификатор характеристики владельца и любой бонусный урон от модов оружия, Фокусов, продвинутой техники или иных бонусов к урону. Настоящее попадание

оружием никогда не наносит меньше урона, чем нанёс бы Шок. Если на броске урона почему-то вышло меньше, бери урон от Шока.

Скажем, у тебя Сила 14, и ты машешь непомерным чужацким боевым топором по цели с КЗщ 13. При промахе ты нанесёшь 3 пункта урона — 2 от Шока оружия и ещё 1 от модификатора Силы. При попадании ты нанесёшь не меньше 3 пунктов.

Оружие	Урон	Шок	Характеристика	Цена	Загр.	ТУ
Малое примитивное оружие	1d4	1 пункт/КЗщ 15	Сил/Лов	0	1	0
Среднее примитивное оружие	1d6+1	2 пункта/КЗщ 13	Сил/Лов	20	1	0
Крупное примитивное оружие	1d8+1	2 пункта/КЗщ 15	Сил	30	2	0
Малое продвинутое оружие	1d6	1 пункт/КЗщ 15	Сил/Лов	40	1	4
Среднее продвинутое оружие	1d8+1	2 пункта/КЗщ 13	Сил/Лов	60	1	4
Крупное продвинутое оружие	1d10+1	2 пункта/КЗщ 15	Сил	80	2	4
Оглушающая дубинка	1d8	1 пункт/КЗщ 15	Сил/Лов	50	1	4
Вспарыватель скафандров	1d6	Нет	Сил/Лов	75	1	4
Безоружная атака	1d2	Нет	Сил/Лов	-	-	-

3.6.0 ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

Иные стволы просто слишком велики, чтобы удобно управляться с ними без треноги, стационарного упора или транспортной установки. Другим нужна особая выучка в обращении с тяжёлыми боеприпасами. Всё перечисленное здесь оружие считает бонус атаки по навыку Стрельба и, если не сказано иначе, требует для стрельбы какой-нибудь опоры.

Энергетическое оружие питается от энергоэлементов типа В. Ракетомёты и батареи «Гидра» используют ракеты из таблиц снаряжения, а тяжёлые пулемёты и пояса «Жатка» проглатывают обычные патроны в огромных количествах. Из некоторых тяжёлых стволов можно стрелять *на подавление*. За один раунд расходует вдвое больше обычного боезапаса, и каждая цель перед оружием, которая не сидит в твёрдом укрытии, автоматически получает половину обычного урона. Удачный спасбросок Уклонения снимает этот урон целиком. При стрельбе по военной технике ТУ4 — гравитанкам, мехам или броне звездолётов — большинство Тяжёлого оружия ТУЗ не считается Тяжёлым для пробития брони. А вот подрывные заряды и взрывчатка считаются.

3.6.1 ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

Батареи «Гидра» связывают несколько ракетных пусковых, чтобы те били разом. Стрелок назначает до трёх целей, а потом делает три броска атаки, распределяя их между целями. За каждое удачное попадание по цели стрелок один раз бросает урон, но к цели применяется только наибольший из бросков. Так, если все три залпа нацелены на одну цель и два из них попали, стрелок бросает урон дважды и берёт лучший результат. Залп из батареи стоит 150 кредитов.

Подрывные заряды — это обычная закладываемая взрывчатка, любимая террористами и авантюристами по всем мирам. Обычный заряд подрывают радиосигналом, таймером или электрическим разрядом, и он наносит урон всему в двадцати метрах, а спасбросок Уклонения снижает этот урон вдвое. Те, кто оказался в сорока метрах, получают половину урона, а при удачном спасброске Уклонения — ничего. Заряда хватает, чтобы проделать четырёхметровую дыру в чём угодно, кроме укрепленной стены. ПИ с подрывным делом в Происхождении или с навыком Ремонт-0 может выложить заряд направленно, чтобы взрыв ушёл только в одну сторону и всё прочее не задело дальше двух метров.

Пояса «Жатка» — одно из нескольких противопехотных средств, какие часто ставят на гравитанки и другие боевые машины. При срабатывании пояс со взрывчаткой выкашивает шрапнелью любую сторону машины. Все существа в 10 метрах от этой стороны машины делают спасбросок Уклонения, чтобы получить половину урона. Те, кто в 20 метрах, получают половину урона и могут спасброском Уклонения не получить вовсе ничего. Пояс «Жатка», в отличие от прочего Тяжёлого оружия, Броню машины не игнорирует. Перезарядка пояса «Жатка» стоит 200 кредитов за раунд.

Вихревые пушки пускают в ход управляемые плоскости гравитационного сдвига, и цель просто разваливается на составные обломки. Работают такие пушки бесшумно, но настолько тяжелы и сложны, что ставить их можно только на гравитанки и подобные им специализированные боевые машины.

Противотранспортные лазеры по мягким целям не так хороши, зато отлично прожигают броню машин. По транспорту и другим целям с толстой шкурой бросай урон дважды и бери лучший результат.

Ракетомёты — это самые разные переносные пусковые установки, от простейших до весьма мудрёных. Обычно на них стоят простые следящие сенсоры, но по целям размером с человека точность у них невысока. По целям с человека и мельче ракетомёт получает штраф -4 к атаке. В отличие от большинства Тяжёлого оружия, ракетомёт можно положить на плечо и выстрелить без подготовленной позиции с упором.

Рельсотроны — это попросту увеличенные личные магнитные винтовки. Они разгоняют по стволу круп-

ные металлические болванки и выдают ровный поток гиперсверхзвуковых снарядов. Боеприпасов на один раунд стрельбы уходит на 50 кредитов.

Тяжёлые пулемёты — это большое семейство пулевого оружия с воздушным или водяным охлаждением, которое обычно кормят лентой сцепленных патронов. Чтобы от тяжёлого пулемёта был толк, ему нужна транспортная установка или оборудованная огневая позиция. В магазине тяжёлого пулемёта хватает патронов на 10 раундов стрельбы, но каждый раунд съедает пулевых боеприпасов на 25 кредитов.

Тяжёлое оружие	Урон	Дист.	Цена	Маг	Загр.	Хар.	ТУ
Тяжёлый пулемёт	3d6#	500/2000	5 000	10	3	Лов	3
Ракетомёт	3d10	2000/4000	4 000	1	2	Лов	3
Подрывной заряд	3d10	20/40	250	-	1	-	3
Рельсотрон	3d8#	4000/8000	8 000	20	*	Лов	4
Противотранспортный лазер	3d10	2000/4000	10 000	15	*	Лов	4
Батарея «Гидра»	3d6#	4000/8000	20 000	10	*	Лов	4
Пояс «Жатка»	2d12	10/20	10 000	5	*	Лов	4
Вихревая пушка	5d12	1000/2000	75 000	5	*	Лов	5

это оружие может стрелять на подавление

3.7.0 ОБЩЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Почти всё перечисленное здесь снаряжение можно найти на любом мире ТУ4. Даже предметы ТУ5 — это самые простые и самые распространённые реликвии претеха, и добыть их вполне реально на достаточно богатом мире с хорошим рынком техники старого режима. Впрочем, любая покупка снаряжения ТУ5 на открытом рынке требует одобрения Мастера, и многие миры наотрез запрещают частное владение древней техникой старого режима.

Некоторые значения Загруженности помечены звёздочкой. У таких предметов Загруженности по сути нет, и носить их можно десятками без всяких помех.

Другие значения помечены решёткой. Эти предметы удобно укладываются вместе в компактный, легко переносимый свёрток. Три таких предмета вместе считаются за одну единицу Загруженности. Для боеприпасов один снаряжённый магазин считается за один предмет. Но чтобы вскрыть свёрток и добраться до содержимого, нужно Основное действие, и только потом другим Основным действием предмет можно взять в готовность.

Боеприпасы и питание	Цена	Загр.	ТУ
Патроны, 20 штук	10	1#	2
Боеприпас, ракета	50	1	3
Энергоэлемент, тип А	10	1#	4
Энергоэлемент, тип В	100	1	4
Солнечный зарядник	500	3	4
Телекинетический генератор	250	2	4

Связь	Цена	Загр.	ТУ
Сервер связи	1 000	3	4
Компад	100	*	4
Полевая рация	200	1	4
Гривна-переводчик	200	*	4

Вычислительная техника	Цена	Загр.	ТУ
Чёрная плита	10 000	1	4
Фазовый отвод данных	5 000	1	4
Протокол данных	1 000	*	4
Датаплата	300	1	4
Линейный шунт	100	*	4
Блок удалённого канала	250	1	4
Заряд «Стилет»	*	1	5
Накопитель	500	3	4
Блок узлолучевого канала	1 000	1	4

Полевое снаряжение	Цена	Загр.	ТУ
Атмофильтр	100	1	4
Рюкзак	5/50	1/*	0/4
Бинокль	20/200	1	3/4
Обвязка для лазания	50	1	3
Светляк	5	*	3
Пускатель крюка-кошки	200	1	3
Грав-парашют	300/1 000	1	4/5
Грав-сбруя	5 000	3	5
Инстапанель	50	1#	4
Очки для слабого света	200	1	3
Навкомп	500	1	4
Портабокс	50	1	4

Полевое снаряжение	Цена	Загр.	ТУ
Герметичная палатка	100	4	3
Рацион, 1 день	5	1#	1
Верёвка, 20 метров	4/40	2/1	0/4
Отчёт разведки	200	*	4
Исследовательский сканер	250	1	4
Набор выживания	60	1	4
Телескопический шест	10	*	4
Термофакел	5	*	3
Товары для торговли	50	1#	4
Металлы для торговли	10	1#	4
Вакк-заправщик	400	1	4
Вакк-кожа	1 000	1	5
Вакк-скафандр	100	2	4

Фармацевтика	Цена/доза	Загр.	ТУ
Безоар	200	*	4
Озарение	1 000	*	5
Тишь	200	*	4
Подъём	50	*	4
Кураж	25	*	4
Претех-косметика	1 000	*	5
Грёза	100	*	4
Раскол	300	*	4
Цунами	50	*	4

Инструменты и медицина	Цена	Загр.	ТУ
Биосканер	300	1	4
Пластырь «Лазарь»	30	1#	4
Медицинский набор	100	2	4
Метаинструмент	200	1	4
Запчасти	50	1#	4
Подогнанные антиаллергены	5	*	4
Набор инструментов/постех	300	3	4
Набор инструментов/претех	1 000	1	5

3.7.1 Боеприпасы и питание

Лучшее изделие оружейной мастерской XXXIII века бесполезно, если ему нечем стрелять — нет ни пуль, ни энергоэлементов. Ради удобства игры патроны считаются взаимозаменяемыми для любого стрелкового оружия. Энергоэлементы делают по лекалам старого режима, поэтому устройства с разных миров легко подходят друг к другу.

Боеприпас, ракета: Кому-то может понадобиться переносной ракетомёт или такой же, установленный на любимом гравикаре. Тяжёлое оружие и боеприпасы к нему на большинстве миров для гражданских вне закона, но эта цена — для тех мест, где ракеты купить можно.

Патроны: Есть миры слишком примитивные или слишком бедные ресурсами, чтобы делать боепри-

пасы, но подавляющее большинство миров выпускает патроны почти любого мыслимого калибра и вида. Местный оружейник почти везде снарядит патроны по любым требованиям покупателя.

Солнечный зарядник: Этот зарядник разворачивается в квадратное поле солнечных элементов 2 на 2 метра. При свете примерно земной яркости он заряжает один энергоэлемент типа А в день.

Телекинетический генератор: Устройству нужен обученный телекинетик, но психом оно, строго говоря, не считается — работает всё довольно просто. Телекинетик давит на рычаг сопротивления внутри генератора, и возникший поток электричества заряжает присоединённый энергоэлемент. Любой телекинетик с навыком Телекинез-1 или выше заряжает энергоэлемент за пятнадцать минут сосредоточения. В крайнем случае персонаж с Силой не ниже 10 крутит генератор вручную, но чтобы держать темп целый час, ему нужно пройти проверку Тел/Атлетика сложностью 8. Провал означает, что персонаж должен отдыхать не меньше часа, прежде чем пробовать снова. Генератор заряжает по одному энергоэлементу типа А за раз.

Энергоэлементы: Один из немногих стандартных артефактов, доставшихся от времён до долгой изоляции: небольшие цилиндры, которые принимают и держат электрический заряд. Энергоэлементы типа А обычно питают личное снаряжение, а более крупные типа В — транспорт и тяжёлую технику. Устроены они существенно по-разному, поэтому без переделки умелым техником или без преобразователя друг друга не заменяют и не заряжают. Энергоэлементы можно заряжать от корабельной энергоустановки или другой сети. Зарядка занимает 30 минут для энергоэлемента типа А и 24 часа для типа В.

3.7.2 Связь

Почти на всех мирах ТУ4 есть планетарная сеть связи, совместимая с любым стандартным компадом. Но какие-то планеты технологически победнее, а где-то местные условия не дают спокойно работать беспроводной связи. А иногда у ПИ есть причины не оставлять журналы вызовов, которые потом аукнутся.

Сервер связи: Мощный базовый блок, дающий связь без спутников. Сервер обслуживает до трёх десятков компадов в радиусе 300 километров. Доступ можно закрепить за конкретными компадами, а все передачи идут с сильным шифрованием. На энергоэлементе типа В сервер работает несколько месяцев.

Компад: Одно из множества разных карманных переносных устройств связи. На большинстве миров ТУ4 связь глобальная, но на примитивных мирах компад бесполезен, пока рядом нет сервера связи.

Полевая рация: На мирах, слишком примитивных для сети связи, искатели приключений обычно прибегают к таким полевым рациям с гарнитурой. Одного энергоэлемента типа А хватает на месяцы работы. В городе или на пересечённой местности дальность падает примерно до двух километров, на ровной равнине доходит до тридцати. Тот, у кого есть хотя бы Программирование-0, может задействовать коротковолновый режим рации и связаться с заранее подготовленным адресатом на континентальном расстоянии, потратив десять минут на настройку.

Гривна-переводчик: Каждая гривна настроена на два языка и сама переводит услышанное на одном в речь на другом. Перевод часто выходит своеобразным, и между фразой и её переводом всегда есть задержка в несколько секунд. Любые попытки применить социальные навыки или Харизму через гривну-переводчик получают штраф -2 к проверке навыка. Гривну питает один энергоэлемент типа А, его хватает на неделю обычного пользования.

3.7.3 ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА

Вычислительная техника на большинстве миров ТУ4 встречается на каждом шагу, хотя планетарная сеть уровня Терры XXI века есть далеко не везде. Тому, кто метит в хакеры, часто приходится прикладывать к взлому защиты объекта собственные руки.

Блок удалённого канала: Эти блоки передачи данных заранее прошиты одноразовыми шифроблокнотами, продвинутой схемотехникой скрытности и хитрыми алгоритмами прогрессии данных. Пара таких блоков позволяет держать связь с удалённым накопителем. Но канал слишком «жёсткий» для лёгкого взлома и даёт штраф -2 на любые попытки взломать через него. У систем защиты профессионального уровня часто есть чем засечь передачу блока удалённого канала.

Блок узлолучевого канала: Похож на блок удалённого канала, но связывается лазером по прямой видимости. В отличие от удалённого канала, обычная система защиты почти не имеет шансов его засечь, зато лазутчикам нужно обеспечить чистую линию видимости между блоком и приёмной стороной. Для наведения в небо можно взять коммерческий спутниковый приёмник за 500 кредитов в час, если второго наземного блока нет, но в помещении это не работает.

Датаплита: Вычислительное устройство размером с ладонь, разворачивается в тонкую плиту примерно треть метра в поперечнике. Умеет всё то же, что компад или карманный компьютер, и связывается по воздуху с близкими устройствами.

Заряд «Стилет»: Эти древние полиморфные заряды взлома старого режима делались для того, чтобы

агенты режима легко обходили примитивную защиту данных в колониях. Каждый заряд — маленький интерфейсный штекер размером с человеческий большой палец. Если применить его при взломе системы ТУ4, проверка навыка удаётся автоматически, какой бы ни была сложность. Но без линейных шунтов взлом всё равно длится не дольше обычных 1d4 раундов плюс навык Программирование хакера. Эти заряды одноразовые и ценятся так высоко, что обычной покупкой их почти никогда не достать. Услуги нужным людям и разграбление остатков старого режима — единственные привычные способы их раздобыть.

Линейный шунт: Диски размером с ладонь и толщиной около сантиметра; одна сторона липкая и держится почти на чём угодно, а оболочка покрыта полихромным фазовым составом, который подстраивает цвет под окружение. Один или несколько линейных шунтов ставят в определённых точках объекта, чтобы добраться до хорошо защищённых компьютерных систем. Шунты работают на фазовой манипуляции энергией, поэтому им не нужен прямой контакт с линией данных — достаточно нескольких сантиметров. Линейные шунты одноразовые и работают, пока их не снимут.

Накопитель: Обычной датаплите хватает места на любой разумный объём данных, но иногда команде нужно сохранить или унести по-настоящему огромный массив. Этот стандартный накопитель ТУ4 — переносной, но неуклюжий кофр, стойкий ко всему, кроме умышленного расстрела из огнестрельного оружия, и стыкующийся с самой разной аппаратурой для приёма и выгрузки данных. Один накопитель вмещает чудовищное количество данных, если их аккуратно сжать и оптимизировать под него. Если же просто сдёргивать базу из сети и валить в накопитель как есть, он проглотит полный архив небольшой корпорации.

Протокол данных: Не столько устройство, сколько подборка стандартных руководств по форматам данных и методам защиты конкретного мира. Указанная цена — за чернорыночные руководства на мирах, где такие сведения строго закрыты. На планетах поспокойнее то же самое можно получить бесплатно.

Фазовый отвод данных: Это ручное устройство обычно вне закона у всех, кроме лицензированных ремонтников линий данных. Отвод находит линии данных в пяти метрах сквозь обычную стену толщиной до десяти сантиметров и создаёт поле манипуляции энергией, которое позволяет подключиться к линии для взлома, не ломая саму стену.

Чёрная плита: С виду «чёрная плита» — обычная датаплита, но внутри она набита аппаратурой для оптимизации взлома и встроенными средствами

подключения к линиям. Она работает как метаинструмент, когда нужно добраться до линий данных, и даёт +1 ко всем попыткам взлома с её помощью. На большинстве миров такие плиты вне закона и достаются только у чернорыночных торговцев или из частных рук самих хакеров.

3.7.4 НЕСТАНДАРТНЫЕ ПРОТОКОЛЫ

Большинство уцелевших человеческих миров до сих пор пользуется базовым унаследованным протоколом связи, который обеспечивает хоть какую-то совместимость техники с разных миров. Работать может и не идеально, но техника, купленная на одном мире, всё же должна состыковаться с местной на другой планете.

И всё же несколько миров, из тех, что позамкнутое и понедружелюбнее к чужакам, нарочно отказались от общего протокола в пользу своего. Техника ПИ на таких мирах не свяжется с местной сетью, пока кто-нибудь из ПИ с навыком Программирование или Ремонт не получит возможность перенастроить протоколы под местные условия. На перенастройку всего снаряжения группы обычно уходит не меньше суток.

3.7.5 ФАРМАЦЕВТИКА

Современные препараты обычно применяют в виде «стимов» — маленьких капсул, которые для этого прижимают к коже. В свободной продаже есть множество самых разных стимов, но ниже перечислены те, что чаще всего пригождаются искателям приключений. Чтобы успешно применить многие лечебные стимы, нужен определённый уровень навыка Медицина, а другие стимы добавляют цели Системную нагрузку, как описано в разделе «Системная нагрузка». Если Системная нагрузка у пациента уже слишком велика, стим не даёт никакого полезного эффекта. Некоторые боевые стимы из списка гражданским обычно держать запрещено, но на улице их достанут по указанным ценам.

У современных вакк-скафандров и силовой брони есть медицинские порты, через которые можно вводить стимы и оказывать помощь, не снимая костюма.

Безоар (Медицина-1): Сложный коктейль антибиотиков, Безоар — надёжное средство первого выбора против самых разных заразных болезней. Когда его применяют к больному, брось 1d6: на 1 этому больному Безоар не поможет, в остальных случаях болезнь проходит за 24 часа. Каждое применение Безоара добавляет цели 1 Системной нагрузки, и он не лечит рак, биологическое оружие и врождённые болезни.

Грёза (Медицина-1): Этот очень опасный боевой препарат полностью гасит центры страха и выработку адреналина, оставляя человека совершенно спокойным и расслабленным даже на волосок

от смерти. Как следствие, реакция резко замедляется, и действовать он может только в чётные раунды боя: во второй, четвёртый, шестой и так далее. Весь получаемый урон тоже удваивается — бдительности-то нет. Зато безупречное спокойствие позволяет стрелять как в тире: вместо бросков атаки он делает проверки Лов/Стрельба, сложность 7 в упор, 9 на обычной дистанции и 11 на дальней дистанции оружия. Класс защиты цели не учитывается. Атаки в ближнем бою под Грёзой всегда попадают. Грёза длится десять минут и добавляет цели 2 Системной нагрузки.

Кураж (Нет): Военный препарат, который уличные химики повторяют в грубом виде; Кураж наполняет человека острой уверенностью и безрассудной храбростью. К сожалению, он же начисто сбивает чуткость на опасность. Тот, кто под Куражом, немедленно получает Боевой дух 12 и +1 ко всем проверкам навыков, но в бою не пользуется укрытиями и не может отказаться от проверки навыка, узнав её сложность. Эффект держится пятнадцать минут, добавляет 1 Системной нагрузки и вызывает сильное психологическое привыкание.

Озарение (Медицина-2): Для изготовления этого пситех-препарата нужны передовые мощности ТУ5, а редкие дозы, оставшиеся с времён до краха, на открытом рынке почти не встречаются. Применение Озарения даёт псионику 2 дополнительных пункта максимума Усилия на один час. В конце этого часа он получает 4 пункта Системной нагрузки. Если нагрузка от этого достигнет максимума, он на час теряет сознание. Одновременно действует только одна доза.

Подъём (Медицина-0): Стим Подъёма усиливает и разгоняет естественный отклик тела на травму и истощение. Такой толчок резко ускоряет естественное исцеление: после пяти минут отдыха он восстанавливает 1d8 пунктов здоровья плюс уровень Медицины у применившего. На смертельно раненных ПИ Подъём не действует: сначала их нужно стабилизировать, зато стабилизированного он поднимет на ноги и вернёт в дело. Каждое применение добавляет цели 1 Системной нагрузки. Каждое следующее применение Подъёма к той же цели в тот же день поднимает требуемый минимум навыка Медицина на 1.

Претех-косметика (Нет): До долгой изоляции существовали стимы для косметики, гигиены и здоровья на все случаи жизни. Эффекты пустяковые, но сама основа претех-стима заодно восстанавливает применившему 1d6 потерянных пунктов здоровья ценой 1 Системной нагрузки.

Раскол (Медицина-1): Эта «сыворотка правды» ненадёжна, но всё равно остаётся одним из лучших доступных средств для допроса в поле. Цель должна быть обездвижена или согласна. Следующие пять минут она не сможет уклоняться от ответов

об известных ей фактах: строить гипотезы или выносить суждения не сумеет, но на конкретные вопросы об известных фактах ответит правдиво. Несогласная жертва может попытаться пройти Физический спасбросок; при успехе она просто отказывается говорить на одну выбранную ею тему. Когда препарат перестаёт действовать, цель отключается на 1d6 часов и потом неделю к нему невосприимчива.

Тишь (Медицина-0): Крайне сильный нейротранквилизатор; под Тишью человек остаётся в сознании и отзывается на простые необременительные приказы. Драться или разговаривать он не может, но будет идти, есть, садиться и выполнять простые действия так, как велел последний, кто с ним говорил. Доза Тиши действует час плюс ещё три за каждый уровень Медицины у того, кто её применил, и подопытный ничего не помнит о времени под препаратом. Цель должна быть обездвижена или согласна: резкое движение сразу после применения сбивает неврологический эффект.

Цунами (Медицина-1): Экстренный боевой стимул, которым накачивают расхваленных солдат перед штурмом; Цунами наполняет их безрассудным равнодушием к боли и злой напористостью. Правда, короткое действие и непростое применение ограничивают его распространение. Цель получает Боевой дух 12, 10 дополнительных пунктов здоровья на десять минут и +2 ко всем броскам атаки. Когда время выходит, эти 10 пунктов здоровья сразу теряются, и цель может оказаться смертельно раненой. Каждое применение добавляет цели 2 Системной нагрузки.

3.7.6 ИНСТРУМЕНТЫ И МЕДИЦИНСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Умелый техник или опытный врач обойдётся и подручными средствами, собранными на месте, но большинство искателей приключений предпочитает встречать неизбежные опасности во всеоружии. Почти все эти инструменты и медицинские припасы найдутся на любом мире ТУ4, хотя претех-наборы обычно требуют отличных личных связей.

Биосканер: Даже без подготовки этим прибором можно распознать внутреннее кровотечение, тяжёлое физическое расстройство или токсины в растении или животном, но полностью он раскрывается при навыке Медицина-0. Такой пользователь получает от биосканера полный спектр диагностики и секвенирование ДНК за считанные минуты. Одного энергоэлемента типа А хватает на сутки обычной работы.

Пластырь «Лазарь»: Незаменимая для искателей приключений вещь: тяжёлый компресс, пропитанный антибиотиками, коагулянтами, системными стабилизаторами и плазмой, с одноразовым диагностическим комплексом. Если наложить пластырь

на персонажа, упавшего до 0 пунктов здоровья, применивший может сделать проверку Инт/Медицина или Лов/Медицина против сложности 6, чтобы стабилизировать пострадавшего. Чем больше времени прошло между ранением и наложением, тем меньше у пластыря шансов сработать. За каждый раунд после первого к проверке навыка добавляется штраф -1. После шести раундов пластырь бесполезен. Если медик провалил первую проверку, он может повторять её раз в раунд, пока пострадавший не оживёт или не выйдет время.

Пластыри «Лазарь» бесполезны для тех, кто умер от болезни или яда либо изувечен Тяжёлым оружием или похожей травмой так, что хирургия уже не поможет. На одного пострадавшего можно наложить только один пластырь. Оживлённые остаются в критическом состоянии, пока им не окажут достаточную медицинскую помощь; подробности — в главе «Системы».

Запчасти: Общая категория для множества мелких компонентов и ремонтных материалов ТУ4. Простого набора инструментов или метаинструмента часто хватает, чтобы починить повреждённую вещь, но сильно разбитым устройствам могут понадобиться детали на замену. Чтобы не вести каталог всякой мелочи, техник просто берёт с собой одну или несколько единиц запчастей и вычитает одну всякий раз, когда Мастер решит, что ремонта не вытянуть на том, что удалось насобирать. Единица запчастей годится и на то, чтобы собрать на скорую руку какой-нибудь простой несложный инструмент или оружие из списка снаряжения — за десять-пятнадцать минут сборки и хотя бы при навыке Ремонт-0. Такие поделки редко живут дольше одной сцены.

Медицинский набор: В нём широкий запас препаратов, аэрозольные бинты, клеевые швы и краткий справочник по уходу за ранеными; медицинский набор рассчитан на внезапные и тяжёлые травмы. В нём есть и всё нужное для долгого восстановительного ухода за тяжело ранеными персонажами. После каждого дня такого ухода брось 2d6 за каждого пациента, за которым ухаживали: на 12 в наборе кончился какой-то важный препарат и он стал бесполезен.

Метаинструмент: Наручный корпус с уймой мелких полезных инструментов на самый широкий круг технических нужд. Для крупных работ метаинструмент слишком ограничен, но его обычно хватает на починку на скорую руку и временные заплатки, пока у техника не дойдут руки взяться за задачу всерьёз.

Наборы инструментов: В них собран весь необходимый инструмент под конкретный набор умений; такие наборы вытягивают почти любую работу, для которой не нужен полноценный цех или лаборатория. Стандартный набор постеха справляется

с электроникой, мелкой сваркой и обычным ремонтом товаров ТУ4. Для работы с продвинутыми артефактами ТУ5 нужен более тонкий претех-инструмент, а сами такие инструменты очень редки и труднодоступны.

Подогнанные антиаллергены: Доза подогнанных антиаллергенов делает местную органику мира в основном съедобной для человека, а его атмосферу — пригодной для дыхания без тяжёлых аллергических реакций. Многие миры засеяны земными формами жизни или сами дали органику, съедобную для людей, но другие без подходящей химической поддержки ядовиты. Доза таких антиаллергенов действует двадцать четыре часа.

3.7.7 СОЗДАНИЕ НОВОЙ ТЕХНИКИ

В научно-фантастической игре часто трудно нащупать границы самодельной техники. Когда предел технологии задаётся скорее жанром, чем физикой, решать бывает непросто. Чаще всего техник попросту не в состоянии изобрести что-то радикально новое без полноценного исследовательского центра.

И всё же иногда ПИ просит собрать штуку с определённым эффектом, который вроде бы вписывается в остальное снаряжение того же техуровня. «Граната», выбрасывающая голограмму, собранные на коленке инфракрасные очки, взрывчатка, срабатывающая при падении фонового излучения ниже заданного порога, — всё это в пределах известной техники ТУ4.

В таких случаях Мастеру стоит назначить правдоподобную цену в кредитах или единицах запчастей, задать срок от пятнадцати минут до месяца в зависимости от сложности техники и тайне сделать проверку Инт/Ремонт против сложности от 8 до 12. Когда технику пустят в дело, эта проверка и покажет, работает поделка или нет.

Почти всё, собранное на скорую руку, работает лишь один раз: такие поделки слишком хрупки и капризны, чтобы протянуть дольше сцены. Повторная доводка и испытания могут дать более долговечную вещь.

3.7.8 ПОЛЕВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Тот, кто выходит в бездорожную пустоту, должен взять с собой правильное железо, иначе не выживет. В этом разделе собрана техника, которую чаще всего берут исследователи и бесстрашные изыскатели чужих миров. Снаряжение ТУ5 отсюда обычно можно купить на населённых мирах с бойкой торговлей реликвиями претеха, а вот на мирах поменьше и погуще его может не оказаться вовсе.

Атмофильтр: Эта лицевая маска отфильтровывает большинство атмосферных токсинов. Если подключить к поясной подаче стандартный кислородный баллон вакк-скафандра, она обеспечит пригодный для дыхания воздух на срок до шести часов.

Рюкзак: Версии ТУ4 загруженности фактически не дают, хотя и стоят 50 кредитов. Надетый рюкзак считается предметом в готовности, но чтобы выудить уложенное внутрь, всё равно нужен обычный раунд. Персонажу без рюкзака или похожей переноски трудно объяснить, как он тащит много снаряжения.

Бинокль: Обычный бинокль 7×50. Есть версии ТУ4 со встроенной оптикой для слабого света и кратностью до 25×150. Бинокль ТУ4 стоит 200 кредитов и требует энергоэлемента типа А на неделю обычного пользования.

Обвязка для лазания: Набор ремней, верёвок, крючьев и прочих приспособлений для лазания, дающий +1 к любой проверке навыка Атлетика на лазание. Обвязка шумит, поэтому проверки Скрытности во время лазания в ней получают штраф -2.

Светляк: Диск размером с ладонь, липнет к любой непористой поверхности. Включённый, он светит белым и двадцать четыре часа освещает всё в десяти метрах вокруг. Сотню светляков можно зарядить от одного энергоэлемента типа А.

Пускатель крюка-кошки: Этот пускатель забрасывает верёвку на сорок метров. Верёвка держит до тонны веса, хотя от слишком большого груза или неудачного зацепа кошка может сорваться. Энергоэлемента типа А хватает на шесть выстрелов.

Грав-парашют: Пристёгнутый к человеку или предмету и включённый, этот цилиндр плавно гасит скорость падения на высоте до 1 000 метров. Парашют безопасно тормозит до 300 килограммов. Версии ТУ5 работают с орбитальных высот, стоят 1 000 кредитов и встречаются далеко не везде. Обе версии выгорают после одного применения.

Грав-сбруя: Эта продвинутая гравитационная сбруя даёт неуклюжий полёт со скоростью 20 метров за раунд как Основное действие. Ей нужен энергоэлемент типа В, и миниатюрная электроника прожорлива: энергоэлемент уходит за пять минут работы. Сбруя поднимает до 200 килограммов.

Интапанель: В сложенном виде интапанель — двухкилограммовый куб из керапласа со стороной пять сантиметров. Если вставить в бок куба энергоэлемент типа А, куб тут же разворачивается в непрозрачный водонепроницаемый лист керапласа два метра на два и сантиметр толщиной. Через пять минут кераплас затвердевает в прочную жёсткую форму, а до тех пор его можно гнуть и складывать руками. Интапанели соединяются между собой метаинструментом или набором инструментов. Чтобы сломать интапанель, ей нужно нанести не меньше двенадцати пунктов урона.

Очки для слабого света: Эти очки дают одноцветную, но вполне рабочую картинку на обычную дальность зрения владельца — лишь бы хоть какое-то

освещение было. Энергоэлемента типа А им хватает на неделю.

Навкомп: Сочетание простых компасов, автокартографов, астрономических карт и гироскопов в плоском корпусе весом в килограмм. С навкомпом персонаж никогда не заблудится на мирах со спутниками GPS. Ещё навкомп сам чертит грубую, но пригодную карту всех зданий и местности, через которые персонаж прошёл. Прочие проверки навыка на наземную навигацию получают бонус +1.

Портабокс: Небольшой куб из керапласа с электронной ключ-картой. Если вставить энергоэлемент типа А, портабокс тут же разворачивается в жёсткий шкаф размером 1,5 × 1 × 1 метра. Портабокс герметичен, и у него простой электронный замок, который открывается только ключ-картой или успешной проверкой Скрытности или Ремонта сложностью 8. Провал проверки закоротит замок и наглухо запечатает ящик, пока его не вскрыют метаинструментом или не выломают двадцатью пунктами урона.

Герметичная палатка: Эта палатка держит пригодную для дыхания атмосферу, терпимую температуру и сносное спальное место для пяти очень дружных обитателей. Продвинутая фильтрация и крекинг позволяют одному стандартному кислородному баллону вакк-скафандра снабжать обитателей воздухом до 24 часов. За каждый день с работающим фильтром палатке нужен один энергоэлемент типа А.

Рацион: Сушёные или иначе законсервированные продукты на один день. Если воды взять нигде, добавь ещё одну единицу Загруженности на воду, необходимую человеку в сутки.

Верёвка: Лёгкая и прочная. Метаинструментом можно резать и сращивать синтетику верёвки ТУ4, которая считается одной единицей Загруженности на 40 метров и стоит 40 кредитов.

Отчёт разведки: Сводка данных съёмки и купеческих донесений по конкретному потерянному миру или изолированной колонии. Отчёты разведки есть почти на все миры, кроме самых неизвестных; они дают карты, базовые сведения и отмечают важнейшие культурные табу.

Исследовательский сканер: Многоцелевой сканер снимает показания атмосферы и гравитации, делает базовый химический анализ образцов до кубического сантиметра и записывает до двухсот часов видео или вдесятеро больше звука. Для чего-то сложнее самого простого анализа нужны проверки навыка Знание.

Набор выживания: Стандартный поясной набор: огниво, фильтр для воды, три термофакела, нож, теплоизолирующее одеяло, ярко окрашенный водонепроницаемый тент 3 × 3 метра, светляк и радиомаяк, который месяц шлёт сигнал бедствия

на пятьдесят километров от вложенного энергоэлемента типа А. Наборы, продаваемые на конкретном мире, обычно включают ещё и книжечку о местных опасностях и съедобной органике. Набор выживания даёт +1 ко всем подходящим проверкам Выживания, если его содержимое на этой планете вообще помогает. Наборы выживания хорошо уложены и считаются всего за один предмет по Загруженности.

Телескопический шест: Складывается в тридцатисантиметровую дубинку, а раздвигается и фиксируется в шест длиной 3,048 метра, который держит до тысячи килограммов веса или сойдёт за самодельную дубину.

Термофакел: В одном режиме факел горит ярким белым светом два часа и освещает до двадцати метров вокруг держащего. Если сперва раскрыть стабилизаторы, факел улетает на 200 метров и взрывается яркой белой вспышкой. Запущенный факел наносит 1d6 урона тому, в кого попадёт, но неуклюжий полёт даёт штраф -4 на любые попытки в кого-то им попасть.

Товары для торговли: Светляки, керамические огнива, антибиотики, инструменты из керапласа и прочие плоды цивилизации ТУ4, которые могут быть в цене на более примитивных мирах. Килограмм таких товаров обычно меняют на местные изделия не меньше чем на сотню кредитов — на отсталых мирах, куда межзвёздные купцы заглядывают редко. Чем чаще идёт межзвёздная торговля, тем быстрее тает прибыль, и всегда остаётся вопрос, найдутся ли местные изделия, ради которых купцу вообще стоило лететь.

Металлы для торговли: Плод обычной астероидной добычи ТУ4: золото, платина, искусственные самоцветы и прочее, что на многих потерянных мирах драгоценно, а на космических — гроша не стоит. Килограмм таких металлов на бедных металлом мирах, отрезанных от межзвёздной торговли, меняют на местные изделия ценой до тысячи кредитов. Правда, рынок насыщается быстро, и обычно хватает нескольких купеческих рейсов, чтобы местные начали требовать товары или кредиты.

Вакк-заправщик: Эта трёхкилограммовая труба фильтрует и сжимает атмосферу, заправляя кислородные баллоны вакк-скафандров. Она вытягивает кислород из любой атмосферы, где он есть, — даже в виде углекислого газа. Заправка стандартного баллона вакк-скафандра занимает десять минут работы и съедает один энергоэлемент типа А. У большинства вакк-заправщиков есть и аварийный ручной привод, но крутить придётся не меньше двух часов.

3.7.9 МЕСТНЫЕ МАРКИ

Снаряжение из этого раздела соответствует стандартному железу ТУ4 со среднего современного кос-

мического мира. ПИ, который покупает обычный вакк-скафандр, вправе рассчитывать, что тот работает так, как здесь написано.

Но техника не везде одинакова, даже на мирах одного техуровня. Планеты с особыми природными опасностями или технологическими коньками часто держат заметно лучшую технику для таких дел, чем соседи, а мирам, которым не хватает важного сырья или промышленной базы, может достаться снаряжение заметно хуже.

Мастеру не стоит стесняться придумывать местную технику как награду для ПИ или как особую возможность для покупки. Такое снаряжение может давать бонусы к навыкам, работать дольше, наносить больше урона, давать бонус к КЗщ или ещё какую-нибудь выгоду. Такое штучное железо добавляет колорита технике мира.

Вакк-скафандр: Стандартный вакк-скафандр ТУ4 рассчитан на то, чтобы владелец выжил и в жёстком вакууме, и на большинстве непригодных для жизни планетных поверхностей. Скафандр защищает от обычного уровня космического излучения и держит атмосферу с регулируемой температурой. В вакк-скафандры встроены рации с дальностью в десять километров. Кислородный баллон вакк-скафандра весит 1 единицу Загруженности, уже включённую в вес самого скафандра, и работает шесть часов.

Вакк-скафандры громоздки и дают штраф -2 ко всем броскам атаки и проверкам навыков, требующим движения. Тот, у кого за плечами хотя бы месяц опыта в невесомости, этот штраф не получает. Поверх вакк-скафандра нельзя носить броню, зато сам скафандр даёт владельцу КЗщ 13. Вакк-скафандру нужен один энергоэлемент типа А на каждые двенадцать часов работы.

У вакк-скафандров самозатягивающаяся наружная оболочка, которая заделывает пробоины от пуль, стрел или энергетических лучей, но удар клинкового оружия системе ремонта не по силам. Если персонажа с 10 или меньше пунктами здоровья ударили клинковым оружием, скафандр рвётся с вероятностью 50%. В скафандры вложены аварийные заплатки, но чтобы наложить одну, нужно Основное действие. Воздействие вакуума описано в разделе «Опасности среды».

Вакк-кожа: Более продвинутая версия вакк-скафандра уровня ТУ5; эту облегчающую оболочку можно носить как предмет в готовности вместе с бронёй, хотя сама она бонуса к Классу защиты не даёт. Кислородный баллон ей не нужен: она сама расщепляет и перерабатывает дыхание владельца, а при необходимости превращает и его телесные отходы в питьевую воду. Вакк-кожа не даёт владельцу никаких штрафов к броскам атаки и проверкам навыков. Рвётся она так же, как обычный вакк-скафандр, и требует энергоэлемент типа А на каждые 24 часа работы.

3.8.0 УРОВНИ ЖИЗНИ, РАБОТНИКИ И УСЛУГИ

Искателям приключений, которые подолгу задерживаются на одном месте, обычно приходится покупать еду, кров и прочие мелочи повседневной жизни. Чтобы не расписывать каждую трату, ПИ просто отдаёт определённую сумму за каждый день, прожитый вне корабельного экипажа, казармы или иного готового жилья.

Трущобный уровень жизни — это голый минимум для выживания. Скучная еда, угол в каком-нибудь сквоте — и почти ничего больше. **Бедный** уровень жизни даёт жильё казарменного вида, общественный транспорт и мелкие редкие радости.

Обычный уровень жизни, как правило, даёт отдельную городскую квартиру или сельский дом, арендованную личную машину, приличный гардероб и регулярные небольшие удовольствия.

Достойный уровень жизни позволяет держать отдельный городской таунхаус или похожее жильё, просторный сельский дом, личную машину классом получше и без раздумий тратиться на мелочи вроде ресторанов и клубов.

Элитный уровень жизни даёт целые этажи роскошных зданий или снятые загородные поместья, водителей и гравилёты по вызову, личную прислугу и прочие удобства. **Непревзойдённый** уровень жизни похож на жизнь избалованных знаменитостей и олигархов, с круглосуточной прислугой, свободным входом в самые закрытые заведения и лучшим во всём.

Уровень жизни	Цена/день
Трущобный	5
Бедный	10
Обычный	15
Достойный	25
Элитный	200
Непревзойдённый	1 000

Приведённые здесь цены рассчитаны на краткосрочную аренду и короткие договоры, а вдобавок включают неизбежную наценку для чужаков, которую берут почти в любом обществе. Местный житель может позволить себе тот же уровень жизни вдвое дешевле, но такая экономия обычно держится на его местных связях.

ПИ порой нужно нанять помощников, а Мастеру время от времени требуется знать, что считается «хорошим заработком» для местного NPC. Цены ниже — это дневная плата NPC с профильным профессиональным навыком на уровне-0, уровне-1 и уровне-2. Более талантливых работников обычным порядком не нанять, их приходится особо разыскивать и вербовать.

Псионники редки, и нанимать их дорого. Даже если такого удастся найти, он редко возьмёт меньше 200 кредитов в день за каждый уровень псионического навыка.

Работники без возражений выполняют обычные обязанности, но храбрости и преданности в них ровно столько, сколько купили их плата и связи.

Работник	Плата/день
Художник	3/10/100
Программист	10/30/100
Врач	50/100/400
Охранник	10/20/150
Юрист	10/25/400
Проститутка	2/10/200
Псионик	Особая
Учёный	10/30/100
Техник	10/30/100
Чернорабочий	2/8/15

Искателям приключений часто нужно получить от местных какую-нибудь услугу или поблажку, и список ниже даёт цены на самые ходовые из таких нужд. Размер взятки нередко зависит от общего уровня коррупции на планете, но здесь приведены цены, обычные для большинства миров. К мелким преступлениям обычно относят всё, за что грозит только штраф или несколько месяцев тюрьмы. Тяжкие — это большинство серьёзных уголовных преступлений и всё, за что дают годы заключения. Караемые смертью преступления — любые, за которые виновного на этом мире казнят. Особо наглые или щекотливые проступки одной взяткой не решить, хотя нужные «особые услуги» нужным чиновникам ещё могут выхлопотать отсрочку.

Поддельные документы — это качественные бумаги вместе с подходящими ложными записями в базах данных. Их хватает, чтобы пройти блокпост и проверку охраны, но серьёзной сверки у подозрительно-го чиновника они не выдержат.

Услуга	Цена
Взятка, прощение мелкого преступления	50
Взятка, прощение тяжкого преступления	500
Взятка, прощение преступления, караемого смертью	5 000
Поддельные документы	500
Интенсивная медицинская помощь	200/день
Почтовое сообщение, межзвёздное	1/гекс
Недельный проездной на общественный транспорт	2
Аренда мастерской ТУ4	100/день
Аренда наземного автомобиля	15/день
Проезд на звездолёте, трюмный класс	500/гекс

Услуга	Цена
Проезд на звездолёте, хороший класс	1000/гекс
Грузовая перевозка на звездолёте, за кило	25/гекс
Разнузданная вечеринка	100/человек

3.9.0 ТРАНСПОРТ

Большинство современных миров ТУ4 держится на гравитационных машинах с электрическим питанием. Расчищенные дороги бесчисленных миров несут поток вездесущих гравикаров, ховерциклов и высотных гравилётов. На мирах поглубже дороги могут быть и вовсе не мощёными, ведь высокий просвет гравитационной машины и так позволяет пройти над ямами и крупным мусором.

Миры попроще всё ещё держатся на двигателях внутреннего сгорания. Многим хватает местных ресурсов, чтобы производить какое-нибудь горючее топливо, но некоторые настолько бедны, что нет у них и этого малого ресурса. Таким мирам для перевозок остаётся только мускульная сила — инопланетных зверей или скромных носильщиков-людей.

3.9.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ ТРАНСПОРТА И БОЙ

На мирах ТУ4 машины обычно работают от энергоэлементов типа В. Более примитивные планеты, как правило, вынуждены пользоваться каким-нибудь биотопливом, если только им не посчастливилось располагать запасами ископаемого топлива. Машины не нужен один энергоэлемент или одна заправка на шесть часов работы, если рядом нет удобного источника питания.

Транспорт обычно ходит только по более-менее ровной и сухой местности. Гравитационные машины вроде ховерциклов не замечают пересечённой местности и спокойной воды, как и вездеходы-исследователи. Большинство гравитационных машин поднимается выше 10 метров над землёй или водой, а гравилёты — это специально спроектированные летательные аппараты, они умеют зависать и выполнять вертикальный взлёт и посадку.

Скорость — это абстрактная мера быстроты и вёрткости машины. Когда машины гонятся друг за другом, Скорость чужой машины идёт штрафом к проверкам Пилотирования на сближение или отрыв. Скорость может служить и модификатором, когда кто-то пытается выполнить трудный манёвр или уйти от опасности на дороге.

Броня вычитается из всего урона, который оружие наносит машине. На урон от Тяжёлого оружия Броня не действует, ведь такие стволы часто и создают ради уничтожения транспорта. В частности, гравитанки неуязвимы для всего, что слабее Тяжёлого оружия ТУ4, а танки попроще — для всего, что ниже Тяжёлого вооружения ТУ3.

Собственно попасть по машине выходит автоматически, если она стоит на месте не дальше 30 футов. Чтобы поразить цель размером с машину дальше этой дистанции, нужна атака против КЗщ 10. Если цель движется, вычти её Скорость из броска атаки, а если и сам атакующий сидит в движущейся машине, вычти ещё и её Скорость.

Пункты здоровья показывают, сколько урона машина выдержит, прежде чем будет уничтожена. На половине пунктов здоровья Скорость падает вдвое, а летающие машины обязаны сесть при первой же возможности. Если машину свели к нулю пунктов здоровья, весь экипаж и пассажиры делают Физические спасброски. Провал означает, что пассажир получает урон, равный максимуму пунктов здоровья машины, а успех уменьшает этот урон вдвое.

Экипаж — это предельное число людей на борту. Перечисленным машинам, чтобы ехать или лететь, на деле нужен всего один член экипажа, хотя для стрельбы могут понадобиться и другие.

Тоннаж — это транспортный вес машины, по которому считают загрузку корабля.

Транспорт	Цена	Скорость	Броня	ПЗ	Экипаж	Тоннаж	ТУ
Мотоцикл	1 000	1	4	10	1	1	3
Наземный автомобиль	5 000	0	6	30	5	10	3
Ховерцикл	5 000	2	3	10	1	1	4
Гравикар	20 000	2	4	25	5	10	4
Вездеход-исследователь	15 000	0	8	40	8	25	3
Вертолёт	25 000	3	6	20	6	50	3
Атмолёт	30 000	4	8	25	6	50	3
Гравилёт	40 000	5	8	25	6	50	4
Гравитанк	200 000	2	Особая	50	3	50	5

3.9.3 ВИДЫ ТРАНСПОРТА

У каждого мира свои марки ходовых машин, но перечисленные ниже виды покрывают самые обычные модели. Указанные цены даны для новой машины среднего класса, проданной персонажу игрока, у которого мало местных связей. Местный житель, который знает нужных людей или готов взять подержанную либо «с характером» машину, порой достаёт такую же вдвое дешевле.

Мотоциклы проходят там, где городская застройка остановит машину покрупнее, зато за городом им бывает труднее.

Ховерциклы — это их эквивалент на ТУ4, они умеют коротко подниматься на высоту до 10 метров над землёй и легко проходят везде, кроме густого леса и отвесных склонов.

Наземные автомобили — это ТУ3-версии машин, привычных на Земле XXI века, с небольшими отличиями в электронике и возможностях. Примитивные багги всех сортов встречаются даже на мирах повыше техуровнем, ведь строить и чинить их куда про-

Техуровень показывает минимальный техуровень, на котором машину можно построить. Машину строят и на более высоком техуровне ради лучших показателей, но большинство миров предпочитает просто выпускать более продвинутые машины.

3.9.2 ВООРУЖЕНИЕ ТРАНСПОРТА

Почти любая машина крупнее мотоцикла или ховерцикла способна нести какое-то встроенное оружие. Наземные автомобили и гравикары берут одно оружие, а вездеходы, вертолёты, атмолёты и гравилёты — два. Гравитанки — это специализированные оружейные платформы, они берут шесть.

Тяжёлое оружие занимает больше места, чем обычное оружие дальнего боя, и каждая такая система съедает место двух меньших стволов.

Каждому оружию нужен свой стрелок, и всё установленное оружие бьёт по навыку Стрельба, хотя Мастер может разрешить и Пилотирование для носовой установки, которую наводит сам пилот. Гравитанки несут продвинутые системы наведения, так что наводить всё их оружие и вести из него огонь может один стрелок.

ще, чем нежную гравитехнику более современных машин.

Гравикары — это стандартный личный транспорт большинства миров ТУ4, хотя горожане победнее чаще ездят общественным. На большинстве развитых миров есть планетарные транспортные сети, и пассажиру достаточно ввести пункт назначения, а дальше машина довезёт сама. Там, где нехватка инфраструктуры или враждебные местные условия такого удобства не позволяют, остаётся ручное управление и навывк Пилотирование.

Вездеходы-исследователи — это крепкие машины на колёсах или гусеницах, работающие от энергоэлементов типа В или от местного биотоплива. По пересечённой местности они идут не так легко, как гравитационная машина, зато их строят так, чтобы они выдерживали чудовищные издевательства и не ломались, а чинить их можно простым инструментом и подручными средствами фронта.

Вертолёты идут в ход на мирах ТУ3, где нехватка аэродромов или коварная местность не дают пользоваться самолётами. Умение зависнуть над участком

или сесть на тесную площадку делает их особыми любимцами войск быстрого реагирования и всех, кому нужна скорая огневая поддержка. Здесь приведён гражданский аппарат среднего класса, который могут перекроить под себя ополченцы или авантюристы.

Атмолёты — это самолёты с неподвижным крылом, которыми пользуются на планетах, слишком примитивных, чтобы освоить гравитехнику. Они быстрее сравнимых вертолётов и проще в обслуживании, а на большинстве миров ещё и берут больше груза. Нужда в чистой твёрдой площадке для взлёта и посадки ограничивает их применение на некоторых суровых мирах. Здесь имеется в виду небольшой личный реактивный самолёт.

Гравилёты — это обычный дальний транспорт на большинстве миров ТУ4. Они достаточно велики, чтобы нести гравитехнику для настоящего полёта, а отдельные модели дотягивают даже до низкой орбиты. Все они зависают и набирают высоту с обычной для гравитехникой лёгкостью. Этот конкретный гравилёт — небольшой аппарат для состоятельного владельца и его семьи.

Гравитанки составляют основу бронетанковых сил зажиточного мира ТУ4. На большинстве миров частное владение ими строго запрещено, но «экспортные модели» нередко удаётся раздобыть для вывоза с планеты. Броня гравитанка достаточно тяжела, чтобы полностью гасить урон от обычного стрелкового оружия, и повредить такую машину можно только Тяжёлым оружием или грамотно заложенными подрывными зарядами.

3.10.0 Дроны

В далёком будущем часто удобнее послать в опасное место расходный гравизонд, чем рисковать имуществом, которое так просто не починишь. Хорошо снаряжённые отряды искателей приключений нередко берут с собой дрон-другой для исследования местности и разведки с воздуха.

Военное применение дронов ограничивает повсеместная квантовая РЭБ. Электронную навигацию сбить легко, поэтому на современном поле боя и рядом с важными гражданскими сооружениями дистанционно управлять дроном без провода невозможно. Зато в чужих дебрях и вдали от городов дрон остаётся рабочим инструментом для исследователей и для тех, кто покоряет миры с примитивными армиями.

3.10.1 Пилотирование дрона

Чтобы пилотировать дрон, нужен либо кибернетический канал управления дронами из раздела «Кибернетика», либо ручной блок управления, который идёт в комплекте с дроном. Канал управления ведёт одновременно до одного дрона плюс уровень навыка Программирование владельца. Ручной блок ведёт только

один. Дрон расходует один энергоэлемент типа А за каждый час работы.

Каждый раунд пилот тратит Основное действие, чтобы приказывать дрону лететь или стрелять. Дрон без приказа стоит на месте, если им правят через канал управления, а вот с ручным блоком есть шанс 2 из 6 разбить дрон, если оператор его не ведёт. В бою дрон летит на 30 метров за раунд, в ход своего пилота. Вне боя он выдаёт до 100 километров в час.

Заметить дрон на дистанции наблюдения — проверка Мдр/Внимание сложности 10. Дрон, подошедший достаточно близко, чтобы бить по цели, замечают со сложностью 8. У любого охраняемого объекта найдутся сенсоры, способные засечь гражданский дрон, едва тот войдёт в дистанцию наблюдения, — если только на дроне нет оснастки скрытности.

3.10.2 Бой дронов

Пилот дрона может пустить в ход не более одного оружия из тех, что несёт дрон, — тем же Основным действием, которым он каждый раунд им управляет. Управляющая характеристика для любого такого оружия — Интеллект, а профильным оружейным навыком считается лучший из навыков пилота, Пилотирование или Программирование. Стреляет дрон с базовым бонусом атаки пилота.

3.10.3 Типы дронов и характеристики

У каждого дрона есть цена, предельное число единиц оснастки, вес по Загруженности для переноски, запас пунктов здоровья, предельная дистанция управления и минимальный техуровень. Дрон можно атаковать, как любой другой предмет, и, если его свести к нулю пунктов здоровья, он разобьётся.

Примитивные дроны — лучшие переносные летающие дроны, какие способны построить миры ТУ3. Хрупкие, слабые и с малой дальностью, зато сравнительно дешёвые.

Пустотные ястребы — единственные дроны, построенные прямо под глубокий космос. В отличие от прочих дронов, в вакууме они работают безупречно, вот только дальности им хватает лишь до сравнительно близких кораблей и объектов.

Дроны **Ловчий** — стандартные рабочие лошадки ТУ4 среди всего дронового племени, их продают на большинстве современных миров. **Каракатицу** делали под воду, и работает она только в жидкой среде. Жидкость держит корпус, поэтому оснастки такой дрон несёт заметно больше, но навигация на сонаре режет ему доступную дальность.

Призракоходы — дроны скрытности, собранные из прозрачных для радара материалов. У них встроена оснастка *Сенсорная прозрачность*, а сложность засечь их сенсорами — 11 вместо 9.

Дроны **Спящий** построены, чтобы подолгу висеть на посту. Оснастка *Удержание позиции* встроена в саму

их конструкцию, а в зависании расход энергии падает до тонкой струйки. Сутки зависания вытягивают из энергоэлемента всего пять минут расхода.

Дроны **Пакс** — одни из самых распространённых претеховых дронов, что вообще уцелели. Флот старого режима охотно пускал их на умирение беспокойных миров, где не было квантовой РЭБ. По претеховым меркам они примитивны, но большинство современных дронов оставляют далеко позади.

Модель дрона **Алект** показывает один из способов, какими претеховые учёные пытались обойти пределы квантовой РЭБ на современном поле боя. Каждая Алект — полноценный ВИ, экспертная система настолько изощрённая, что кажется почти разумной. Самоподдерживающееся мышление позволяет ей работать, даже когда квантовая РЭБ отрезает её от внешних сигналов. У всех Алект, поднятых из утиля, личность оказывалась «женской».

Модель дрона	Цена	Оснастка	КЗщ	Загр.	ПЗ	Дист.	ТУ
Примитивный дрон	250	1	12	2	1	500 м	3
Пустотный ястреб	5 000	4	14	6	15	100 км	4
Ловчий	1 000	3	13	2	5	2 км	4
Каракатица	2 000	5	13	2	10	1 км	4
Призракоход	3 000	2	15	3	1	5 км	4
Спящий	2 500	4	12	2	8	100 км	4
Пакс	10 000	4	16	4	20	100 км	5
Алект	50 000	4	18	4	30	5000 км	5

3.10.4 Оснастка дронов и ремонт

Помимо базового шасси дрона, оператор может навесить на него разную оснастку и добавить возможностей. Раз поставленную оснастку уже не снять, не покалечив дрону конструкцию. Если дрон уничтожен, вся оснастка гибнет вместе с ним.

Повреждённый дрон можно починить полностью, потратив одну единицу запчастей за каждые пять потерянных пунктов здоровья и час работы того, у кого есть хотя бы Ремонт-0.

Боекомплект: Дрон несёт боеприпасов на один энергоэлемент или магазин для каждого из установленных орудий, будь их одно или несколько. Оператор перезаряжает боекомплект Основным действием.

Бомбосброс: На дрон ставят до двух взрывчаток размером с гранату, и он сбрасывает одну или обе вместо атаки другим оружием. Если гранату сбрасывают с высоты больше 30 метров, она автоматически уходит в сторону от намеченной точки.

Голокожа: Дрон набрасывает на себя тонкую голограмму, издали вполне убедительную. Сложность заметить дрон глазами становится 10 на дистанции стрельбы и 12 на дистанции наблюдения. Стрельба всегда привлекает внимание.

Гравиглушители: Дрон работает исключительно тихо. Обычным слухом его теперь не расслышать дальше пяти метров.

Медицинская поддержка: В дрон грузят до дюжины единиц лекарств — дозы стимов, пластыри «Лазарь» или вещества менее благотворные. Вместо атаки оружием он может выстрелить лекарством из дистанционного инъектора по цели в пределах десяти метров. Обездвиженные или согласные цели он поражает автоматически, по враждебным нужен обычный бросок атаки. Считается, что

у дрона навык Медицина-0 или навык Медицина действующего пилота — смотря что выше.

Питание от среды: Дрон берёт рабочую энергию из солнечного света или перепадов температуры. Пока он может тянуть энергию из окружения, он работает без ограничения по времени.

Повышенная грузоподъёмность: Обычный дрон поднимает не больше килограмма лишнего веса, а здесь гравистановки доработаны и тянут до двадцати килограммов груза. Эту оснастку можно поставить несколько раз.

Продлённый полёт: Теперь дрон может нести второй энергоэлемент типа А, чтобы питать полёт. Эту оснастку можно взять несколько раз и ещё увеличить дальность.

Экспертная система: В дрон загружено мудрёное ПО самостоятельного пилотирования. Оператор может задать ему полётное задание, назначить цели для оружия, а на простые сигналы среды дрон отзывается сам. Каждая новая команда стоит Основного действия, а команды с любыми условиями могут потребовать проверки Инт/Программирование, чтобы дрон понял. Самостоятельно дрон стреляет не больше чем из одного орудия за раунд и атакует с суммарным бонусом атаки +2. Квантовая РЭБ забивает эту лёгкую систему.

Оснастка дронов	Цена	ТУ
Боекомплект	250	4
Бомбосброс	500	3
Питание от среды	4 000	4
Экспертная система	5 000	4
Продлённый полёт	250	3
Гравиглушители	2 000	4
Повышенная грузоподъёмность	2 000	4
Голокожа	3 000	4

Оснастка дронов	Цена	ТУ
Медицинская поддержка	2 000	4
Комплекс наблюдения	250	3
Гоночная гравитика	2 000	4
Укреплённая конструкция	1 000	4
Сенсорная прозрачность	5 000	4
Удержание позиции	1 000	4
Заряд самоуничтожения	250	3
Оружейная оснастка	1 000	4

Гоночная гравитика: Дрон настроен на добавочную скорость. Запас полёта у него режется вдвое, зато теперь он проходит до 60 метров за боевой раунд и вне боя летит до 200 км/ч.

Заряд самоуничтожения: В дрон закладывают подрывной заряд из раздела «Тяжёлое оружие». Оператор подрывает его как атаку, но, если подвести дрон внезапно не вышло, заход всегда даёт очевидцам шанс заметить его прежде, чем он подойдёт на дистанцию.

Комплекс наблюдения: Базовая камера и звук есть у любого дрона, но этот комплекс несёт полно-спектральный УФ/ИК-визуальный блок, дистанционные звуковые сенсоры и детекторы излучения и химии. Дрон разбирает разговоры и выражения лиц с расстояния до 2 километров и работает даже при полном отсутствии видимого света.

Оружейная оснастка: На дрон вешают оружие дальнего боя на 1 единицу Загруженности, само оружие покупается отдельно. Эту оснастку можно взять не один раз, чтобы поставить больше оружия или оружие потяжелее. Оружию нужен один боекомплект или несколько, чтобы его питать.

Сенсорная прозрачность: Дрон обшит противорадарными композитами. Обычные сенсоры не засекут его на дистанции наблюдения, а военные сенсоры высшего класса заметят только по проверке Инт/Программирование сложности 9.

Удержание позиции: Дроном не нужно править постоянно. Если оператор не тратит на него Основное действие, дрон просто стоит на месте. С оснасткой *Комплекс наблюдения* он подаст оператору сигнал, когда получит любые аномальные показания.

Укреплённая конструкция: На дрон ставят более тяжёлую обшивку и крепкий внутренний осто. Его пункты здоровья растут на 50%, с округлением вверх.

3.11.0 КИБЕРНЕТИКА

Постеховая медицина и технология нейроинтерфейсов достаточно тонки, чтобы сплавить металл и плоть в единое целое. Создание продвинутой кибернетики

теоретически по силам и обществам ТУ4, а претеховые миры выпускают кибернетику такой изощрённости, что грань между организмом и изделием стирается.

И всё же на большинстве миров кибернетику не достать, даже там, где формальный технологический уровень её тянет. Преимущества, которые кибернетика даёт носителю, велики, но постройка, подгонка и вживание этих устройств стоят чудовищно дорого по сравнению с простой покупкой ручного прибора с той же функцией. Мало кто купит имплант «Призрачный голос» за 15 000 кредитов, когда компад в рознице стоит сотню.

Рынок, который всё-таки существует, держится в основном на горстке элитных оперативников и сандовников, готовых платить несусветные деньги за малейшее преимущество. Почти всю кибернетику собирают под конкретного носителя, и поиск лабораторий, способной изготовить аугментацию и удачно её вживить, сам по себе тянет на приключение. Впрочем, на некоторых мирах производство кибернетики поставили на поток, и там она куда дешевле и расходится куда шире. Но даже такие миры редко вывозят много кибернетики наружу, ведь чтобы подогнать и вживить товар, нужна тяжёлая инфраструктура. Тому, кто хочет эту технику, придётся отыскать такие планеты и вести переговоры на месте.

Помимо цены и редкости, кибернетика ещё и нагружает тело носителя. У каждой части кибернетики есть стоимость в Системной нагрузке, как описано в разделе «Системная нагрузка», и она навсегда добавляет столько пунктов Системной нагрузки к общему счёту носителя. Эти пункты не снять ничем, кроме хирургического удаления системы. Такая постоянная Системная нагрузка уменьшает объём психического исцеления, который персонаж способен выдержать, и может ограничить действие лечебных препаратов и стимуляторов.

У некоторых видов кибернетики есть цена включения в Системной нагрузке. Если эта цена подняла бы Системную нагрузку персонажа выше значения его Телосложения, включить кибернетику нельзя — тело просто не выдержит нагрузки, пока не отдохнёт.

Насос адреналового подавления: При включении эти эндокринные насосы гасят в носителе множество мозговых веществ и одновременно возбуждают центры восприятия. Сочетание даёт холодное, бесстрастное чувство обстановки. Пока система включена, носитель получает +2 к броскам инициативы. У большинства систем есть встроенные защитные перехваты против психологической зависимости и повреждения мозга, поэтому пользоваться устройством можно не дольше часа в сутки. Пока насос работает, носитель получает штраф -2 ко всем проверкам социальных навыков, а на переключение уходит пять раундов.

Аугментации биоадаптации: Эти дополнительные синтетические органы и фильтры позволяют носителю выживать в разреженной атмосфере, а также переносить температуру от антарктического холода до жара, кипящего воду. Он может ещё и питаться самыми разными местными формами жизни — местная биология обычной планеты никогда не считается несовместимой для еды.

Комплекс телесного арсенала: Кое-кому нужно быть вооружённым всё время и ничем этого не выдавать. Самодельное оружие и обычные потайные стволы неплохо работают по мягким целям, но чтобы вывести из строя цель в силовой броне, нужно кое-что посерьёзнее. Состав комплекса у каждого носителя свой, но обычно он работает как среднее продвинутое оружие, которым можно бить навыком Кулак или Клинок, плюс хотя бы один встроенный энергетический излучатель, равный лазерной винтовке и питающийся от вставного энергоэлемента типа А. Убранный телесный арсенал обнаружит только медосмотр.

Скульптура тела: Это не столько один имплант, сколько череда сложных операций, и доступна она на многих мирах ТУ4 с достаточно развитой медициной. За неделю переделок и процедур внешность пациента можно задать в любых человеческих или почти человеческих пределах, вплоть до полного совпадения сетчатки и отпечатков пальцев с нужным образцом. Версия ТУ5, которая стоит вдесятеро дороже, может включать обширное перепрограммирование ДНК и менять пациента на генетическом уровне — переделки становятся наследуемыми, а облики, скроенные под женское тело, способны вынашивать потомство. Процедура ТУ5 необратима, и любые дальнейшие крупные переделки пациента требуют новой постоянной Системной нагрузки.

Кибернетика	Цена	Сист. нагрузка	ТУ	
Насос адреналового подавления	30 000	1	4	Гасит эмоции и улучшает инициативу
Аугментации биоадаптации	10 000	1	4	Выживание в почти пригодных планетарных условиях
Комплекс телесного арсенала	10 000	1	4	Даёт убирающееся телесное оружие
Скульптура тела	10 000	1	4	Полная перестройка внешности
Дермальная броня	20 000	2	4	КЗщ 16, иммунитет к Шоку примитивного оружия
Канал управления дронами	20 000	1	4	Упрощает дистанционное управление дронами
Угриная конденсаторная сеть	25 000	1	4	Позволяет взламывать голыми руками и бить током
Гекконьи якоря	15 000	1	4	Лазание по отвесным поверхностям как по ровным
Приёмопередатчик «Призрачный голос»	15 000	1	4	Встроенный компад с передачей звука и картинки
Тайная полость	10 000	1	4	Экранированная полость в теле для потайного хранения
Излучатели голокожи	15 000	1	4	Создают вокруг носителя голограмму
Триггер погружения личности	25 000	1	4	Позволяет безупречно принять ложную личность
Иммунофильтрационная система	25 000	2	4	Иммунитет почти ко всем болезням и ядам
Триггер искусственной комы	20 000	1	4	Изображает смерть и останавливает работу тела до двух недель
Тревога нейровторжения	50 000	1	5	Даёт +3 к спасброску против телепатии, предупреждает о вторжении
Панспектральная оптика	15 000	1	4	Встроенное зрение при слабом свете и тепловое зрение
Гермообшивка	15 000	1	4	Встроенный аварийный вакуумный скафандр
Протезная конечность	2 500	1	4	Заменяет конечность, потерянную по несчастью
Проводка ревенанта	50 000	3	5	Заставляет носителя драться даже после смерти
Окно замедленного времени	30 000	2	5	Не даёт застигнуть врасплох и ускоряет мышление
Стабилизационные перехваты	25 000	2	4	Автоматически стабилизируют смертельно раненного носителя
Наниты-метчики	15 000	1	4	Позволяют метить других следящими нанитами
Инъектор токсинов	20 000	2	4	Позволяет внезапно впрыснуть смертельный или оглушающий токсин
Приводы гашения дрожи	30 000	2	4	Дают краткие мгновения сверхточности

Дермальная броня: Тонкая подкожная армирующая сеть заметно защищает от ударов и порезов и при этом неощутима ни для чего, кроме медосмотра. У носителя импланта КЗЩ 16, и он невосприимчив к урону от Шока, который наносит примитивное оружие ближнего боя. Версия ТУ5, которая стоит в пять раз дороже, защищает ещё лучше и делает носителя полностью неуязвимым для примитивного оружия, будто на нём силовая броня.

Канал управления дронами: Чаще всего он встречается у военных ботоводов, но и гражданский может вживить себе канал управления дронами, чтобы упростить дистанционное пилотирование дронов и прочих роботизированных единиц.

Владелец канала отдаёт дрону команды Действием перемещения, а не Основным действием. Впрочем, один дрон получает не больше одной команды за раунд.

Кроме удобства команд, обладатель вживлённой установки может Мгновенным действием «посмотреть» через сенсоры пилотируемого дрона, а дрон никогда не считается вышедшим из-под контроля, даже если пилот не тратит действие на управление им. Канал держит связь одновременно с одним дроном плюс уровень навыка Программирование у носителя.

Гекконы якоря: В ходе этой сложной операции в кисти и стопы пациента вживляют миниатюрные гравитационные манипуляторы. Для левитации или гашения урона от падения они слабоваты, зато способны искривить местную гравитацию вокруг этих конечностей и притянуть носителя к ближайшей поверхности, которая выдержит его вес. Благодаря этому носитель свободно бежит и лазает вверх и вниз по отвесным поверхностям со своей обычной скоростью перемещения, если несёт не больше своей обычной максимальной Загруженности.

Гермообшивка: Её иногда покупают те, кто работает в жёстком вакууме или другой враждебной среде. Гермообшивка вживляет в дерму носителя сверхтонкую напорную мембрану и аварийные плёночные герметики, срабатывающие по мысленной команде. Она служит аварийным вакуумным скафандром со встроенным запасом кислорода и регуляторами температуры и держит носителя до тридцати минут. После срабатывания гермообшивке нужно 48 часов, чтобы восстановить целостность конструкции и заряд. Обнаружить гермообшивку способен только внимательный медосмотр.

Излучатель голокожи: Носителю вживляют несколько голографических излучателей, и он может менять внешность на что угодно примерно своего размера и очертаний, включая других людей. Смелость облика — Основное действие, и переключиться на облик, которого нет в библиотеке обликов этой кибернетики, нельзя. Библиотека огромна и содержит « типовые » образцы множества предметов

и людей человеческого размера, но чтобы изобразить конкретного человека, нужно не меньше пяти минут внимательно его рассматривать. Голограммы у излучателей хорошие, но не безупречные. Всякий, кто рассмотрит носителя вблизи, поймёт, что с внешностью что-то не то, а прикосновение мгновенно подтвердит любые подозрения. Излучатели умеют подделывать одежду и издавать звуки, дополняющие иллюзию, а если есть записи настоящего образца — менять и голос носителя. Маскировка держится, пока носитель не умрёт или сам её не снимет.

Иммунофильтрационные системы: Эта широко-спектральная система очистки аккуратно опознаёт и запирает ядовитые вещества, попавшие в организм носителя. Всякий раз, когда носителю обычно пришлось бы бросать спасбросок против болезни или токсина, он может вместо этого получить один пункт Системной нагрузки и автоматически преуспеть в спасброске. Большинство таких систем настроены автоматически отфильтровывать любые токсины и химикаты, которыми обычно пользуются полиция или войска сектора, но против особого боевого биотоксина фильтры работают хуже. Тогда система в лучшем случае даёт второй спасбросок, если первый провален, либо один спасбросок там, где его обычно не полагается.

Инъектор токсинов: Клыки или ногти носителя переделывают так, чтобы впрыскивать один из двух видов яда. Если носитель впрыскивает яд ничего не подозревающей жертве, которой уже касается, попытка удаётся автоматически. Если жертва настороже или уже в бою, впрыснуть яд получится, только если на ней нет брони и носитель удачно бросит атаку навыком Кулак. При успехе жертва должна пройти Физический спасбросок со штрафом -2, иначе яд её обездвижит — по выбору носителя она умрёт через 1d6 раундов или будет обездвижена 1d6 часов. Каждая ядовитая атака добавляет носителю 2 пункта Системной нагрузки.

Наниты-метчики: Настоящая нанотехнология стандартной науке ТУ4 не даётся, но этот кибер позволяет вживить носителю очень простые нанофабрики, которые постоянно источают неощутимую «умную пыль». Предметы, к которым носитель прикасается, можно пометить этими нанитами, и те ещё до 48 часов после метки плодят себе подобных. Дальше пыль стелет за помеченным предметом след, видимый носителю или тому, у кого есть трассер с нужным ключом. Смыть пыль обычным мытьём или чисткой не выйдет, её убирают только противонанитные средства. Пыль можно опросить по радио, и тогда она объявит своё положение всем в пределах пяти километров, но большинство носителей предпочитает держать её

в пассивном режиме, где она незаметна для большинства сенсоров ТУ4. Метка предмета добавляет носителю один пункт Системной нагрузки.

Окно замедленного времени: Передовая претеховая кибернетика. Окно замедленного времени ставили спасателям экстренных служб и всем, чья работа держится на решениях за долю секунды. Включённые импланты разгоняют мышление носителя больше чем на три тысячи процентов. Физические рефлексy при этом быстрее не становятся, но у носителя есть время осмыслить обстановку и разглядеть подробности. Того, кто включил окно замедленного времени, нельзя застигнуть врасплох — он всегда бросает инициативу как обычно, каким бы неожиданным ни был нападающий. Впрочем, такой разгон мозга сильно нагружает ткани, и за каждое включение носитель получает один пункт Системной нагрузки.

Панспектральная оптика: Переделка глаз позволяет носителю ясно видеть при любом освещении, кроме полной темноты, и вдобавок даёт тепловое зрение, которое легко различает очертания и расстояние даже при полном отсутствии света. Носитель видит и опасное излучение, и лазеры, настроенные вне видимого диапазона. Ближние радиопередачи он видит как цветные вспышки. Расшифровать эти передачи система не может, она только сообщает о них носителю.

Приводы гашения дрожи: В кисти и руки носителя вплетают нейронные волокна перехвата и подключают их к модулятору восприятия, вживлённому в основание ствола мозга. Там, где дело прямо упирается в координацию руки и глаза, носитель может включить гашение дрожи и получить сверхчеловеческую меткость и точность. Любой бросок атаки или проверку навыка, которые держатся прежде всего на ловкости рук или прицеле, носитель может перебросить, хотя всплеск энергии добавляет ему два пункта Системной нагрузки. Один и тот же бросок эта кибернетика позволяет перебросить только один раз. Гашение дрожи даёт сверхчеловеческую меткость, но, пока оно включено, перехваты размывают обычные нервные импульсы и снижают модификатор Ловкости носителя на 1. Включение и выключение этой кибернетики требует Основного действия.

Приёмопередатчик «Призрачный голос»: Некоторые просто не могут позволить себе остаться без связи — ни на минуту и ни при каких обстоятельствах. Вот им и пригождается микротонкая паутина радиопроводки и оптических аугментаций, из которой состоит призрачный голос. Такие блоки работают для носителя как встроенный компад и позволяют принимать и передавать звуковые и визуальные записи, причём вторые идут во врезку в поле зрения носителя. Если блок работает вне стандартной сети связи, он передаёт на двадцать километров, а принимает

на сто. Пользователи призрачного голоса могут пересылать друг другу простые схемы и изображения, а также оптические записи.

Проводка ревенанта: Один из самых уродливых плодов поздних претеховых исследований аугментации. Проводка ревенанта пронизывает тело носителя паутиной дополнительных приводов конечностей и сенсорных гроздей. В бою носитель может назначить до полудюжины целей микро-ИИ системы, снабжённого тормозами. Если носитель потеряет сознание или погибнет, микро-ИИ запустит приводы конечностей и продолжит бой, даже если от носителя осталась лишь рваная масса искалеченной ткани. Микро-ИИ не блещет умом, но справляется с большинством ландшафтов и с физическими помехами на пути к убийству назначенных целей. Заряда приводам хватает на 3d4 раунда или до тех пор, пока носитель не получит ещё 25 пунктов урона, — смотря что случится раньше. Нагрузка от проводки ревенанта сильно затрудняет возвращение упавшего носителя к жизни пластырями «Лазарь» или биопсионикой — все шансы на оживление вдвое ниже обычных.

Протезная конечность: Постеховая медицина умеет воспроизводить кисти, стопы, руки, ноги, глаза и множество внутренних органов. Такие протезы неплохо передают осязание, и без внимательного осмотра их обычно не отличить от обычных конечностей. Миры претехового уровня предпочитают по-настоящему отрачивать потерянные конечности, но тем, кому доступен лишь обычный уровень техники фронта, есть за что благодарить протезы.

Стабилизационные перехваты: В торс и позвоночник пациента вживляют хитрое переплетение микрокапилляров и запасных органов. Эти перехваты способны стабилизировать носителя там, где тяжёлая физическая травма иначе убила бы его. Носитель, сведённый к 0 пунктов здоровья, стабилизируется автоматически, будто к нему успешно применили пластырь «Лазарь», — при условии, что пластырь вообще мог бы его спасти. Впрочем, стабилизационные перехваты мешают обычной работе органов носителя, и его модификатор Телосложения снижается на 1 со всеми вытекающими потерями максимума пунктов здоровья.

Тайная полость: Её обычно размещают где-нибудь в торсе. Тайная полость — это небольшая ниша, вылепленная в теле носителя так, чтобы большинство стандартных медицинских и охранных сканирований её проглядели. Досмотр сканерами ниже ТУ4 она обходит автоматически, да и продвинутой технике нужен внимательный личный осмотр, чтобы получить шанс её найти. В полость влезет предмет размером с пистолет, а открывается и закрывается она мысленной командой носителя.

Тревога нейровторжения: По претеховым меркам этот кибернетический имплант ТУ5 простоват, но он даёт носителю +3 ко всем спасброскам против телепатического вторжения. Даже провалив такой спасбросок, носитель знает, что его атакуют телепатически, хотя некоторые формы ментального контроля не дадут ему сказать об этом, пока влияние не кончится. Предупреждение не указывает источник влияния.

Триггер искусственной комы: Набор имплантов подключён к стволу мозга носителя, и мысленной командой тот вводит себя в искусственную лечебную кому. Для всего, кроме медицинского осмотра, носитель выглядит мёртвым, а пока кома длится, ему не нужны ни дыхание, ни еда, ни вода. В коме носитель не исцеляется, но и болезни с ядами не развиваются. Носитель сам задаёт длительность комы до её запуска и всё это время лежит без сознания. Персонаж выдерживает в коме до двух недель, после чего должен пробить в сознании столько же, сколько провёл в коме.

Триггер погружения личности: Эта кибернетика построена на миниатюризированной технологии нейростимуляции, неощутимой ни для чего, кроме медицинского сканирования ТУ5 или хирургического осмотра мозговой ткани на ТУ4. Пока ТПЛ включён, носитель принимает вторичную личность вместе с целой библиотекой изготовленных воспоминаний. Всё это время он честно и полностью считает себя этой вторичной личностью, и убеждение не пробить ни телепатией, ни методами допроса ТУ4. Личность включается по желанию носителя, но выключается только по заранее заданному триггеру, и носитель сохраняет все пережитые воспоминания. Триггером служит любой заметный раздражитель — определённое время, вид конкретного человека, кодовая фраза или другой знак, — и носитель может менять его каждый раз, когда включает кибернетику. Во многие ТПЛ вживляют ещё и «мастер-ключ», который отключает наведённую личность автоматически.

Угрина конденсаторная сеть: Тончайшая, почти неощутимая сеть проводки по ладоням и пальцам носителя позволяет ему бить короткими управляемыми разрядами электричества по целям в пределах пяти метров. Мгновенным действием сеть добавляет 2d4 нелетального урона к удавшейся атаке навыком Кулак. По прямому назначению она также позволяет носителю перехватывать и отключать большинство электронных замков и охранных систем при удачной проверке навыка Скрытность или Ремонт. И разряд, и взлом охранной системы бьют по биологии носителя — за каждую атаку или проверку навыка он получает один пункт Системной нагрузки.

3.12.0 АРТЕФАКТЫ

Претеховые артефакты — одна из самых ценных находок, какие можно вынести из затерянных военных баз старого режима, брошенных колоний, безлюдных миров-усыпальниц и забытых исследовательских форпостов. Почти весь претех на современных мирах давно разобрали на жизненно важные запчасти или сгубили временем и войнами. Немногие уцелевшие вещи почти всегда стоят баснословных денег.

Претеховые артефакты почти не продают и не покупают. Некоторые вещи попадают сравнительно часто — их когда-то делали в таких количествах, что многое дожило до наших дней, или они настолько просты, что их до сих пор выпускают несколько уцелевших современных миров. Но большинство артефактов настолько редки, что устойчивого рынка для них нет. Владелец волен запросить за устройство сколько пожелает.

Получить эту цену — дело другое. Мало какое планетарное правительство разрешает частное владение «опасными претеховыми артефактами», и что считать опасностью, решает само правительство. К большинству владельцев быстро приходят твёрдые и вежливые агенты с тяжеловооружённой поддержкой и предлагают «справедливую цену» за находку.

Поэтому торговля претеховыми артефактами идёт в основном на чёрном рынке или на мирах и станциях, где слишком беспечны, чтобы интересоваться, кто там ввозит переносной генератор чёрных дыр, по случайности похожий на детскую игрушку старого режима. Такие места редко дают хоть какую-то безопасность и защиту сделки, так что торговать приходится среди алчной охраны, мнительных участников и постоянного воровства.

Чаще претеховые артефакты переходят из рук в руки частным порядком — как награда, плата за задание или обмен между владельцами. Персонажу игрока, который хочет заполучить один из артефактов этого раздела, придётся не только найти того, кто признаётся во владении такой техникой, но и выяснить, какая услуга нужна этому человеку, чтобы с ней расстаться. Иногда хватает десятков тысяч кредитов, но большинство владельцев предпочтут выжать максимум пользы из интереса умелого искателя приключений к их сокровищу.

3.12.1 АРТЕФАКТНАЯ БРОНЯ

Многие виды претеховой брони так редки или так полезны, что на открытом рынке их обычно не достать. Как и артефактное оружие, такие доспехи ревниво берегут те, кому посчастливилось их найти.

Охранный костюм руководителя: этот стильный претеховый наряд за минуту сам перестраивается под любой обычный костюм и даёт носителю КЗщ 15. Он создавался для охраны важных персон и автоматически стабилизирует смертельно раненного носителя, если тот не получил столько урона, что оживление уже невозможно. Как и большая часть претеховой артефактной брони, костюм настолько лёгок, что не добавляет носителю Загруженности.

Призрачная мантия: её создавали для элитных лазутчиков. Призрачная мантия искривляет свет вокруг носителя, размывая его очертания и подгоняя окраску под окружение. За минуту мантия сама перестраивается под любой обычный костюм и даёт носителю КЗщ 15. В режиме скрытности она даёт +2 ко всем проверкам навыков, связанным со скрытностью. Сенсоры и сканеры ТУ4 видят в мантии обычную ткань и ничего больше.

Полипластовый панцирь: эта разновидность штурмового костюма использует претеховые деформирующиеся полимеры, чтобы получить герметичные сочленения и гибкие броневые пластины, которые всё равно держат жёсткость под ударом. Полипластовый панцирь считается штурмовым костюмом с КЗщ 18, но при этом идёт за один предмет для Загруженности и не требует тренировки, чтобы им правильно пользоваться. Встроенные поглотители кинетической энергии позволяют броне работать без энергоэлементов.

Пситеховый боевой костюм: один из редких пситеховых артефактов, созданный для военных боевух псиоников. Этот плотно облегающий бронированный подкостюм даёт носителю КЗщ 16. Особая способность костюма работает только у псиоников — она позволяет рефлекторно питать защиту костюма собственным псионическим резервом. Мгновенным действием псионик может задействовать Усилие на день и снять до 15 пунктов урона от входящего источника физического вреда. Каждый раз при этом он должен пройти Ментальный спасбросок, иначе шок псионического преобразования не даст ему применять псионические приёмы, пока не закончится его следующий ход.

Костюм рваного прыжка: переделанная обычная отражательная решётка. Костюм рваного прыжка даёт носителю ограниченную телепортацию через встроенные пситеховые цепи. Мгновенным действием носитель может перенестись в любую точку в пределах ста метров, если видит её по прямой без помех. Чтобы цепи восстановились для следующего прыжка, нужно двенадцать часов. Энергоэлементы костюму для работы не нужны.

Силовая броня «Титан»: невероятно тяжёлый комплект силовой брони на сервоприводах. Штурмовые латы «Титан» любили претеховые абордажные партии и космодезанды. Броня даёт носителю все

обычные преимущества штормовой брони, но её базовый КЗщ равен 21, и она вычитает 2 пункта урона всякий раз, когда носителю причиняют вред.

Штурмовая решётка «Буря»: переделанная паноплия полевых излучателей. ШРБ обладает всеми возможностями ППИ, но вдобавок автоматически наносит 1d6 урона всякому, кто атакует носителя в ближнем бою. Урон наносится после того, как атака разрешена. Носитель невосприимчив к урону Шока. Кинетические поглотители позволяют ШРБ работать без энергоэлементов.

3.12.2 АРТЕФАКТНОЕ ОРУЖИЕ

Обычное претеховое оружие и так превосходно по качеству и исполнению, но отдельные образцы превосходят даже привычное мастерство древних. Такое «артефактное» оружие обычно выходило малыми партиями из рук претеховых мастеров или создавалось поштучно как настоящий шедевр. Иные производители, работавшие до краха, и спустя века не растеряли славу за неповторимое качество работы.

Артефактное оружие почти не появляется на рынке. Те немногие образцы, которые находят и выставляют на продажу, разбирают почти мгновенно элитные оперативники и прочие, чья жизнь зависит от качества снаряжения. Большинство обладателей артефактного оружия либо нашли его в давно брошенном претеховом схроне, либо получили от начальства, либо забрали из холодных рук прежнего владельца. Продать такое оружие столь же трудно — покупателей мало, и доверия им нет.

Серия «Экономичная энергия»: лазерное оружие этой серии не замечает при стрельбе взвеси в воздухе, а всё оружие серии получает +1 к атаке и +2 к урону.

Серия «Саморемонт»: это оружие само чинится от чего угодно, кроме прямой утраты кусков, а кинетические образцы серии сами подстраиваются под любые доступные боеприпасы и стреляют в любой среде, от жёсткого вакуума до работы под водой. Кинетическое или энергетическое оружие этой серии получает ещё и +1 к броскам атаки и урона.

Серия «Слаженность»: энергетическое оружие, которое попадает наборами из 2–5 одинаковых стволов. В начале каждого раунда владельцы Мгновенным действием могут назначить цель. Все их атаки этим оружием по назначенной цели получают +1 к атаке и урону за каждого владельца, который назначил того же врага, включая собственное назначение.

Серия «Узорочье»: оружие этой серии даёт владельцу +1 ко всем броскам атаки и урона, а кинетические образцы вдобавок никогда не остаются без боеприпасов. Такое оружие всегда безупречно чистое.

Серия «Точная оптика»: лазерное и плазменное оружие высочайшей выделки. Оружие этой серии даёт +2 к броскам атаки и к урону.

Серия «Без равных»: лучшее оружие, какое когда-либо создавало человечество. Оно даёт +3 ко всем броскам атаки и урона.

Серия «Перевертыш»: потайное оружие из полиморфных наносоединений, способных сменить форму за считанные мгновения. Оружие этой серии умеет принимать одну-единственную запасную форму той же массы, заданную ещё при изготовлении, — обычно это пояс, ожерелье или другая безобидная с виду вещь. Стоит взять предмет в руку и произнести короткий ключевой код, как он мгновенно меняет облик вместе со всеми боеприпасами, которыми был заряжен. Превращённое оружие не находит никакой постеховая техника, а претеховый сканер покажет лишь то, что предмет состоит из сложных нанитов. Оружие серии даёт +1 к броскам атаки и урона.

Серия «Любая среда»: оружие, которое безотказно работает почти в любых условиях. Кинетические и энергетические образцы вдобавок несут встроенные моноклики и годятся как среднее продвинутое оружие ближнего боя, так что бить прикладом не приходится. Оружие этой серии даёт +1 к броскам атаки и урона.

Серия «Ритуальный ближний бой»: моноклики, кинетические бинты и прочее оружие ближнего боя этой серии дают +1 к атаке и +1 к урону. Отдельные образцы украшены религиозной иконографией и несут продвинутые нанотеховые режущие кромки. Такие дают +2 к атаке и урону.

Серия «Микропуля»: оружие этой серии придаёт крошечной крупнице вещества профиль массы пули и потому никогда не остаётся без боеприпасов, хотя стрелять очередь не умеет. Оно получает +1 ко всем броскам атаки и урона.

Серия «Темпоральная»: это оружие несёт генераторы темпорального ускорения. Мгновенным действием владелец, держащий оружие в руке, может в любой момент получить целый дополнительный раунд действий. В конце этого бонусного действия он получает 1d4 Системной нагрузки, плюс 1 за каждое применение этой способности за последние 24 часа. Если из-за этого его Системная нагрузка достигнет максимума, он падает без сознания на час. Оружие этой серии даёт +1 к атаке и урону.

Серия «Искажающий ближний бой»: продвинутое оружие ближнего боя, работающее на технике пространственного искажения.

Серия «Творение мудрецов»: такие образцы обычно выглядят как оружие ближнего боя, прежде всего алебарды, клевцы и мечи, хотя попадались и стилизованные гиперскоростные многозарядные арбалеты, работающие как магнитные винтовки

с бесконечным боезапасом. Оружие серии даёт +2 к атаке и урону.

Серия «Точная кинетика»: точное кинетическое оружие с малой отдачей и высоким качеством исполнения. Оно даёт +2 к броскам атаки и урона.

Серия «Пробивной клинок»: клинковое оружие ближнего боя, созданное прежде всего ради пробивной способности. Клинок этой серии рассекает любое вещество, кроме продвинутых претеховых бронеовых плит, и наносит полный обычный урон машинам, включая гравитанки и другие цели, которые уязвимы только для Тяжёлого оружия. Урон Шока считает все цели так, будто у них КЗщю. Против любых целей клинок даёт +1 к атаке и урону.

АРТЕФАКТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

ИИ-спутник: истинный ИИ никогда не давался претеховым учёным легко. Каждый ИИ требовал отдельной возни при выращивании, и пугающую долю из них приходилось «тормозить» на дочеловеческом уровне, чтобы они не срывались в бесконечные раздумья над неразрешимыми философскими вопросами и не сходили следом в метастатическое безумие. Некоторые ИИ успевали дорости до человеческого уровня разума раньше, чем им требовались тормоза. Те из них, кто поскромнее дарованиями, помещались в железо размером не больше пяти-шести сантиметров по грани, обычно со встроенными сенсорами и голосовым блоком. Если ИИ-спутник проникся симпатией к персонажу игрока, из него выйдет полезный союзник — все такие ИИ владеют навыками Программирование и Ремонт на уровне 3 и выше, а бывают у них и другие умения. Впрочем, у пугающего числа этих ИИ есть собственные цели, и они не обязательно совпадают с целями «хозяев».

Индуктор системного сброса: набор претеховых препаратов поистине героического размаха. Спрей-инъектор с индуктором системного сброса — одно из самых мощных снадобий, какие изобрели претеховые биохимики. После укола цель мгновенно теряет все накопленные пункты Системной нагрузки, кроме тех, что навсегда добавила кибернетика. Дальше нагрузка набирается как обычно, но через 48 часов после введения индуктора она догоняет пациента. Он тут же падает без сознания с 1 пунктом здоровья и Системной нагрузкой на максимуме и лежит в коме 48 часов, прежде чем очнуться. Второй индуктор, принятый раньше, чем отработает первый, неизбежно убьёт человека за пять раундов после применения, и на спасение не помогут ни псионические дисциплины, ни обычная медицина.

Оживляющий чехол: найденный оживляющий чехол похож на туго свёрнутый мешок для трупов

с прикреплённым вычислительным модулем размером с кулак. Когда в мешок запечатывают свежее человеческое тело, модуль выпускает облако нанитов, которые чинят и оживляют покойника. Оживление работает на любом, кто мёртв не больше пяти минут, если голова цела и на месте большая часть массы тела. Оживлённые приходят в себя критически ранеными и с Системной нагрузкой на максимуме. Оживляющий чехол работает лишь однажды, после чего сгорает.

Полиморфные наниты: обычно попадают в двухкилограммовых цилиндрах со встроенными портами ввода-вывода данных. Полиморфные наниты — разработка поздней Второй волны экспансии, которая обещала перевернуть производство. Если скормить им чертёж по стандартным претеховым протоколам CAD/CAM, наниты вытекают в нужный предмет и воспроизводят любые необходимые физические свойства. Нанитами можно создать любой предмет равной или меньшей массы, был бы под рукой датапад или что-то подобное, чтобы передать им чертёж. Наниты одноразовые, но несколько цилиндров можно соединить и получить предмет побольше. Качество работы у нанитов хорошее, но не выдающееся, и повторить можно любой доступный чертёж техуровня 4 и ниже.

Псевдоядерный заряд: обычные гасители ядерных зарядов ТУ4 делают опасные ядерные реакции невозможными рядом с космическими кораблями и современными системами гражданской обороны, но псевдоядерный заряд собран из мудрёных претеховых деталей и по мудрёным методам, чтобы обойти защиту ТУ4. Большинство таких зарядов не крупнее чемоданчика, а рвануть могут так, что снесут крупный город или космическую станцию. Ту горстку, что успели создать до краха, старый режим держал для расправы с мятежными колониями фронта, всегда имея возможность откреститься. Уцелевшие заряды чудовищно незаконны почти на всех мирах.

Стимы «Джаггернаут»: этот накожный стимулятор создавали для претеховых штурмовых частей. Он заряжает человека бесстрашной злостью и безразличием к боли. Пользователь сразу получает 3d6 временных пунктов здоровья и +2 к атаке на десять раундов. По истечении срока все оставшиеся временные пункты здоровья пропадают, а сам он получает -2 к атаке на следующий час, пока организм приходит в себя. Такой стим добавляет 1 пункт Системной нагрузки.

Стимы целостности: обычно попадают в виде накожного распылителя. Каждая введённая доза возвращает цели 2d6+2 пункта здоровья. Каждая доза поднимает Системную нагрузку цели на 1 пункт, а тем, у кого нагрузка уже на максимуме, эти стимулы бесполезны. За один раунд в человека можно

ввести больше одной дозы, но каждая доза после первой добавляет ещё один, второй пункт Системной нагрузки из-за резкой перегрузки стимуляторами.

Стимы-микроочистители: спрей-инъектор, заряженный оживляющим коктейлем из нанитов и поддерживающей химии. Такой стим снимает с пользователя 1d4 пункта накопленной Системной нагрузки. Одному человеку можно ввести только один такой стим за 24 часа.

Сыворотка бодрствования: её создавали ради спайк-бурения на одноместных кораблях, где спящий пилот — непозволительная роскошь. Сыворотка бодрствования даёт человеку огромный запас сил и внимания на срок до семи суток кряду. Спать и даже отдыхать не нужно, но всё это время накопленную Системную нагрузку не сбросить. Успешная проверка Медицины сложности 10, которую можно делать не чаще раза в день, выводит препарат из организма досрочно.

Шлем «Стена разума»: шлем с прозрачным забралом, который укрепляет целостность нейронных структур носителя и мешает воздействовать на него псионическими способностями, которые бьют по разуму. Носитель получает +2 к спасброску против любой такой атаки, а шлем сам предупреждает его, если он стал целью телепатической способности. Против чисто физических псионических атак, например телекинетических, шлем не помогает, и его нельзя носить с силовой бронёй, вакуумными скафандрами или штурмовым костюмом.

3.13.0 Модификация И ИЗГОТОВЛЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

По-настоящему серьёзные исследования и разработки требуют средств, каких у отряда обычно нет, зато и в скромной мастерской талантливый техник с изрядным запасом запчастей с вторичного рынка способен улучшить своё снаряжение и снаряжение товарищей. Без полноценного отдела исследований и разработок за спиной техник-ПИ, как правило, может только переделывать и улучшать уже готовые вещи.

Мод — это переделка конкретной вещи, от которой та начинает работать лучше. Моды капризны, хрупки и часто подогнаны под конкретного пользователя. На рынке их обычно не найти. Чтобы моды не деградировали, а то и вовсе не отказали, их приходится регулярно настраивать и подкручивать, причём делать это должен техник высокой квалификации. Для модов нужны недешёвые запчасти с вторичного рынка, которые ещё надо где-то достать, а самым сложным подавай настоящий претех-утиль,

снятый с продвинутой древней техники. Как правило, эффективно модифицировать можно только снаряжение ТУ4 — более примитивная техника не годится для тех продвинутых компонентов, которые тут идут в дело.

3.13.1 Установка модов

Чтобы собрать и поставить мод, нужна хорошо оснащённая мастерская ТУ4. Полноценный производственный цех ни к чему, но собрать и отрегулировать технику без тех средств, какие есть у профессионального ремонтника или в автомастерской, не выйдет. Такую мастерскую обычно можно снять за 100 кредитов в день или купить целиком в городе или другом крупном поселении за 25 000 кредитов. Корабельная оснастка «Мастерская» тоже подойдёт.

У каждого мода есть минимальный уровень навыка Ремонт, нужный для установки и обслуживания. Скажем, мод *Индивидуальная подгонка* требует Ремонт-1, а мод *Гибкая* — Ремонт-2. Без этого уровня навыка техник не соберёт и не поставит мод, да и обслуживать его как следует не сможет.

За мод платят кредитами или утилем. Техник, у которого есть доступ к обычному рынку запчастей ТУ4, покупает компоненты за кредиты, но некоторым особо сложным модам нужны претех-компоненты, а их снимают только с определённых древних устройств старого режима. Годится не всякое устройство. Микронизированные термоядерные отводы, антигравитационные узелки, ударные флексоры и полиморфные регуляторы состояния встречаются лишь в отдельных образцах техники старого режима да в редких древних тайниках с неиспользованными компонентами. Обычно технику приходится добывать такие компоненты в приключении, потому что те, у кого они есть, держат их для собственных нужд и за обычные деньги с ними не расстанутся. Что именно за деталь попала в руки, для мода не важно, и все они просто учитываются как «утиль». Если моду нужны три единицы утиля, подойдут любые три, и разыскивать конкретные компоненты технику обычно не нужно. На сборку и установку модов уходит время. На каждый минимальный уровень навыка мода уходит неделя, чтобы собрать его и поставить в нужное устройство. Так, *Индивидуальная подгонка* ставится неделю, а *Гибкая* — две. Если техник не делает ничего, кроме работы, еды и сна, он сокращает эти сроки вдвое, а помощник с навыком хотя бы Ремонт-0 сокращает их ещё вдвое.

Моды делаются под конкретный предмет. Техник не может собрать «универсальный» мод, а потом просто прилепить его к устройству — мод тщательно рассчитывают точно под эту вещь, а иногда и под конкретного пользователя.

3.13.2 Моды и Обслуживание

Чтобы моды работали как надо, им нужно Обслуживание. Разогнанное железо, техника на грани воз-

можного и экспериментальные переделки просто не так живучи в поле, как обычное снаряжение, поэтому техник должен уделять модифицированной технике внимание каждый день, иначе она откажет. Для Обслуживания модов нужен обычный набор инструментов ТУ4, а вот особых запчастей не требуется.

Показатель Обслуживания техника равен сумме его модификаторов Интеллекта и Телосложения плюс тройной уровень навыка Ремонт. Чем умнее техник и чем дольше он способен работать, тем больше Обслуживания он тянет, но решает всё-таки его общая квалификация. Техник обслуживает столько модов, сколько составляет его показатель Обслуживания, и это не съедает время приключений и не отягощает часы отдыха. Считается, что такое Обслуживание идёт во время простоя, и отдельно отслеживать его в игре не нужно. Если техник не делает ничего, кроме Обслуживания, он удваивает свой показатель, но такое рвение требует шестнадцатичасового рабочего дня.

Если мод 24 часа остаётся без Обслуживания, он перестаёт работать. Если мод остаётся без Обслуживания неделю, перестаёт работать и всё устройство, к которому он прикреплён, — ненастроенный мод сделал его бесполезным или опасным. Оружие больше нельзя пускать в ход в бою, броня перестаёт защищать, заедает или становится слишком опасной, чтобы её носить, а прочие устройства просто отказывают. Долг по Обслуживанию с предмета снимает час работы техника, способного его обслуживать.

3.13.3 Изготовление обычного снаряжения

Иногда гаечник хочет собрать снаряжение сам, а не покупать готовое. Причины бывают разные. Нужного нет в продаже; на этом мире оно вне закона; технику хочется дешевле, чем просят торговцы; или техник строит собственную платформу под любимые моды. Снаряжение, собранное таким путём, должно быть в принципе выполнимо в мастерской. Стволы, броня и не слишком крупный транспорт — да, а вот компоненты звездолётов и другие крупные конструкции — нет.

Чтобы собрать большую часть снаряжения ТУ4, технику нужна мастерская ТУ4. Более примитивные вещи, по решению Мастера, можно собрать и меньшими средствами. Мастерская должна хотя бы в общих чертах подходить для того типа снаряжения, который техник собирает. В авторемонтной мастерской нет инструментов, чтобы варить фармацевтику, а в подсобной мастерской электроники нет подъёмников для работы с бронетехникой. Если технику нужно дооснастить мастерскую под тип снаряжения, который она не тянет, он платит половину исходной цены мастерской и получает нужные инструменты. Звездолёты с оснасткой *Мастерская* всегда годятся для переделки личного снаряжения.

Технику нужен источник запчастей. В любом городе ТУ4 или крупном поселении он раздобудет, выменяет или купит нужное у местных. Техник, работающий в мастерской где-то в глуши, может подготовиться заранее — набрать несколько сундуков материалов, которые влезут в машину или на выючных животных, купив запчастей на определённую сумму в кредитах и притащив их с собой. В крайней нужде техники обдирают древние высокотехнологичные руины, поля боёв и свалки, если лучшего источника нет. Техник должен решить, собирает он устройство на скорую руку, обычным или мастерски. Собранные на скорую руку устройства складывают из дешёвого хлама, компонентов низшего сорта и наспех приделанных костылей. Сделать их куда дешевле, чем купить, но чтобы они продолжали работать, за ними нужен постоянный присмотр. Обычные устройства работают ничуть не хуже покупных, но без эффекта масштаба и при покупке всех запчастей в розницу выходят дороже, чем готовые с прилавка. Мастерски изготовленное снаряжение аккуратно строят под собственные придумки и любимые переделки техника. Оно чрезвычайно дорого, зато модифицировать и обслуживать его намного легче, чем готовую технику.

Сборка обычно занимает месяц для машины и неделю для оружия, комплекта брони или другого носимого устройства. Хотя бы один помощник с Ремонт-0 сокращает это время вдвое.

Собранное на скорую руку устройство стоит четверть цены обычного и собирается вдвое быстрее обычного срока. Если у техника есть хлам или утиль, он собирает его вообще бесплатно, но тратит вдвое больше обычного времени. Собранные на скорую руку устройства считаются модом, который требует для Обслуживания Ремонт-0. Если оно 24 часа остаётся без Обслуживания, оно перестает работать. Собранные на скорую руку устройства нельзя модифицировать.

Обычные устройства стоят вдвое дороже, чем готовые с прилавка, и собираются за обычное время. Собрать их из хлама или снятых запчастей нельзя, если только Мастер не решит, что утиль идеально для этого подходит. Препараты и другие расходные товары изготавливают только как обычные устройства — не на скорую руку и не мастерски.

Мастерски изготовленным устройствам нужны дорогие готовые компоненты, стоят они вдесятеро дороже обычного устройства и собираются вдвое дольше. Зато это идеальная основа для собственных переделок техника, и первый мод, поставленный в такое устройство, не требует Обслуживания.

3.13.4 ПРИМЕРЫ МОДОВ

Моды из списка ниже — это лишь примеры того, что Мастер может допустить в свою кампанию. Моды

оружия и брони не должны складываться дальше бонуса +3 к КЗщ, броскам атаки или броскам урона, а любой мод, улучшающий проверку навыка, не должен поднимать её больше чем на +1. Один и тот же мод можно поставить на конкретный предмет снаряжения только один раз.

Автонаведение (Ремонт-2): В оружие встроены микролизированные кинетические средства наведения, дающие +1 к броскам атаки этим оружием. Стоит 4000 кредитов.

Бесконечное питание (Ремонт-3): Устройство, питающееся от энергоэлемента типа А, теперь никогда не остаётся без питания. Стоит 5000 кредитов и одну единицу претех-утиля.

Бесконечный магазин (Ремонт-3): Огнестрельное оружие теперь само автоматически производит себе патроны. Стоит 10 000 кредитов и две единицы претех-утиля.

Высокая эффективность (Ремонт-1): Устройство с ограниченным сроком работы — вакуумный скафандр, машина на топливе и тому подобное — на том же заряде работает на 50% дольше. Стоит впятеро дороже обычной цены устройства.

Гермопузырь (Ремонт-1): Броня снабжена автоматическими герметизирующими уплотнениями и аварийным запасом кислорода. Систему можно включить вручную, а при падении давления она срабатывает сама и до часа работает как вакуумный скафандр. Стоит 5000 кредитов.

Гибкая (Ремонт-2): Броня тщательно подогнана под конкретного носителя с расчётом на меньший вес и меньшую громоздкость. Для него её значение Загруженности снижается на 1, а для всех остальных повышается на 1. Стоит 5000 кредитов.

Индивидуальная подгонка (Ремонт-1): Оружие или броня тщательно подогнаны под одного конкретного пользователя. В его руках оружие даёт +1 к атаке, а броня — +1 к Классу защиты. Стоит 1000 кредитов и к щитам неприменима.

Полиморфная маскировка (Ремонт-2): Броня умеет менять облик, притворяясь обычной одеждой или бронёй другого вида. Одновременно в неё можно загрузить несколько десятков разных обликов. Броня работает и нагружает носителя как обычно, каким бы ни был её внешний вид. Стоит 5000 кредитов и одну единицу претех-утиля.

Скрытое исполнение (Ремонт-2): Устройство выдаёт себя за конкретный другой предмет примерно той же массы. Такая маскировка обманет стандартные сенсоры ТУ4, но не пристальный физический осмотр предмета. Стоит вдесятеро дороже базовой цены устройства.

Увеличенный магазин (Ремонт-1): Огнестрельное оружие переделано так, что вместимость магазина удваивается. Стоит 500 кредитов.

Фазирующее (Ремонт-3): Оружие настроено так, что частично проходит сквозь броню и мешающие об-

ломки, и даёт +1 к броскам атаки этим оружием. Стоит 10 000 кредитов и две единицы претех-утиля.

Форсированное (Ремонт-2): Оружие настроено на больший выход урона и наносит на +2 урона больше. Стоит 2000 кредитов.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Псионика

Псионические силы впервые проявились несколько веков назад, следом за первыми межзвёздными перелётами. Позже парафизики предполагали, что этих космачей изменило что-то в самом соприкосновении с метамерными энергиями, неизбежном при полёте на спайк-приводе, — оно перекроило геномы или исказило энергетические тени так, что перемены сказались на их будущем потомстве. Полностью эту теорию так и не доказали, но выяснилось, что на фронтире, у людей, чьи предки ходили к звёздам, псионические силы встречаются куда чаще, чем на Старой Терре. На большинстве миров фронтира с псионическими задатками рождается примерно один ребёнок из десяти тысяч, а на Старой Терре — вдесятеро реже. Поначалу псионические способности казались врождённым проклятием, известным как «синдром метамерной экстраверсии», или СМЭ. СМЭ проявлялся у детей в подростковом возрасте или в ранней молодости, когда определённые критические стадии развития мозга открывали канал между их разумом и бурлящим водоворотом энергий, что кипит в метамерном пространстве. Сознательным или бессознательным усилием воли они могли выпустить эти энергии в самых разных формах. И всё же непосредственная метамерная сила, проходя через незащищённую нервную ткань, почти неизменно повреждала мозг. Повторное применение этих способностей оборачивалось калечащей немощью, смертью или безумием. Большинство псиоников умирало в течение нескольких лет после того, как дар проявлялся. Некоторые владели своими силами достаточно, чтобы не допускать случайных разрядов, но безопасного, управляемого применения этих способностей не знал никто. В ответ старый межзвёздный режим учредил Псионическое ведомство и разместил его на терраформированном Марсе. Ведомство тщательно отбирало детей по всему пространству старого режима и свозило их в институт, чтобы изучить и, как надеялись, вылечить этот трагический недуг. Живучие легенды говорят об ужасающих опытах и безжалостных жертвах среди «подопытных», но доказательств такого злодейства так и не нашлось, а через десятилетия исследований Псионическое ведомство и вправду выработало протоколы, которые позволили применять псионические силы управляемо и безопасно.

Впрочем, за минувшие несколько веков отдельным мирам удалось возродить древние псионические протоколы и вырастить метапсионических наставников, достаточно умелых, чтобы обучать новых псиоников. Для одних это стало плодом найденного претехового чуда, которое гасило псионические энергии настолько, чтобы ставить опыты безопасно. Для других — плодом холодно-безжалостных опытов над расходными подопытными псиониками. А кое-какие миры даже сохранили обрывки псионического мастерства давних времён — их оставила жертва краха, у которой хватило ясности рассудка, чтобы учить учеников, хотя обычно ради какой-нибудь безумной или чудовищной цели. Каким бы ни был источник, эти заведения дают отчаянно желанную выучку тем немногим, кого поразили СМЭ.

Такие «псионические академии» широко разбросаны по секторам космоса и обычно опираются на какое-нибудь сговорчивое планетарное государство или на защищённое обиталище дальнего космоса. Одни академии служат исключительно определённому народу или определённой планете, другие возьмут любого, кто заплатит за учёбу или послужит интересам их покровителей. Большинство из них — сильные игроки на местной политической сцене. Они предлагают услуги, которые для страдающих СМЭ означают жизнь или смерть, и выпускают тех, кто крайне полезен местным правителям. Другим приходится действовать втайне, укрываясь от испуганного внимания населения, которое их сил не принимает и им не доверяет.

4.1.0 Псионика

4.1.1 Персонажи-Псионики и выучка

Считается, что все ПИ-Псионики прошли ту или иную выучку. Кто-то получил образование во всемирно известной псионической академии на родном мире, кого-то тайно учил странствующий псионический учитель, и лишь одному псионику на миллион хватает слепого везения и природного дара, чтобы своим умом дойти до интуитивного управления собственным СМЭ. Конечно, твой ПИ вполне может оказаться тем самым одним на миллион, но это стоит обсудить с Мастером. Псионическая выучка занимает

от одного года до четырёх — смотря какие у ученика способности и много ли поддержки он получает от других псиоников. В большинстве академий есть один или несколько «деканов», у которых и вправду хватает метапсионических способностей, чтобы гасить и прикрывать умы новичков. Деканы регулярно применяют эти силы к ученикам, и те могут безопасно упражняться и работать со своими способностями, пока не овладеют направлением энергий. Кроме деканов, обучение ускоряют и другие псионические наставники — показом, профессиональным разбором и «поощрением» разного рода.

На мирах, где псионика вне закона или внушает страх, большинству носителей СМЭ остаётся либо научиться скрывать свои силы, либо принять быструю эвтаназию или изгнание от общества, которое страшится их способностей. Скрыться удаётся немногим. Врождённые способности прорываются наружу в самый неподходящий момент, и истинная природа человека открывается его скорбящей родне и соседям. Те, кто всё-таки научился сдерживать свои способности, могут прожить всю жизнь, не вызвав подозрений. Немногим достаётся тайное учение странствующих адептов, которые быстро показывают, как подавлять силу. Самых способных и многообещающих такие адепты могут взять в полноценные ученики, научить владеть своим даром, а со временем и обучать других. На планетах, где псионические силы пугают меньше, в звёздной системе всегда найдётся хотя бы одна псионическая академия, которая набирает учеников. Некоторые берут непомерную плату за обучение, но большинство живёт на средства правительств, частных организаций или преуспевших выпускников. Так или иначе, за выучку ученику всё равно платить. Не кредитами — так службой покровителю по окончании обучения. Многие псионики с явно неакадемическими происхождениями набрались опыта как раз в обязательный срок службы после выпуска. Большинство ПИ-Псиоников к началу приключений эти обязанности уже отбыли, хотя кое-кто мог покинуть службу и значительно раньше положенного срока.

4.1.2 Псионические навыки

Псионические силы делятся на *дисциплины*, и каждой соответствует свой *навык*. У того, кто владеет навыком на базовом рабочем уровне, это уровень-0, а у настоящего мастера — уровень-4. Псионические навыки доступны только псионикам, и учат им чаще всего в псионических академиях со строжайшими порядками. Попытка развить такой навык без формального обучения почти всегда убивает экспериментатора, хотя редчайшие самородки иногда схватывают его основы чутьём. Ещё реже такой одарённый самоучка способен изложить своё понимание связно и так, чтобы этому можно было научиться.

Часть псиоников «не ограничена». Обычно у них есть явная склонность к одной-двум дисциплинам, но теоретически им доступна любая, и поднимать они могут любой псионический навык на выбор. Любой персонаж класса Псионик — неограниченный псионик. У других дар проявляется только в одной дисциплине. Со временем они могут овладеть всеми сторонами этой силы, но поднять другой псионический навык не могут. Авантюристы с вариантом класса «частичный псионик» — как раз такие «ограниченные» псионики.

Пользоваться природным псионическим даром без должных предосторожностей почти всегда означает смерть или безумие, потому что неуправляемый каскад энергий СМЭ в том или ином виде необратимо повреждает мозг. Необученным псионикам иногда сходит с рук очень редкое применение сил, но такие самородки редко владеют дисциплиной выше уровня-1. Тот, кто пользуется своими силами достаточно часто, чтобы набраться настоящего полевого опыта, кончит мёртвым, калекой или сумасшедшим.

4.1.3 Псионические силы и приёмы

Каждый псионик, освоивший дисциплину на уровне-0, получает доступ к её основному *приёму*. Этот приём у каждой дисциплины свой — физический перенос у Телепортации, восстановление тканей у Биопсионики. Сила способности растёт с уровнем навыка. Псионическое врачевание от биопсионика с уровнем-0 гораздо слабее того же врачевания от мастера с уровнем-4. Основные приёмы усиливаются сами, по мере того как псионик поднимает уровень навыка. Их не нужно ни покупать за пункты навыков, ни осваивать как-то отдельно. Поднимая уровень навыка в дисциплине, псионик вдобавок изучает и другие приёмы — особые хитрости и способности, отточенные практикой. Каждый раз, когда он поднимает уровень навыка, он может выбрать новый приём из этой дисциплины. У большинства приёмов есть минимальный уровень навыка, и ПИ не может взять приём, который требует уровня выше освоенного. Отложить выбор приёма на потом тоже нельзя. Приём выбирают сразу же после повышения навыка.

Приёмы, перечисленные здесь под дисциплинами, — общеизвестные искусства, входящие в основную программу большинства толковых псионических академий. Чтобы взять их, когда ПИ может выбрать новый приём, никакого особого обучения не нужно, ведь их основы он проходил в общем курсе. Есть и другие приёмы, более сокровенные по природе, и для них может понадобиться учитель, который объяснит ПИ их основы, прежде чем приём удастся освоить.

И всё же какие-то из стандартных приёмов академия может придержать и преподавать выборочно, лишь отдельным ученикам. Иногда так выходит из-за ограничений покровителя, решающего, какими

способностями позволено владеть местным псионикам, а иные академии считают такие способности попросту безнравственными. Особенно строго стерегут метапсионический приём псионического наставничества, ведь ученик, которому включили в программу хотя бы его азы, со временем сам сможет обучать других псиоников. Чтобы залатать дыры в государственной программе псионического обучения, ПИ может пондобиться пойти на многое.

ПИ, который хочет изучить приёмы сверх тех, что достаются с ростом навыков, может купить их отдельно за пункты навыков, по пункту за уровень приёма. Переучить приём ПИ может на усмотрение Мастера, обычно только когда ему попадает новый сокровенный приём и он хочет взять его вместо уже имеющегося искусства. Переучиться можно лишь на приём с таким же или меньшим требуемым уровнем навыка.

Псионик может и создать совершенно новые приёмы, отвечающие его личным дарованиям и особым склонностям. Любая такая новинка — строго на усмотрение Мастера, и даже самому искусному псионику-экспериментатору вряд ли удастся такое больше раза-двух за всю жизнь.

4.1.4 УСИЛИЕ И ПСИОНИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Псионические силы питает **Усилие** — мера сосредоточенности, энергии и нервной отзывчивости псионика. Максимум Усилия псионика равен единице плюс больший из модификаторов Мудрости и Телосложения плюс его высший псионический навык. Так, у псионика с модификатором Мудрости -1, модификатором Телосложения +2 и псионическими навыками Метапсионика-0 и Биопсионика-0 максимум Усилия равен 3. А если он поднимет Биопсионику до уровня-1, его Усилие станет 4.

Чтобы напитать псионическую силу, Усилие «задействуют». Иногда задействование недолгое и держится ровно столько, сколько работает сама сила. Другие силы требуют задействовать Усилие на всю сцену, а самые мощные — до конца дня. Как только срок задействования вышел, Усилие возвращается к псионику. Всё Усилие восстанавливается после доброго ночного отдыха.

Когда сила требует задействовать Усилие, ты действуешь всего один пункт, хотя дополнительные эффекты или срабатывания могут потребовать отдельных задействований.

4.1.5 ВЫГОРАНИЕ

Псионик может выйти за свой предел «выгорания» — намеренно пренебречь протоколами безопасности и нейронными рефрактерными периодами, чтобы пропустить через себя больше энергии СМЭ, чем обычно выдерживает. У необученных носителей СМЭ выгоранием считается любое применение сил,

ведь им не хватает выучки, чтобы наработать безопасный запас Усилия.

Выгорание — Мгновенное действие, доступное раз в раунд. Оно даёт бесплатный пункт Усилия до конца сцены, даже если этот пункт выводит псионика за допустимый максимум. Но каждый раз, когда псионик выжигает, ему нужно бросить по таблице последствий выгорания ниже.

d6 Последствие выгорания

1-2	Потеря 1 пункт Мудрости
3-4	Потеря 1 пункт Телосложения
5	Потеря 1 пункт характеристики на свой выбор
6	Выгорание обходится без вреда

Псионик, у которого Мудрость упала ниже 3, буйно сходит с ума и становится «одичалым псиоником», а тот, у кого ниже 3 упала другая характеристика, точно так же погибает или перестаёт годиться в персонажи игрока. От повреждения мозга, вызванного выгоранием, лекарства нет, и даже продвинутая претеховая техника не даёт общеизвестного средства.

Одичалые псионики исключительно опасны, потому что их повреждение мозга неизменно оборачивается яростным, психотическим поведением и жуткими галлюцинациями. Хуже того, дальше они выжигают безнаказанно — энергии СМЭ уже прожгли ровную дорогу сквозь остатки их рассудка. У одичалого псионика с теми силами, что он успел получить, Усилие фактически неограниченно. Известного средства исцелить одичалого псионика нет.

4.1.6 ОТНОШЕНИЕ К ПСИОНИКАМ

На большинстве миров к псионическим способностям относятся настороженно, но принимают. Если псионик прошёл подобающую выучку, он может жить и работать более-менее спокойно. Обычно от него не требуют носить никаких внешних знаков или отметин, и он вправе, если хочет, не раскрывать свои способности никому, кроме государства. Смотря какое государство, его могут обязать к «службе государству», а в случае крайней нужды власти могут затребовать его особые способности, но в целом он живёт довольно обычной, пусть и очень хорошо оплачиваемой жизнью. Обычные мужчины и женщины понимают в псионических силах немного, но им хватает знаний, чтобы различать основные виды дисциплин и то, какие эффекты каждый из них даёт.

На других мирах к псионикам относятся теплее. Одарённых СМЭ поднимают над простой чернью, их способностями восхищаются и обращают их на пользу общине. В таких обществах псионический дар часто требуется, чтобы получить хоть сколько-нибудь заметную власть, а видения провидцев и телепатические сканы вплетены в обычную ткань жизни. К псионикам с других миров здесь обычно относятся с немалым уважением, хотя иногда от них ждут услуг

или советов, которых те дать не в силах. Жители этих миров, как правило, прекрасно понимают, как работают псионические дисциплины, а заодно и то, как им противостоять.

На некоторых мирах к псионикам и их способностям относятся откровенно враждебно. Носителя СМЭ там ещё могут счесть жалкой жертвой смертельного недуга, с которым ему не совладать, но обученный и умелый псионик — угроза, которую надо устранить. Его телепатические прощупывания, нечестное предвидение и неуловимая до невозможности телепортация делают его опасным для нормальных людей, и общество не намерено терпеть его существование. Одни миры запрещают псионику из страха перед новым крахом, другие — по недоразумению, из желания общественной устойчивости или из-за местных условий, при которых псионические силы особенно опасны. На немногих из таких миров есть частные псионические академии, готовящие псионических мирмидонов для правящего класса или агентов для частных интриг, от которых в случае чего можно открититься.

Почти на всех мирах, впрочем, псионика ждёт куда более суровое наказание по закону, чем обычного преступника. Одним мирам попросту нечем удерживать в тюрьме несогласного телепортёра или читающего мысли телепата, другие ждут от большого дара соответственно большой добродетели. Бывает и так, что псионика казнят без суда за преступление, за которое любой другой злодей отделался бы простым тюремным сроком.

На немногих мирах сохранились древние претеховые артефакты или технологии, способные одолеть или подавить псионические силы. Такие средства всегда крайне редки и обычно идут только на защиту глав государств и подобных фигур высшего уровня, а также правительственных объектов планетарного значения.

4.2.0 Биопсионика

Силы биопсионники восстанавливают, усиливают, ослабляют или калечат живые существа. Если не сказано иначе, биопсионик должен суметь коснуться цели, причём одежда и броня применению этих способностей не мешают. Касание согласной или ничего не подозревающей цели выходит автоматически, а вот чтобы коснуться сопротивляющейся, нужен обычный бросок атаки Кулаком с бонусом, равным его навыку Биопсионика. Такие эффекты касания не наносят обычного урона атаки Кулаком.

Неудивительно, что силы биопсионники — среди тех псионических способностей, которые общество принимает охотнее всего. Даже биопсионик со скромным опытом творит чудеса исцеления для общины, которой повезло получить его услуги.

4.2.1 СИСТЕМНАЯ НАГРУЗКА

Многие целебные силы биопсионники прибавляют цели **Системную нагрузку**. Системная нагрузка — это мера того, сколько системного стресса, вторгающихся изменений и общего биологического неблагополучия достаётся организму. Псионическое исцеление, кибернетические импланты и сильнодействующие препараты — всё это прибавляет цели Системную нагрузку.

Если применение силы или препарата подняло бы Системную нагрузку цели выше её значения Телосложения, эффект просто не срабатывает — тело не в силах приспособиться к переменам и пользы от них не получит.

Системная нагрузка автоматически спадает на один пункт после каждой ночи отдыха, если организм сыт и не подорван болезнью или лишениями.

Основной приём — Псионическое ВРАЧЕВАНИЕ

Касание адепта стабилизирует тяжелораненные организмы. Более искушённые умельцы лечат и повреждения тканей, но чтобы исцелять болезни, обезвреживать яды и исправлять врождённые уродства, нужны дополнительные приёмы. Каждое применение Псионического врачевания прибавляет цели один пункт Системной нагрузки, а если цель в этот момент была смертельно ранена — два пункта.

Чтобы включить Псионическое врачевание, биопсионик задействует Усилие на день. После первого применения он пользуется приёмом до конца этой сцены и заново задействовать Усилие не должен.

Уровень-0: Касание псионика Основным действием автоматически стабилизирует смертельно раненую цель. Силу нужно применить к цели в течение шести раундов после её падения, и она не работает на тех, кого обезглавили или убили Тяжёлым оружием. Достаточно ли цель цела, чтобы сила подействовала, решает Мастер.

Уровень-1: Как уровень-0, и вдобавок лечит урон в 1d6+1 пункт здоровья.

Если применить его к смертельно раненной цели, она приходит в себя с выпавшим числом пунктов здоровья и в следующем раунде действует как обычно.

Уровень-2: Как уровень-1, но лечит урон в 2d6+2 пункта здоровья.

Уровень-3: Как уровень-2, но лечит урон в 2d6+6 пунктов здоровья.

Уровень-4: Как уровень-3, но лечит урон в 3d6+8 пунктов здоровья.

СОВЕРШЕННОЕ ВРАЧЕВАНИЕ, УРОВЕНЬ-1

Биопсионик отточил свою основную способность до тонкости, больше не задействует Усилие, чтобы её включить, и пользуется ею, когда пожелает. Дополнительные приёмы, усиливающие Псионическое врачевание, всё же могут требовать задействовать Усилие.

ПРОТОКОЛЫ ОРГАНИЧЕСКОГО ОЧИЩЕНИЯ, УРОВЕНЬ-1

Псионическое врачевание биопсионика теперь избавляет подопечного от любых ядов и болезней, которыми тот страдает, но как надбавку сверху требует задействовать Усилие на день. Организмы биологического оружия, особо злые болезни и токсины ТУ5 могут сопротивляться исцелению, и тогда нужна проверка Мдр/Биопсионика сложностью не менее 10. Провал означает, что адепт не в силах вылечить болезнь цели. Врождённые болезни этот приём не лечит.

ДАЛЬНЕЕ ИСЦЕЛЕНИЕ, УРОВЕНЬ-1

Псионическое врачевание и другие приёмы биопсионика, которым обычно нужно касание, теперь применяются на расстоянии до 100 метров, если биопсионик видит цель невооружённым глазом. Враждебные силы, которым обычно нужен бросок атаки, попадают автоматически. За каждое применение этого приёма биопсионик задействует Усилие на сцену.

НЕСОКРУШИМАЯ СТОЙКА, УРОВЕНЬ-2

Биопсионик овладел приёмами экстренного укрепления тканей и стабилизации организма. Мгновенным действием он задействует Усилие на сцену, чтобы удержать в строю себя или цель, которой может коснуться, даже на нуле пунктов здоровья. Приём нужно применять к цели каждый раунд, иначе в конце раунда она падает. Если цель получает урон по пунктам здоровья, биопсионик Мгновенно задействует Усилие на сцену, иначе цель тут же валится со смертельной раной. Попадание Тяжёлого оружия по тому, на кого наложена эта сила, или подобное расчленение убивает цель в любом случае, невзирая на этот приём.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОРГАНА, УРОВЕНЬ-2

Псионическое врачевание биопсионика теперь исправляет врождённые пороки развития и отрачивает недостающие конечности и органы. Им можно даже стабилизировать цель, которую свалило Тяжёлое оружие, обезглавили или иначе основательно расчленили, если применить его в течение одного раунда за уровень навыка Биопсионика. Больше для таких изувеченных целей недостижимо, им доступна только стабилизация, после которой цели нужно отдыхать 24 часа, прежде чем биопсионика, стимулы или естественный отдых смогут вернуть ей хоть сколько-то пунктов здоровья.

ПОЛЕ ЦЕЛОСТНОСТИ ТКАНЕЙ, УРОВЕНЬ-2

Псионическое врачевание биопсионика теперь действует и на всех союзников в десяти метрах от цели. Союзник вправе отказаться от лечения, если оно ему не нужно или он не хочет брать лишнюю Системную нагрузку. За каждое применение этого приёма биопсионик задействует Усилие на день сверх обычной цены Псионического врачевания.

УСКОРЕННОЕ ВРАЧЕВАНИЕ, УРОВЕНЬ-3

Псионическое врачевание биопсионика теперь применяется Действием в свой ход, но не чаще раза в раунд. Если при каждом применении задействовать ещё одно Усилие на день, врачевание становится Мгновенным, хотя раз в раунд по-прежнему остаётся пределом. Все надбавки за усиление врачевания, вроде Поля целостности тканей, действуют как обычно.

МЕТАМОРФ, УРОВЕНЬ-3

Биопсионик теперь Основным действием лепит собственную телесную форму или форму другой согласной цели, превращая того, кого коснулся, в любой гуманоидный облик в пределах 50% его собственной массы. Когти и другое телесное вооружение можно отрастить вровень с Малым или Средним оружием ближнего боя, а врождённую броню — вровень с КЗщ 13. Жабры и прочие переделки для выживания в среде тоже возможны на усмотрение Мастера, а вот полёт этой силе не по зубам.

Человека можно подделать вплоть до уровня ДНК, если есть образец крови или волос. Такое применение прибавляет цели один пункт Системной нагрузки, который не сходит, пока держится изменение. Чтобы применить Метаморфа, биопсионик задействует Усилие на всё то время, пока изменение нужно держать. Если сила наложена не на самого псионика, она автоматически кончается, когда псионик удаляется больше чем на сто километров.

ТЕРАТИЧЕСКАЯ ПЕРЕГРУЗКА, УРОВЕНЬ-3

Это применение биопсионика Основным действием наносит потенциально смертельный урон цели, которой биопсионик коснулся, и требует задействовать Усилие на сцену. Цель получает 1d6 урона за каждый уровень навыка Биопсионика у псионика и делает Физический спасбросок. При провале урон утраивается, а цель поражает явный смертельный рак, который убьёт её через 1d6 месяцев. Рак лечится в больнице ТУ4 или в корабельном лазарете, если взяться за дело в течение месяца. Если биопсионик задействует Усилие на день вместо сцены, он владеет силой достаточно тонко, чтобы не нанести урона по пунктам здоровья и создать совсем незаметные опухоли, и тогда рак не выявить без медицинского обследования ТУ4. Такие жертвы, скорее всего, даже не узнают, что по ним ударили этой силой. Успешен спасбросок или провален, применить эту силу к одной и той же цели чаще раза за сцену нельзя.

ЦЕЛОСТНАЯ ОПТИМИЗАЦИЯ, УРОВЕНЬ-4

Биопсионик получает способность Действием в свой ход резко усиливать собственные телесные возможности или возможности союзника, которого коснулся. Прибавка держится до конца сцены, добавляет цели два пункта Системной нагрузки и даёт ей бонус +2 ко всем проверкам навыков от Силы или Ловкости, к броскам атаки и к броскам урона, а вдобавок 20

лишних пунктов здоровья. Любой урон сначала снимается с этих временных пунктов здоровья, а в конце сцены пропадают и бонусы, и все пункты здоровья сверх максимума цели. За каждый вызов этого приёма биопсионик задействует Усилие на день, и применять эту силу к одной и той же цели чаще раза за сцену нельзя.

Полное воссоздание, уровень-4

Биопсионика становится крайне трудно убить — он кодирует свой разум в связанном узоре энергии СМЭ, который совпадает с его координатами в реальном пространстве. Если псионика убьют, за 24 часа он отрастёт заново из самого крупного уцелевшего куска тела. На неделю этот процесс доводит его Системную нагрузку до максимума. Если за эту неделю его сведут к нулю пунктов здоровья, он умирает мгновенно и навсегда. «Мёртвый» псионик смутно осознаёт, что творится вокруг, и может отложить возрождение на срок до недели, чтобы не привлечь внимания, но погребение или замуровывание способно обернуться очень короткой второй жизнью. Каждое применение этой силы навсегда отнимает один пункт характеристики по выбору биопсионика.

4.2.2 Биопсионика и больницы

Биопсионика поразительно хороша в лечении телесных ран и болезней, но по части болезней её сдерживает доступное биопсионику Усилие. В мирах, где есть выход на псионические академии, больницы часто держат в штате нескольких биопсиоников, владеющих нужными приёмами и способных быстро, по первому зову, залечить огромное количество травм.

Но если считать по одному умелому и доступному биопсионику на каждые 100 000 жителей, общий запас сил на лечение болезней выходит очень небольшим и достаётся, скорее всего, влиятельным и богатым. Те исчезающе редкие псионики, кто стал мастером метапсионики и способен на Безупречное владение Протоколами органического очищения, легко берут до двух тысяч кредитов в день просто за временную работу в благодарной больнице.

Обычные биопсионики-ПИ, которые хотят подрабатывать лечением болезней, как правило, находят временное место в местном медицинском заведении за 50 кредитов в день за каждый имеющийся у них пункт Усилия. Учти, что иные пациенты будут очень недовольны, если больница не выделит им ограниченное Усилие ПИ.

4.3.0 Метапсионика

Метапсионика — самая редкая и самая мудрёная из псионических дисциплин. Мало кому из псиоников хватает нужного склада характера или интереса,

чтобы развивать эти сложные способности. Метапсионик управляет самой псионической энергией, лепит и направляет потоки энергии, что льются сквозь мозг тех, кого пометил СМЭ.

Сама по себе метапсионика позволяет псионику увеличить доступное ему чистое Усилие и гибче этим Усилием распоряжаться. Умелые метапсионики способны даже учить других потенциальных псиоников управлять новыми способностями и направлять их, и в большинстве систем услуги обученного псионического наставника стоят немалых денег.

Кроме того, в большинстве звёздных секторов умелый метапсионик — единственный действенный способ защитить кого-либо от незаметного псионического нападения. Без бдительного мозгохранителя глава государства, межзвёздная знаменитость или планетарный олигарх однажды обнаружит, что его разум без труда обшарил какой-нибудь незамеченный псионический лазутчик.

Оттого многие метапсионики куда крепче физически и лучше обучены бою, чем средний псионик. Кого-то влекут высокие гонорары мозгохранителя, а кому-то заказчики выходят слишком несносными, чтобы терпеть их долго.

Основной приём — Псионическая огранка

Метапсионик лучше владеет собственными силами и обретает врождённую чуткость к применению псионических способностей рядом с ним.

Уровень-0: Адепт видит и слышит применение псионических сил. Если метапсионику видны и источник, и цель, он определяет, кто применяет силу, даже если обычно она неощутима. Он получает бонус +2 к любому спасброску против псионической силы.

Уровень-1: Максимум Усилия метапсионика растёт ещё на один пункт.

Уровень-2: За один раунд осмотра адепт определяет, псионик ли перед ним и есть ли у этого человека скрытые псионические задатки. Его бонус к спасброскам против псионических сил растёт до +3.

Уровень-3: Максимум Усилия метапсионика растёт ещё на один пункт.

Уровень-4: Метапсионику доступно чуть более безопасное выгорание. Вместо броска кости урона от выгорания он просто получает 10 пунктов урона, когда выжигает. Урон приходит уже после того, как сработала питаемая сила, так что псионик с малым запасом здоровья успевает запустить силу, прежде чем упасть без сознания. Этот урон лечится только естественным отдыхом в постели, но если приём сводит псионика до нуля пунктов здоровья, его можно стабилизировать.

Соккрытие сил, уровень-1

Метапсионик скрывает собственные псионические способности от метапсионических чувств. Он задей-

ствует Усилие на всё то время, пока хочет держать свои силы под покровом. Пока они скрыты, обнаружить их способностями *Псионической огранки* уровня-0 или уровня-2 может только метапсионик с равным или большим навыком Метапсионики. В таком случае метапсионик и дознаватель делают встречную проверку Мдр/Метапсионика. Если побеждает дознаватель, покров прорван; если побеждает метапсионик, *Псионическая огранка* дознавателя так ничего и не замечает.

СЧИТЫВАНИЕ СЛЕДА, УРОВЕНЬ-1

Метапсионик прослеживает применение псионических сил, которое заметил рядом с собой. Мгновенным действием он задействует Усилие на сцену и начинает видеть и слышать чувствами того, кто применил псионическую силу. При этом он чутьём знает, где тот находится, и считает его видимой целью для собственных способностей. Так, заметив, что на кого-то действует телепатическая сила без видимого источника, он может ненадолго разделить чувства скрытого телепата. Если применить приём к цели, которая телепортируется, он увидит место назначения глазами телепортирующегося. Применение к самозванцу, чей облик вылеплен метаморфозом, выдаст биопсионика, устроившего эту перемену, и так далее. Общие чувства держатся всего один раунд и не мешают адепту делать другие свои действия.

СИНТЕТИЧЕСКАЯ ПОДСТРОЙКА, УРОВЕНЬ-1

Это особенно мудрёный приём, и, чтобы его освоить, адепту нужен навык хотя бы Программирование-0 или Ремонт-0. Зато с ним метапсионик умеет входить в созвучие с квантовым разумом ВИ или истинного ИИ и применять силы Телепатии или Биопсионики к их неживому телу. Действует это только на разумные машины, ведь приёму нужен мыслящий разум, чтобы запустить эффект.

Такое созвучие во многом питается силами самого адепта. Любую Системную нагрузку, которую наложат бы эти силы, платит адепт, а не цель.

НЕЙРОННАЯ ЛОВУШКА, УРОВЕНЬ-2

Метапсионик впускает враждебного псионика в святая святых своего разума, чтобы позже получить преимущество. Когда на него нацелена враждебная псионическая сила, дающая спасбросок, метапсионик может Мгновенным действием задействовать Усилие и добровольно провалить спасбросок, приняв эффект. Следующая псионическая сила, которую он направит на этого нападавшего, не даст жертве никакого спасброска. Приём держится, пока метапсионик не нанесёт свой псионический удар или не вернёт задействованное Усилие. На враждебного псионика может действовать одновременно только одна *Нейронная ловушка* от одного и того же псионика.

ПСИОНИЧЕСКИЕ ПОМЕХИ, УРОВЕНЬ-2

Мгновенным действием метапсионик может задействовать Усилие на день, чтобы погасить замеченную псионическую силу. Псионик, создавший этот эффект, должен Мгновенным действием задействовать Усилие на день и воспротивиться погашению, иначе сила кончается, а действие, потраченное на её запуск, пропадает впустую. Тогда ПИ может снова задействовать Усилие на день, и так они тратят Усилие друг против друга, пока у кого-то оно не кончится или кто-то не решит остановиться. *Псионические помехи* накладываются на одну конкретную силу только раз в раунд. Цель *Псионических помех* сразу знает, где находится помешавший метапсионик, а вот у прочих свидетелей явного способа опознать его нет.

ОТЛОЖЕННОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ, УРОВЕНЬ-2

Метапсионик умеет «подвешивать» псионическую силу у себя в мозгу. Он складывает энергетические узоры, а потом держит их в самоподдерживающейся петле, пока не придёт срок дать им волю. Чтобы подвесить силу, псионик задействует Усилие на день, и вдобавок то Усилие, которое сила требует обычно. Ничего из этого Усилия не вернуть, пока сила не израсходована; после этого оно восстанавливается с обычной скоростью. Запуск силы — Мгновенное действие, а если сила даёт цели какой-нибудь спасбросок, то Действие в свой ход. Держать подвешенной больше одной способности разом нельзя.

СОГЛАСИЕ УМОВ, УРОВЕНЬ-3

Действием в свой ход метапсионик может задействовать Усилие и составить псионический гештальт с одним или несколькими согласными псиониками в пределах трёх метров, включая до одного псионика на каждый уровень навыка Метапсионики. Гештальт держится, пока Усилие остаётся задействованным, и расстояние между псиониками потом уже не важно. В свой ход любой участник гештальта может применить любую силу или приём, известные любому другому участнику, пользуясь при необходимости уровнями навыка того участника и оплачивая стоимость в Усилии из своего запаса. Гештальт делится только псионической силой, но не мыслями и не чувствами. В конце каждого раунда, в котором один или несколько участников в свой ход воспользовались силами или способностями другого участника, метапсионик должен задействовать Усилие на сцену, иначе гештальт распадается и до конца сцены его уже не собрать заново.

МЕТАМЕРНОЕ ТРЕНИЕ, УРОВЕНЬ-3

Основным действием метапсионик задействует Усилие на сцену и создаёт местную турбулентность СМЭ вокруг видимого псионика-цели в пределах 200 метров. Каждый раз, когда цель задействует Усилие или NPC запускает псионическую силу, она получает 1d8 урона за каждый уровень навыка Метапсионики

у адепта. Каждый раз, получив этот урон, цель может сделать Ментальный спасбросок, чтобы стряхнуть эффект. Дольше остатка сцены он в любом случае не длится. На одну цель разом может действовать только одно такое трение.

ПСИОНИЧЕСКОЕ НАСТАВНИЧЕСТВО, УРОВЕНЬ-3

Умелый метапсионик способен смирять и умерять метамерную энергию, что рвётся сквозь разум необученного псионика. Такой «буфер безопасности» позволяет новичку пробовать свои способности и понемногу набирать ту власть над ними, которая нужна, чтобы направлять силы без непоправимых повреждений мозга. Без этого приёма превратить обычного человека с нераскрытыми задатками в обученного псионика почти невозможно.

Адепт с навыком Метапсионика-3 обучает разом до десяти учеников. С навыком Метапсионика-4 — до сотни. Научить потенциального псионика не запускать свои силы случайно и не получать следующий за этим урон — дело всего одной недели, а вот на то, чтобы он и вправду научился применять силы с толком, уходит от года до четырёх лет, смотря какие у него природные задатки и найдутся ли другие псионики, готовые помочь метапсионику с обучением.

ВСПЛЕСК РАЗГОНА, УРОВЕНЬ-3

Способности метапсионика можно подкрепить такой мерой метамерной энергии, что менее умелому разуму она нанесла бы немалый вред. Особенно слабые или неготовые умы сила усиленной воли адепта может смять целиком.

Адепт задействует Усилие на день, применяя силу, которая обычно даёт цели спасбросок. Тогда цель получает штраф, равный навыку Метапсионика у адепта, к любому спасброску, который эта сила обычно даёт. Если сумма костей здоровья цели или её уровень персонажа меньше половины уровня адепта, округлённой вверх, цель автоматически проваливает спасбросок.

БЕЗУПРЕЧНОЕ ВЛАДЕНИЕ, УРОВЕНЬ-4

Осваивая этот приём, адепт выбирает один приём из любой известной ему дисциплины. Этот приём больше никак не требует задействовать Усилие, хотя другие приёмы, которые его усиливают, могут по-прежнему брать свою плату. Скажем, освоенные так Псионические помехи позволяют тратить, по сути, неограниченное Усилие. Если длительность приёма завязана на задействованное Усилие, он держится, пока метапсионик сам не решит его прекратить или пока его не убьют. Этот приём осваивают только один раз, хотя доведённый до совершенства приём можно сменить за месяц медитации и упражнений.

НЕЗЫБЛЕМЫЙ ЩИТ ВОЛИ, УРОВЕНЬ-4

Осваивая этот приём, метапсионик выбирает дисциплину. После этого он полностью неуязвим для нежеланных сил этой дисциплины — ни он сам, ни его

способности просто не годятся в цели для сил этой дисциплины, если только адепт сам не захочет попасть под их действие. Мгновенным действием он может задействовать Усилие на день и распространить эту неуязвимость на сцену на всех союзников в пределах 50 метров. Этот приём можно освоить несколько раз, и общая защита действует против всех дисциплин, от которых защищён сам адепт.

4.4.0 ПРЕДВИДЕНИЕ

Дисциплина Предвидения — это чутьё на каскад грядущих событий и чтение ахронального хаоса метамерной энергии, что рябью идёт по мозгу псионика. Предсказания, которые даёт Предвидение, обычно вращаются вокруг самого псионика и того, что ему интересно или важно. То, что провидцу безразлично, он, скорее всего, и не заметит, даже если для участников событий это важнее всего на свете. Более сложные приёмы Предвидения способны даже влиять на будущее — они правят вероятности, меняя или подрезая отдельные метамерные течения.

Будущее не высечено в камне. Прорицание способно опрокинуть и действие в настоящем, и чистая случайность. Если предсказание двусмысленно или будущее выглядит неопределённым, Мастер просто даёт по этой силе самое вероятное предсказание, какое подсказывает ему собственное суждение.

Предвидение обращено строго вперёд. По ряду сложных причин прошлое наблюдать псионическими силами несравнимо труднее, а посткогниция считается попросту невозможной.

Обычные люди смотрят на провидцев с изрядной опаской. Их бояться не так сильно, как телепатов, но жутковатый дар прозревать грядущее делает их тяжёлыми спутниками. Провидцы берут очень большие деньги с тех, кто отчаянно хочет узнать исход какого-то дела, но конкретность видений мешает им разглядеть события крупного масштаба.

Провидец может увидеть город в огне или биржевое табло с обвалом котировок, но даже самый сильный не скажет, ограничится ли пожар местной бедой или обернётся катастрофой, пожирающей планету, и не скажет, временный ли это откат рынка или предвестник всемирной депрессии. Многим провидцам тяжело жить с такой двусмысленностью, а некоторые намертво цепляются за собственное толкование видений, которое может сбыться, а может и нет.

4.4.1 КАК ГНЁТСЯ БУДУЩЕЕ

Всё, что видит провидец, условно. Какие-то исходы настолько вероятны, что почти неизбежны, но по-настоящему, безоговорочно предreshённого нет ничего. Энергичные действия или простая неожиданная случайность уведут исход в сторону.

Отчасти поэтому планетарные правительства так и не поставили на поток хоры провидцев. Чем яснее и подробнее вырисовывается будущий исход, тем

проще найти те узловые события, которые достаточно изменить, чтобы пустить его под откос. Чем плотнее предвидение сосредоточено на грядущем событии, тем более текучим оно становится, ведь свежие предсказания уже учитывают ответные ходы других. Ходят упорные слухи о древней претех-аппаратуре усиления, которая умеет «закреплять» будущие исходы, но у большинства правительств нет средств даже задуматься о такой роскоши.

Основной приём — Оракул

Провидец всё лучше и лучше чувствует собственное будущее. Каждое применение приёма Оракул требует Основного действия, и адепт задействует Усилие на день. После срабатывания адепт получает одно короткое видение, связанное с тем вопросом о будущем, который он задал. Видение всегда идёт с его личной точки обзора и охватывает не больше минуты, хотя псионик осмысляет его почти мгновенно — это часть работы самой силы.

Мастер отвечает на вопрос так, как если бы персонаж игрока прямо сейчас собирался совершить действие или взяться за расследование, о котором спрашивает. Скажем, адепт хочет знать, что будет, если нажать кнопку, а Мастер знает, что она подключена к бомбе — тогда псионик может получить видение внезапной смерти. Но если у бомбы стоит задержка, уходящая за временной горизонт оракула, псионик увидит разве что самого себя, терпеливо ждущего, и ничего при этом не произойдёт.

Видения касаются действий и событий, а не отвлечённых фактов. Оракул, например, не назовёт псионику, кто заправляет преступностью в трущобном квартале, зато покажет видение, где псионик попал в очередной кровавый бунт, а бандитский главарь распоряжается несметной оравой громил. Он не откроет имени охранника, зато покажет провидцу ближайший миг, когда следующий патруль войдёт в зону, куда псионик собирается пробраться. Приём доносит только самые важные или значимые сведения, даже если за временной горизонт укладывается сразу несколько любопытных событий.

Оракул работает по одному вопросу или предмету лишь однажды — пока обстановка существенно не изменится или пока не пройдёт неделя. Предельный временной горизонт Оракула растёт вместе с навыком Предвидения у адепта.

Уровень-0: На минуту вперёд.

Уровень-1: На день вперёд.

Уровень-2: На неделю вперёд.

Уровень-3: На три месяца вперёд.

Уровень-4: На год вперёд.

Чутьё, УРОВЕНЬ-1

Мгновенным действием провидец задействует Усилие на сцену прямо перед броском инициативы. Его результат инициативы считается на единицу лучше,

чем у любого другого участника сцены. Если этой силой или иной способностью автоматического успеха в инициативе владеет ещё кто-то из участников, брось инициативу обычным порядком и определи, кто из них ходит первым, а затем действуют остальные бойцы. Эту способность нельзя применить, если провидец застигнут врасплох.

Чувство нужды, УРОВЕНЬ-1

Когда-то совсем недавно псионика посетило смутное, но сильное предчувствие, что понадобится определённая вещь. Запустив эту силу Мгновенным действием и задействовав Усилие на день, псионик задним числом объявляет, что прихватил с собой любой один предмет, который мог правдоподобно раздобыть и донести до этого момента. Предмет должен связаться с недавними событиями. Если псионика только что обыскали с раздеванием, мало какая вещь могла у него уцелеть, а тот, кто только что прошёл проверку на оружие, никак не сохранил бы заряженный лазерный пистолет.

Предсмертный отблеск, УРОВЕНЬ-1

Сила Оракул срабатывает у псионика сама, Мгновенным действием, за считанные мгновения до неожиданной опасности или засады и даёт провидцу короткое видение надвигающейся беды. Предупреждение приходит ровно вовремя, чтобы не влезть в ловушку или снять внезапность боя с провидца и его спутников. Если псионик тут же не задействует Усилие на день, чутьё немеет и до конца дня приём больше не работает.

Иной исход, УРОВЕНЬ-2

Провидец чувствует надвигающийся провал и пробует спасти дело. Мгновенным действием провидец выбирает целью видимого союзника или самого себя и задействует Усилие на день, чтобы цель перебросила неудавшийся бросок атаки, спасбросок или проверку навыка и взяла лучший из двух результатов. Но эта сила рвёт тонкие линии вероятности, поэтому на одну и ту же цель её нельзя применять чаще раза в день.

Щит судьбы, УРОВЕНЬ-2

Провидец видит летящий в него удар и ищет другое будущее, в котором атака проходит мимо. Мгновенным действием провидец задействует Усилие на день и заставляет нападающего перебросить удачный бросок атаки. Приём работает только против атак по самому псионику, но не против атак по транспорту, в котором он находится, и не против вреда, который наносится без броска атаки. Зато если переброшенная атака всё же попадает, урон от неё максимальный. На одну входящую атаку приём применяется только один раз.

МУЧИТЕЛЬНОЕ ВИДЕНИЕ, УРОВЕНЬ-3

Предвидение адепта достаточно тонко, чтобы ясно видеть на несколько секунд вперёд. Мгновенным действием псионик задействует Усилие на день и объявляет, что всё только что сделанное или увиденное было видением ближайшего будущего. Время откатывается к началу отсчёта инициативы в боевом ходе или на шесть секунд назад вне боя. Ничто из случившегося за этот раунд на самом деле ещё не произошло. Способность выматывает страшно, и применить её можно лишь раз в день.

ПРОКЛЯТАЯ УДАЧА, УРОВЕНЬ-3

Вокруг видимой одушевлённой цели туго сплетаются дурные вероятности — сюда входят роботы и животные, но не транспорт. Приём требует Основного действия, и адепт задействует Усилие на сцену. Цель делает все броски атаки и урона, проверки навыков и спасброски дважды и каждый раз берёт худший результат. Любые попытки попасть по цели и кости урона против неё можно бросать дважды и брать лучший результат. Разумная цель в конце каждого раунда делает Ментальный спасбросок, чтобы сбросить эффект, и штрафа к этому спасброску сила не даёт.

НАВЯЗАННЫЙ ИСХОД, УРОВЕНЬ-3

Тонко управляя вероятностью, адепт влияет на случайные физические события вокруг себя. Приём требует Основного действия, и адепт задействует Усилие на сцену. Любой простой случайный механический исход адепт на всю сцену берёт под полный контроль — скажем, колесо рулетки или порядок карт в перетасованной колоде. Приёмом можно вызвать и любое другое физическое событие поблизости, которое выглядит не совсем уж невероятным, лишь бы в нём участвовало не больше пары-тройки предметов и не требовалось участие человека. Мастер решает, какие случайные события достаточно возможны, а какие нет. Больше одного необычного совпадения или случайности за сцену выжать, скорее всего, не выйдет.

НЕ МОЙ ЧАС, УРОВЕНЬ-4

Провидец чутьём выворачивает линии вероятности прочь от того будущего, где ему предстоит умереть. Приём срабатывает сам, когда провидец вот-вот погибнет, — если тот может задействовать Усилие на день. При срабатывании случайные события каким-то образом складываются так, что провидец остаётся жив, пусть для этого понадобятся вопиющие совпадения и нелепое везение. Если провидец сам не полезет обратно в опасность, его жизнь обеспечена как минимум на ближайшие несколько минут, хотя никто не обещает, что псионик уцелеет невредимым телом и рассудком. Чаще раза в неделю приём не срабатывает.

ПРОРОЧЕСТВО, УРОВЕНЬ-4

Сила провидца доходит до того, что он диктует будущие события, которые прямо его касаются. Основным действием персонаж игрока с даром предвидения делает одно предсказание о собственном будущем или о своём будущем состоянии в пределах ближайшего года. Оно сбудется, если персонаж примет разумные меры к его исполнению, если враг не окажет прямого противодействия и если Мастеру предсказание не покажется крайне маловероятным. Применяя эту силу, адепт задействует Усилие, и оно остаётся задействованным, пока пророчество не сбудется или не будет заброшено. Способность применяется не чаще раза в месяц, и одновременно может действовать только одно пророчество.

4.5.0 ТЕЛЕКИНЕЗ

Телекинетические способности — благо небесспорное для тех псиоников, кому они достались. Боятся их меньше, чем прочих псионических сил, и доверяют им больше, но и эффекты они дают далеко не такие ходовые, как биопсионическое исцеление или услуги метапсионика-мозгохранителя. Телекинетик нужны смекалка и выдумка, чтобы выжать из своего дара всё.

Телекинетические силы мощны, но не слишком точны. Порождённая ими сила обычно невидима, хотя псионик при желании может позволить ей светиться, и обычными чувствами источник телекинетического воздействия не распознать. Предметы, которые держит или носит подвижное существо, телекинезу обычно не поддаются, и напрямую воздействовать на разумную цель против её воли тоже нельзя. А вот машины, включая неразумных роботов, поддаются так же, как любой другой неодушевлённый предмет. Поднять этой дисциплиной самого себя псионик без особых приёмов не может.

Некоторые приёмы говорят о «физической атаке» или «физическом уроне». Речь о прямом кинетическом ударе. Сюда идут пули, кулаки, столкновения, падения, сдавливание и тому подобное. Энергетические атаки не в счёт.

ОСНОВНОЙ ПРИЁМ — ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

Адепт может Основным действием задействовать Усилие на сцену и направить телекинетическую силу на предмет или человека, которого видит невооружённым глазом или которого касается. Эта сила недостаточно чутка, чтобы без дальнейшей доработки приёма служить оружием, и не наносит урона живым или подвижным целям. Если ею давить или крушить неподвижные неживые предметы, она наносит 1d6 урона за уровень навыка псионика за каждый раунд сосредоточения. Телекинезом предметы движутся со скоростью 20 метров за раунд. Телекинетическую силу можно удерживать несколько раундов,

не тратя новых действий, — скажем, держать металлическую площадку под группой союзников, — но взяться этим приёмом за второй предмет псионик не сможет, пока не отпустит первый.

Уровень-0: Псионик прилагает силу так, будто действует одной рукой и собственной мускульной силой.

Уровень-1: Псионик управляет с предметами как двумя руками и поднимает этой способностью до двухсот килограммов.

Уровень-2: Псионик поднимает или двигает до четырёхсот килограммов и Основным действием пробивает дыру размером с человека в постройках лёгкой деревянной конструкции и во всём, что ещё хлипче.

Уровень-3: Псионик двигает до восьмисот килограммов и воздействует разом на столько отдельных предметов, каков его уровень навыка Телекинез.

Уровень-4: Псионик двигает до тонны и Основным действием пробивает дыры размером с человека во внешних стенах постройки ТУ4, в лёгких каменных стенах и в подобных им преградах.

КИНЕТИЧЕСКИЙ ПЕРЕХОД, УРОВЕНЬ-1

Адепт может Действием в свой ход задействовать Усилие и свободно ходить по отвесным и нависающим поверхностям, будто это ровная земля. Годится любая твёрдая поверхность, которая выдержит пять килограммов. Ещё он движется по жидкостям на полной своей скорости перемещения. Эта способность держится, пока Усилие остаётся задействованным.

ПОЛЕ ДАВЛЕНИЯ, УРОВЕНЬ-1

Мгновенным действием адепт создаёт вокруг себя защитную силовую плёнку, равную вакуумному скафандру, которая держит давление и температуру даже в жёстком вакууме. Он не замечает температур в пределах плюс-минус 100 градусов Цельсия и автоматически поднимает давление разрежённой атмосферы до пригодного для дыхания либо отсеивает взвесь и переносимые воздухом токсины. Задействовав Усилие на сцену, он укрывает так до шести товарищей. Действует, пока владелец не вернёт Усилие.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ АРСЕНАЛ, УРОВЕНЬ-1

Адепт может Действием в свой ход задействовать Усилие и создать из телекинетической силы оружие и броню. Такое оружие считается техуровнем 4 и работает как винтовка или любое продвинутое оружие ближнего боя. В атаке разрешено брать модификатор Ловкости, Мудрости или Телосложения, а боевым навыком может служить Телекинез. Тем же приёмом адепт создаёт броню, и она даёт псионику базовый Класс защиты, равный 15 плюс уровень его навыка Телекинез. С обычной бронёй она не складывается, но Ловкость и щиты меняют её как всегда.

Снаряжение держится, пока псионик оставляет Усилие задействованным, и по его выбору бывает видимым или невидимым.

ГАСИТЕЛЬ УДАРА, УРОВЕНЬ-2

Адепт может Мгновенным действием задействовать Усилие на день и свести на нет один случай физического урона. Способность слишком изматывает, чтобы применять её чаще раза в день, но как Мгновенное действие она срабатывает даже после того, как урон уже бросили.

СКОЛЬЗЯЩЕЕ ПОЛЕ, УРОВЕНЬ-2

Основным действием псионик задействует Усилие на сцену и снижает трение в видимой точке. Действие охватывает круг до десяти метров в поперечнике, и врагам становится трудно сойти с места. Каждая выбранная цель делает спадбросок Уклонения, иначе падает и больше не может встать или сдвинуться дальше чем на метр за одно Действие перемещения. Если приём направлен на наземную машину, её водитель делает проверку Лов/Пилотирование сложности 8 плюс навык Телекинез адепта, иначе теряет управление, раунд едет прямо вперёд и врежется во все препятствия на пути. Цели, прошедшие спадбросок, до конца сцены невосприимчивы к этому приёму.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКАЯ ВЫУЧКА, УРОВЕНЬ-2

Адепт освоил обращение с телекинетической силой настолько, что теперь применяет Телекинетическое воздействие, не задействуя Усилие.

ТЕРМОКИНЕЗ, УРОВЕНЬ-2

Телекинетическая сила работает с кинетической энергией, но достаточно тонкое управление движением позволяет расшевелить молекулы неодушевленного предмета и заставить его расплавиться или вспыхнуть. Тем же сосредоточением такое вещество можно остудить или заморозить.

Чтобы применить Термокинез к цели, адепт Основным действием задействует Усилие на сцену. Термокинез не берёт предметы крупнее тех, что адепт поднял бы своим Телекинетическим воздействием.

Как и прочие телекинетические силы, эта не действует на предметы, которые держит или использует разумное существо. Неразумные роботы и прочие предметы, у которых есть пункты здоровья, получают 1d12 урона за уровень навыка Телекинез каждый раз, когда к ним применяют этот приём.

ОСЯЗАЕМАЯ СИЛОВАЯ ФОРМА, УРОВЕНЬ-3

Раз в ход, Действием в свой ход, псионик может задействовать Усилие на сцену и создать в видимой точке телекинетическую силовую форму, если та умещается в куб со стороной три метра. Форму псионик лепит как захочет, и при желании она держится

на месте безо всяких внешних подпорок. Прочно-стью она равна постройке ТУ4 и по выбору адепта видима или невидима. Форма держится до конца сцены, пока псионик её не развее или пока её не разобьют, нанеся 20 пунктов урона по КЗщ 15.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ ТАРАН, УРОВЕНЬ-3

Основным действием псионик может задействовать Усилие на сцену и навести чудовищный неуправляемый выброс силы на одну видимую цель. Правда, выбросу нужно время, чтобы грянуть, и сработает он только в конце следующего раунда. Цель приёма чувствует в воздухе давящее электрическое покалывание и обычно инстинктивно сдвигается, поэтому против всего, что не стоит намертво, приём чаще всего бесполезен, ведь любое движение выбранной цели срысывает таран. Зато если таран грянул, его хватает, чтобы уничтожить любую неподвижную гражданскую машину, пробить пятиметровую дыру во всём, кроме укрепленных военных сооружений, или нанести всему остальному 5d12 урона, как если бы по нему ударило Тяжёлое оружие.

ОТВЕТНЫЙ ТЕЛЕКИНЕЗ, УРОВЕНЬ-3

Мгновенным действием псионик может задействовать Усилие на сцену всякий раз, когда нападающий промахивается по нему физической атакой. Атака отражается обратно, и нападающий дважды перебарывает её по самому себе. Если попадёт хотя бы один бросок, нападающий получает урон от собственной атаки. Если попадут оба, урон максимально возможный.

СИЛОВОЕ КУКЛОВОДСТВО, УРОВЕНЬ-4

Основным действием телекинетик может задействовать Усилие на день и подчинить себе подвижность видимой цели — робота, машины или человека, — лишь бы та была не крупнее наземного автомобиля. Разумная жертва делает Ментальный спасбросок, чтобы устоять перед псионическим натиском. При провале она теряет власть над своими телесными действиями. Пока телекинетик её не ведёт, цель стоит на месте или продолжает двигаться прежним курсом. Если телекинетик тратит Основное действие на управление, цель выполнит любое телесное действие, кроме прямо самоубийственного, а для любых атак и проверок навыка берёт уровни навыков и бонус атаки псионика. Кукловодство держится до конца сцены, пока цель не скроется из виду псионика или пока разумная цель не решит, что её действие или бездействие вот-вот её погубит. Управление у псионика достаточно тонкое даже для самых мелких телесных движений, но речью цели оно не распоряжается, хотя заставить её молчать может.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ ПОЛЁТ, УРОВЕНЬ-4

Мгновенным действием телекинетик может задействовать Усилие и полететь, а заодно распространить полёт на не сопротивляющихся союзников размером

с человека в пределах 30 метров — до полудюжины. В полёте псионик движется в любую сторону с удвоенной обычной скоростью перемещения. Он может рухнуть к земле хоть на предельной скорости падения и не пострадать, а с вакуумным скафандром или приёмом *Поле давления* этой силой переживают даже спуск с орбиты. Союзники сохраняют полёт, только если заканчивают свой ход в пределах 30 метров от псионика, но движением распоряжаются сами. Как Мгновенное действие, эта сила успевает сработать и свести на нет урон от падения. Полёт держится, пока Усилие остаётся задействованным.

4.5.1 РАЗДЕЛКА БОТОВ

Телекинетическими силами обычно не навредить разумной цели без особого приёма, но у неразумных роботов такой защиты нет. ВИ или истинный ИИ своим мышлением наводит достаточно метамерных помех, чтобы телекинез его не брал, а вот обычные сторожевые боты, дроиды-прислужники и боевые боты крайне уязвимы для телекинетического разрушения.

Чаще всего хватает просто поднять бота телекинезом и уронить. За раунд псионик уничтожит столько таких ботов, сколько способен управлять телекинетически, — обычно одного, а на высоких уровнях навыка троих или четверых. При этом предполагается, что вес бота псионику по силам.

Иные военные боты крепки настолько, чтобы такую трёпку пережить, и получают 1d10 урона за каждый уровень навыка Телекинез у псионика. У большинства такого шанса выжить нет.

4.6.0 ТЕЛЕПАТИЯ

Ни одна псионическая сила не кажется обычному человечеству такой грозной и жуткой, как телепатия. Мысль о том, что твои самые сокровенные думы и тайны вытянут наружу неощутимым способом, глубоко тревожит большинство мужчин и женщин, и телепатов часто обходят стороной просто из страха перед тем, какие чужие мысли они могут выудить.

Некоторые миры, в остальном спокойно принимающие псионические силы, доходят до того, что запрещают известным телепатам появляться у себя и не дают обучать этой дисциплине на своей территории. Впрочем, даже те немногие, кто на это идёт, редко удерживаются от соблазна держать какую-нибудь «одобренную государством» программу телепатической выучки для кандидатов, отобранных за политическую благонадёжность или влиятельных покровителей. Выгода от неощутимого шпиона в чужой голове слишком велика, чтобы большинство государств от неё отказалось.

Большинство миров телепатов не запрещает. На таких планетах сама редкость псионических сил и малая вероятность, что незаконно просканируют

именно тебя, перевешивают любой страх перед безнадзорным телепатическим вторжением. А вот показания телепата суд почти нигде не принимает, кроме разве что обществ, целиком выстроенных вокруг псионики.

Почти все миры запрещают применять телепатические силы к другому человеку без его согласия. Доказать такое преступление очень трудно, но карают за него обычно сурово. Открытое признание в незаконном сканировании обычно считают доказательством, так что телепатам-ПИ стоит быть осмотрительнее.

Устройства и вещества, экранирующие от телепатии, существуют, но в очень малом количестве. Даже на пике старого режима такого добра всегда было мало. Сегодня разве что главы государств и подобные им важные особы могут рассчитывать, что укроются за стенами, непроницаемыми для псионики, или обзаведутся прибором, который предупредит о телепатическом вмешательстве. Да и то многим мирам просто неоткуда взять претеховые артефакты, чтобы поставить такую защиту хотя бы самым важным своим людям.

4.6.1 ПРИМЕНЕНИЕ И ОБНАРУЖЕНИЕ ТЕЛЕПАТИИ

Телепатия действует на самом простом уровне мысленного соприкосновения, и отсутствие общего языка ей не помеха. Базовые формы телепатии работают только на разумных существах, но чужие и трансгуманы с человекоподобным мышлением ей поддаются. ВИ, истинные ИИ и прочие небиологические разумные приёмам Телепатии обычно не подвластны.

Телепатия — способность неприметная, и цели её приёмов обычно ничего не замечают. Понять, что их взяли в цель Телепатией, могут только знатоки метапсионики и те, у кого есть навык Телепатия-о или выше. Остальные могут заподозрить такое влияние, особенно если знают о существовании псиоников и только что сделали нечто совершенно необъяснимое с точки зрения собственного рассудка. Ещё о телепатическом вмешательстве способны предупредить некоторые крайне редкие устройства ТУ5.

ОСНОВНОЙ ПРИЁМ — ТЕЛЕПАТИЧЕСКИЙ КОНТАКТ

Телепат способен всё глубже проникать в мысли разумной цели. Цель должна быть видима или иначе воспринимаема невооружёнными чувствами телепата. Чтобы открыть контакт, телепат Основным действием задействует Усилие на день; контакт держится самое большее сцену, если его не усилить другими приёмами.

Глубина возможного контакта зависит от навыка Телепатия у псионика. В рамках одного контакта можно применять любые эффекты, доступные телепату с его уровнем навыка, хоть все сразу. Простейшие формы контакта спасброска не дают, а вот более

глубокие зондирования позволяют цели сопротивляться Ментальным спасброском. При успешном спасброске до конца сцены к ней нельзя применить ни одну форму этого приёма, которая даёт спасбросок.

Уровень-0: наблюдать эмоциональное состояние цели. Сильные чувства дают одно слово или образ, связанные с тем, на что эти чувства направлены.

Уровень-1: неглубокое слияние с речевыми центрами цели позволяет телепату понимать любую её форму общения. Если у псионика есть нужные части тела, чтобы говорить на языке цели, он может и отвечать ей.

Уровень-2: псионик чувствует поверхностное мышление цели достаточно тонко, чтобы читать её текущие мысли, но воспоминания и неочевидные связи так не уловить. Цель получает Ментальный спасбросок, чтобы этому воспротивиться.

Уровень-3: псионик может углубиться в память цели и получить ответ в одно-два предложения на один любой вопрос либо одно ответное видение из её воспоминаний. Цель может попытаться сопротивляться этой силе Ментальным спасброском, и независимо от исхода контакт автоматически обрывается. Его можно восстановить, но только заново запустив этот приём.

Уровень-4: псионик мгновенно получает полное и подробное знание всего, что цель помнит по определённой теме. Цель может попытаться сопротивляться этой силе Ментальным спасброском, и независимо от исхода контакт после этого автоматически обрывается. Его можно восстановить, но только заново запустив этот приём.

ПОДАТЛИВЫЙ УМ, УРОВЕНЬ-1

Телепат наловчился открывать Телепатический контакт и задействует для этого Усилие лишь на сцену, а не на день. Если он выходит на союзника, который отрабатывал это с псиоником не меньше недели, обычно на открытие контакта Усилие не нужно вообще. И в том, и в другом случае телепат может задействовать Усилие на день и открыть Телепатический контакт Мгновенным действием, а не Основным.

ПЕРЕДАЧА МЫСЛИ, УРОВЕНЬ-1

Телепат может посылать мысли и образы по Телепатическому контакту, а это даёт двустороннее общение с согласной целью Мгновенным действием, когда ему угодно.

ДАЛЬНЯЯ МЫСЛЬ, УРОВЕНЬ-2

Стоит телепату хоть раз установить с целью Телепатический контакт, и дальше он может запускать этот приём всякий раз, когда цель находится в пределах 100 километров, — знает он, где она, или нет. На Телепатии-3 дальность растёт до 1000 километров, а на Телепатии-4 покрывает целую планету вплоть

до орбитальных расстояний. Правда, связь на расстоянии хрупкая, и через неё псионик не может применить ни один приём, который дал бы цели спасбросок на сопротивление.

ПОДАВЛЕНИЕ СОЗНАНИЯ, УРОВЕНЬ-2

Сосредоточившись из всех сил, телепат заставляет цель *Телепатического контакта* попросту не думать о чём-то. Это может быть присутствие самого телепата, возможность применить насилие, нехватка важных документов или любое другое одно возможное действие либо один конкретный человек. Для этого приёма псионик Основным действием задействует Усилие на сцену. Цель получает Ментальный спасбросок, чтобы воспротивиться этой силе и до конца сцены стать к ней невосприимчивой. При провале мысль остаётся невыносимой до конца сцены, если только цель не почувствует физическую опасность или тяжёлую угрозу тому, что ей очень дорого. Тогда блок мгновенно рассыпается, и до конца сцены его не поставить заново. Когда эффект заканчивается, цель так и не догадывается о своём временном помрачении, пока ей на это как-нибудь не укажут.

РЕФЛЕКТОРНЫЙ ОТВЕТ, УРОВЕНЬ-3

Основным действием телепат может задействовать Усилие на день и вбить внезапный, безрассудный порыв в цель *Телепатического контакта*. Цель может сопротивляться Ментальным спасброском; при провале она первым же доступным действием выполнит этот порыв, как сумеет. Порыв не может вредить самой цели или дорогому ей человеку, но вполне может быть глупым, опрометчивым или опасным для других. Цель может не понимать, зачем она это сделала, но обычно постарается объяснить себе поступок как собственный выбор.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКИЙ УДАР, УРОВЕНЬ-3

Телепат Основным действием задействует Усилие на день и гонит волну *метамерной энергии* сквозь мозг цели *Телепатического контакта*. Удар наносит 6d6 урона, а если у телепата навык *Телепатия-4* — 9d6 урона. Цель может вдвое срезать урон Ментальным спасброском. Убить этот удар не может, но, если цель падает до нуля пунктов здоровья, она на час теряет сознание, а потом приходит в себя с одним пунктом здоровья. Одну и ту же жертву нельзя брать в цель этим ударом чаще раза за сцену.

4.6.2 ТЕЛЕПАТИЧЕСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Телепатия — дисциплина, плохо приспособленная к прямому мысленному управлению другими существами. Телепат может передать цели побуждения и мысли, но средств взять прямое управление её телесными действиями у него нет. Самое большее, на что он способен, — вложить цели идеи в голову и попробовать перехватить её сиюминутное мышление.

Живучие легенды говорят о более прямых дисциплинах, которыми владели на пике старого режима. Эти искусства будто бы позволяли псионику взять прямое управление телом подопытного и без малейшего труда заставлять его делать всё, что псионику вздумается. Правда, в отличие от телепатии, такие дисциплины не могли ни коснуться мыслительных центров цели, ни прочесть её умственную работу. Если подобные дисциплины и существовали, их обладатели наверняка держат это при себе.

ПРАВКА ПАМЯТИ, УРОВЕНЬ-4

Телепат может внести простые правки в память цели, с которой сейчас связан *Телепатическим контактом*. Можно стереть из памяти события длительностью не больше 24 часов, создать или переименовать разговор, добавить в прошедший день новые события или сделать другие похожие изменения. Эти правки псионик вносит Основным действием, задействуя Усилие на день. Если псионик плохо понимает воспоминания, которые меняет, — а такое понимание даёт, например, уровень-4 *Телепатического контакта*, — правки могут лечь неровно. Цель получает Ментальный спасбросок, чтобы сопротивляться правке до конца сцены, но при провале не замечает изменённых воспоминаний, пока не появится повод их припомнить.

ЕДИНСТВО МЫСЛИ, УРОВЕНЬ-4

Телепат становится исключительно искусен в том, чтобы сплести несколько дружественных умов. Устанавливая *Телепатический контакт* с согласным союзником, он может без дополнительного Усилия связать в этот же контакт до шести согласных участников. Такая связь на много человек довольно неглубока и позволяет лишь Мгновенно обмениваться мыслями, образами и ощущениями. Пока она действует, каждый участник знает точное местоположение и состояние всех остальных, а если начнётся бой, все берут лучший бросок инициативы из своих. За столом игроки могут каждый раунд до пяти минут обсуждать и согласовывать действия, и для ПИ это не оборачивается никакой задержкой. Каждый боевой ход один участник слияния по выбору псионика получает дополнительный раунд действий — так отражается выгода от безупречной слаженности группы. Сам псионик этот дополнительный раунд получить не может. Телепатическая связь держится, пока псионик не начнёт новый *Телепатический контакт*, и её дальность покрывает любую точку в пределах звёздной системы.

4.7.0 ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Телепортёры не вызывают у обычных людей той неоступной тревоги, какую наводят телепаты, зато их

особый дар порождает опасения куда более осязаемые. Опытный телепортёр способен попасть или заглянуть в любое место, где он когда-либо бывал, и начальникам охраны мало убедиться, что в закрытой зоне нет ни одного телепортёра, — нужно ещё знать, что никто из них там никогда прежде не бывал. Доступ в самые важные помещения тщательно просеивают, чтобы ни один посторонний телепортёр не увидел места, где он через несколько месяцев или лет может вдруг возникнуть.

У большинства правительств, которым доступны обученные псионики, найдётся под рукой хотя бы несколько умелых телепортёров — они дают неотслеживаемую связь и служат непревзойдёнными лазутчиками. И всё же при всех преимуществах в проникновении и уходе от погони телепортёру нужны навыки, чтобы вообще попасть *внутрь* закрытой зоны, а уже потом пользоваться быстрым отходом. Нередко телепортёра ставят в пару с обычным взломщиком, который умеет обходить охрану и добывать сведения, — на такие умения у профессионального псионика не всегда хватает времени.

Криминальное применение телепортации очевидно, как и её польза для слежки. Иные дерзкие телепортёры отлично зарабатывают ворами или шпионами у любого нанимателя, которому по карману их непомерная плата. Цена их услуг всегда высока, и не только потому, что опытные телепортёры редки, — арест обходится им слишком дорого.

Каким бы соблазнительным ни был преступный путь, большинство телепортёров отпугивает наказание. Мало на каких мирах есть тюрьмы, хоть как-то рассчитанные на заключённых-телепортёров. На развитых мирах преступникам-телепортёрам часто вживляют бомбу, настроенную на взрыв, если носитель покинет отведённую зону или перестанет принимать определённый сигнал с правительственного передатчика. На примитивных мирах телепортёра за любое преступление серьёзнее мелкого проступка казнят без суда. Против телепортёров существуют и устройства — они створаживают участок метамерного пространства так, что войти в него или выйти из него телепортацией уже нельзя. Эти древние претеховые артефакты неизменно смехотворно дороги — если планетарная власть вообще позволит им остаться в частных руках, что вряд ли, — а доступ в «безопасные зоны», запечатанные от телепортации, есть только у самых важных лиц развитого мира. Многим мирам такие устройства недоступны вообще, и даже князьям и владыкам приходится настороженно поглядывать на псиоников-телепортёров. Обычный низкотехнологичный ответ на псионическую угрозу — метапсионик-мозгохранитель, если такого дорогого наёмника вообще удастся нанять на этом мире.

Основной приём — Личный перенос

Телепортёр может перенестись в другое место, где он уже бывал или которое видит невооружённым глазом. Места привязаны к ближайшему крупному гравитационному колодцу. Например, нельзя телепортироваться в кабину далёкой движущейся машины, где он когда-то сидел, зато можно перенестись в другую точку на поверхности планеты, даже если планета с тех пор ушла далеко сквозь звёздную пустоту.

Основной приём позволяет телепортёру перенести себя и любую массу, какую он способен нести собственными силами. Сопrotивляющуюся цель с собой не забрать, а несопротивляющейся нужно коснуться. При переносе телепортёр может оставить на месте одежду, кандалы, налипшее и любое другое вещество, но не то, что попало внутрь его тела, — например, кибернетику или осколки. Оставить вещество частично нельзя.

Телепортёр инстинктивно обрывает любой перенос, после которого он оказался бы вмурован в твёрдый предмет или в среде, где ему сразу же грозит увечье. Всё Усилие, задействованное на такой сорванный прыжок, пропадает, как и действие, потраченное на запуск способности.

Наибольшая дальность *Личного переноса* зависит от уровня навыка телепортёра. Телепортация *Личным переносом* считается Основным действием и требует, чтобы псионик задействовал Усилие на сцену.

Уровень-0: Псионик может телепортироваться на расстояние до 10 метров.

Уровень-1: Псионик может телепортироваться на расстояние до 100 метров.

Уровень-2: Псионик может телепортироваться на расстояние до 10 километров.

Уровень-3: Псионик может телепортироваться на расстояние до 1000 километров.

Уровень-4: Псионик может телепортироваться в любую точку на поверхности планеты или на ближайшей орбите.

Умелый перенос, уровень-1

Личный перенос теперь считается Действием перемещения, но по-прежнему выполняется только раз за раунд. Переносы на 10 метров и меньше больше не требуют задействовать Усилие, но за любые усиления приёма по-прежнему платят как обычно.

Пространственное чутьё, уровень-1

Псионик может Действием в свой ход задействовать Усилие и обрести интуитивное восприятие всего вокруг себя на полные 360 градусов. Это чувство примерно равно зрению на 100 метров, но читать текст и различать цвета оно не позволяет. Твёрдые предметы его перекрывают, а темнота, туман, слепящий свет, голограммы и оптические обманки — нет. Чувство держится, пока Усилие остаётся задействованным на этот приём.

ПЕРЕНОС С ГРУЗОМ, УРОВЕНЬ-2

Псионик может брать с собой согласных спутников, применяя *Личный перенос*. За каждый уровень навыка Телепортации он берёт до трёх спутников человеческого размера вместе с их носимым снаряжением. Чтобы союзника перенесло, тот должен быть в пределах 3 метров от телепортёра. Обычную неживую материю перенести нельзя, если только псионик её не касается или её не несёт союзник, затронутый этой способностью. Неживой массы можно взять до двухсот килограммов за уровень навыка. Этот приём повышает цену *Личного переноса* в Усилии — нужно задействовать лишний пункт Усилия на день.

СМЕЩЕНИЕ ВОСПРИЯТИЯ, УРОВЕНЬ-2

Псионик задействует Усилие на день, чтобы ощутить любое место, куда мог бы телепортироваться. Он воспринимает это место так, будто находится там, и длится это не больше пятнадцати минут.

МАНДАЛА ПРОСТРАНСТВЕННОГО СОЗВУЧИЯ, УРОВЕНЬ-2

Псионик отпечатывает определённый предмет или человека в своём псионическом восприятии. Пока предмет более-менее цел и находится в пределах дальности его *Личного переноса*, псионик всегда знает точное место предмета и может *Личным переносом* перенестись к нему на расстояние до трёх метров, даже если предмет сдвинулся с прежнего места. Отпечаток предмета требует часа медитации с ним, и за раз отпечатать можно только один предмет. Если псионик отпечатывает человека, цель должна быть согласна и содействовать снятию отпечатка. Чтобы предмет надёжно отслеживался, его масса должна быть не меньше килограмма.

БЕЗУСИЛЬНЫЙ ПЕРЕНОС, УРОВЕНЬ-3

Псионнику не нужно задействовать Усилие, чтобы применить *Личный перенос*. Но если приём усилен другими приёмами, у которых есть своя добавочная или повышенная цена, эту добавку всё равно надо оплатить.

РВАНЫЙ ПРЫЖОК, УРОВЕНЬ-3

Псионик может инстинктивно микротелепортироваться прочь от подступающей опасности. Действием в свой ход он может задействовать Усилие и начать смещаться в пространстве, уходя от атак; пока Усилие задействовано, у него базовый класс защиты 20. Этот класс защиты не меняют ни броня, ни щиты, ни модификатор Ловкости, а сами микропрыжки заметно не сдвигают псионика с места. Пока *Рванный прыжок* действует, адепт может Мгновенным действием задействовать Усилие на день и свести на нет успешное попадание оружейной атаки — даже после того, как урон уже брошен. Этот рефлекторный защитный прыжок применяется только раз в день и выносит псионика чуть за пределы радиуса взрывов и других атак по площади.

УДВОЕНИЕ РАЗЛОМА, УРОВЕНЬ-3

Умелого телепортёра бывает до бешенства трудно прижать. Задействовав Мгновенным действием дополнительное Усилие на день, адепт может применить *Личный перенос* Действием в свой ход, даже если уже применял его в этом раунде. Сам перенос стоит того Усилия, что и обычно, вдобавок к усиливающим его приёмам. *Удвоение разлома* запускается только раз за раунд.

Если адепт своими силами телепортируется в какое-то место, совершает там действие, а затем *Удвоением разлома* уходит обратно, то находящиеся рядом не успеют отреагировать на его действие или атаковать его — разве что они прямо отложили действие, чтобы противостоять псионнику. Враги, отложившие действие таким образом, тратят его впустую, если псионик не даст им случая атаковать или иначе помешать. Такой молниеносный удар может застать свидетелей врасплох, но времени на подготовку он не оставляет, поэтому Казнящей атакой, описанной в разделе «Казнящие атаки», не считается.

ГЛУБОКОЕ ВТОРЖЕНИЕ, УРОВЕНЬ-4

Адепт может *Личным переносом* телепортироваться вслепую внутрь здания, сооружения, машины или космического корабля, которые он видит, в том числе внутрь кораблей, подошедших достаточно близко для обычного боя корабля с кораблём. Он интуитивно нащупывает место, где хватит пространства и нет непосредственной угрозы от среды, но точку прибытия выбрать не может. Применять этот приём вместе с *Личным переносом* очень изматывает псионика и требует задействовать дополнительный пункт Усилия на день.

БОЕВОЙ ПЕРЕНОС, УРОВЕНЬ-4

Псионик может Основным действием применить *Личный перенос*, чтобы телепортировать несогласную цель, если сумеет коснуться её. Прикосновение к ничего не подозревающей или обездвиженной цели удаётся само собой, а чтобы коснуться сопротивляющегося врага, нужен бросок атаки Кулаком с бонусом, равным навыку Телепортации псионика. Если псионик не применяет приём *Перенос с грузом*, телепортируется только цель, иначе он может отправить вместе с ней. Псионик не может отправить цель туда, куда не мог бы телепортироваться сам, в том числе в места, где среда сразу же опасна, — высоко в воздух, в склеп без окон или на середину моря. Цель в сознании, которая сопротивляется, может Ментальным спасброском силой сорвать телепортацию, бросая со штрафом, равным навыку Телепортации псионика. Этот приём добавляет к цене *Личного переноса* — псионик задействует дополнительный пункт Усилия на день независимо от того, попал он касанием или нет.

ЗВЕЗДОЛЁТЫ

Бессчётные корабли поднимаются с мира за миром — железная пыль новорождённых верфей, разосланная наводить мосты между звёздами. Столетиями нужда и хаос, наставшие после краха, делали для слишком многих миров непозволительной роскошью любую заботу сверх голого выживания. Однако последний век принёс пробуждение. Мириады планет наконец разгадывают тайны собственных миров и учатся заново строить на местных ресурсах давно утраченные корабли предков. Долгая изоляция кончается, и миры начинают тянуться к неведомым соседям.

Секторы развиты по-разному. В одних областях космоса звездолёты строят уже не одно столетие, и небольшой космический корабль без труда достаётся частнику или скромной компании. Миры таких секторов постоянно торгуют между собой, а межзвёздное бурение примечательно там не больше нынешних авиаперелётов. Чужих и людей с других миров тут замечают, но без особых разговоров. В таких секторах нередко складываются довольно крупные звёздные державы из многих звёзд-участниц, обычно с общей культурой или общим политическим устройством. Отсталые планеты и неизвестные миры здесь ещё попадаются, но это исключение.

Впрочем, в большинстве секторов **Звёзд без числа** всё не настолько развито. Отдельные миры построили или сохранили работающие верфи, и межзвёздный перелёт их жителей не удивляет, но собственный звездолёт по-прежнему редкость. В целом планетарном флоте может быть меньше десятка кораблей, а крейсерами и другими тяжёлыми боевыми кораблями щеголяют только сильные и влиятельные миры. Торгового движения хватает, чтобы оправдать космопорты и торговые станции, но свободное и лёгкое сообщение между мирами утрачено уже столетия назад и возвращается в сектор лишь медленно. Такие секторы богаты возможностями для приключений. Даже развитые миры знают о звёздных соседях не всё, и в секторе по-прежнему найдётся немало потерянных миров и обществ, с которыми нет связи. Капитан звездолёта никогда не может быть до конца уверен, что встретит, пробуившись в такую систему, и ни один мир не силен настолько, чтобы беззаботно навязывать свою волю у далёких звёзд.

5.1.0 ЗВЕЗДОЛЁТЫ

5.1.1 КАК ОБЗАВЕСТИСЬ ЗВЕЗДОЛЁТОМ

В большинстве секторов гражданский звездолёт можно купить на любом мире ТУ4. Такие гражданские корабли почти всегда строят на корпусах класса истребитель или фрегат, чаще всего это вольные торговцы и внутрисистемные челноки, хотя несколько богатых миров предлагают и корпуса большегрузов. Вооружают их настолько, насколько хватает кошелька покупателя, но настоящим боевым кораблям они не соперники, и потому мало какая планета всерьёз тревожится о том, кто их берёт. А вот заметная скупка сразу многих вооружённых торговцев может привлечь **нежелательное** внимание. С военными корпусами всё иначе. Даже скромный патрульный катер редко разрешают гражданскому покупателю, не говоря о флотском крейсере или другом крупном боевом корабле. Даже когда такой корабль удаётся купить, набрать ему полноценный экипаж отряду искателей приключений часто далеко не по карману. И всё же герои, заведшие нужных друзей или оказавшие нужные услуги планетарному правительству, порой получают каперские свидетельства, которые дают право купить корпус, обычно в гражданские руки не попадающий.

Впрочем, покупка — лишь один способ обзавестись кораблём. Многие искатели приключений находят, что действеннее освободить судно от недостойных владельцев, и целый игровой вечер уходит на дерзкие дела и хитрые уловки, которыми отряд добывает себе корабль или поднимает его из утиля. Разумеется, корабли, добытые таким путём, редко бывают в идеальном состоянии.

Цены на корабли и оснастку дальше в этом разделе исходят из того, что звездолёты — вложение редкое и дорогое, как оно и есть в большинстве секторов. Если ты ведёшь кампанию там, где корабли доступнее, уменьши цены вдвое или даже вчетверо.

5.1.2 ФЛОТЫ И ПИРАТСТВО

У большинства миров ТУ4 есть какой-никакой космический флот, пусть даже это горстка патрульных

катеров, приглядывающих за астероидными рудниками и орбитальным пространством родной планеты. У типичного бедного мира найдётся корвет и подюжины патрульных катеров, средняя планета ТУ4 щеголяет флотским крейсером, четырьмя корветами или тяжёлыми фрегатами и десятью патрульными катерами, а у богатой планеты кораблей может быть втрое больше, вплоть до линкора или авианосца в сердце флота. Треть этих кораблей в любой момент обычно стоит в доке.

Угроза пиратства от системы к системе разная. Пиратам нужно безопасное место, где можно перебраться корабли и сбить краденое, и достаточное движение, чтобы ремесло себя оправдывало. Идеальная пиратская система — та, где есть только примитивный низкотехнологичный мир, годный для налётов за рабами и припасами, скрытая или подвижная ремонтная база в глубоком космосе для обслуживания и две или более богатые соседние системы, чья торговля идёт через неё. Такое пиратское гнездо держится годами, пока правительства систем спорят, кому платить за то, чтобы его выкорчевать, или попросту слабы против харизматичного пиратского вожака и его жадной до добычи ватаги.

В системе с сильным флотским присутствием пиратствуют считанные единицы. Мелким кораблям это иногда какое-то время сходит с рук — они отсиживаются в поясах астероидов, бьют торговцев из засады и уходят в системы поспокойнее раньше, чем подоспееет помощь. Крупные пиратские флотилии угрожают самому существованию планетарного флота, и их быстро рассеивают... или они становятся настоящими хозяевами системы, разнося любой корабль, способный помешать им взять господство в космосе.

5.2.0 КАК ПОСТРОИТЬ ЗВЕЗДОЛЁТ

Создать звездолёт в *Звёздах без числа* довольно просто, шагов для этого нужно всего несколько.

Сначала выбери для корабля тип корпуса из списка ниже. Тип задаёт цену базового корпуса со спайк-приводом класса привод-1, а заодно доступные свободную мощность и массу.

Затем добавь оснастку, вооружение и защиты со следующих страниц. Каждая такая добавка занимает какую-то мощность и массу, а для установки может требовать корпуса не меньше определённого размера. Часть оснастки и защит при установке на корабль покрупнее обходится дороже деньгами, мощностью или массой.

Третьим делом реши, сколько у корабля будет членов экипажа. Большинство торговых судов ходит не более чем с двойным минимумом экипажа, чтобы сэкономить на жалованье. Боевые корабли редко покидают порт, имея меньше 75% допустимого максимума экипажа. В среднем член экипажа обходится

в 100 кредитов жалованья в день плюс ещё 20 на необходимую еду и припасы. ПИ, разумеется, вряд ли станут платить жалованье сами себе, но есть им тоже надо.

Четвёртым делом запиши стоимость полугодового обслуживания корабля — она равна 5% от его полной стоимости без экипажа. Если эти деньги не выплачены, все проверки навыков и броски атаки, связанные с кораблём, получают штраф -1 за каждый пропущенный период обслуживания.

Напоследок заполни лист корабля, записав его характеристики и бонусы атаки канониров, которые работают с корабельным вооружением.

Скорость постройки или переделки корабля зависит от качества доступных верфей и политической важности заказа. В среднем на заказе обычной важности большинство верфей делает работ или переделок на 25 000 кредитов в день. Достаточный повод поспешить может удвоить или даже учетверить эту сумму.

5.3.0 КОРПУСА ЗВЕЗДОЛЁТОВ

Корпуса звездолётов делятся на четыре общих класса — истребители, фрегаты, крейсеры и капитальные корабли. Размер каждого класса зависит от того, насколько изощрена технология создателей и какими ресурсами они располагают. В одном секторе фрегат контрабандиста типа «вольный торговец» может насчитывать от носа до кормы не больше 34,75 метра, а в другом окажется вчетверо крупнее. Как правило, средний размер каждого класса в четыре-восемь раз больше предыдущего. У каждого корпуса есть несколько базовых характеристик. Отдельные модели могут слегка отличаться, а тщательная настройка и переделка — менять эти числа, как описано дальше, но большинство кораблей одного типа корпуса ведут себя ровно так, как указано.

Цена — это стоимость базового корпуса со спайк-приводом класса привод-1. Военный корпус любого типа обычно не достать без очень хороших флотских связей с правительством, которому принадлежит верфь, или без вовремя оказанной услуги кому-то из власть имущих.

Скорость — это относительная боевая скорость и манёвренность корабля. На дальних расстояниях важен только класс спайк-привода, но в тесноте боя Скорость решает многое. Скорость корабля прибавляется ко всем проверкам навыка Пилотирование, которые делает пилот, — и в бою, и на прочих манёврах.

Броня — мера обшивки корабля и его дублирующих систем; она вычитается из любого входящего урона от вражеского огня и от опасной космической среды. Корабельное оружие со свойством «Бронбойное» может проигнорировать часть этого значения или всё целиком. Кораблю обычно не повредить

ничем, кроме пушек другого корабля, тяжёлого оружия на транспорте да метко заложенных подрывных зарядов.

Пункты здоровья показывают, сколько урона корабль выдержит, прежде чем взорвётся или выйдет из строя.

Экипаж — это минимальное число людей для основных работ и максимальное, какое система жизнеобеспечения продержит два месяца. Чем меньше экипаж против максимума, тем соразмерно дольше протянет жизнеобеспечение. Теоретически и один человек способен успешно провести спайк-бурение, но постоянная бдительность и бессонная собранность требуют тяжёлой фармацевтики и большого отчаяния. Для сравнительно безопасного бурения обычно нужно не меньше трёх человек.

Класс защиты сочетает подвижность и действенность РЭБ и показывает, насколько трудно добиться по кораблю крепкого попадания.

Мощность — это свободная мощность, которая остаётся после основных нужд корабля. Оснастка и оружие забирают часть её себе.

Масса — это свободная масса, которую конструкция корпуса ничем не заняла. Её заполняют оснасткой, оружием или грузовыми трюмами.

Пилон показывает, сколько оружия корабль сумеет на себе разместить. Большинство орудий занимает один пилон, но особо крупные или прожорливые до мощности могут занять больше.

Наконец, **класс** конкретного корпуса говорит об общем размере корабля. У части оснастки и оружия есть минимальный класс корпуса. Корабль ниже этого класса просто слишком мал, чтобы удачно установить такую технику.

Корпуса звездолётов достаточно прочны, чтобы не замечать урона от стрелкового оружия и Тяжёлого оружия ТУЗ. Тяжёлое оружие ТУ4 и подрывные заряды, применённые снаружи корабля, наносят половину урона за вычетом Брони корабля. Если диверсант проберётся внутрь с таким оружием, урон всё равно делится пополам, но Броня уже не действует. Пускать иное Тяжёлое оружие в ход в тесных отсеках — затея решительно неблагоприятная.

5.3.1 Типы корпусов

Перечисленные ниже типы корпусов — одни из самых распространённых моделей на всех обломках человеческого пространства. Отдельные миры часто пробуют другие суда, постепенно вырабатывая собственные космонавтические доктрины, но эти модели служат давно и доказали свою пользу.

Ударный истребитель: малый аппарат, у которого спайк-привод часто заменяют внутрисистемным приводом. Скорость, дешевизна и боевая польза сделали его ходовым выбором для недорогого патрулирования системы.

Челнок: самый малый аппарат, который регулярно ходит в межзвёздные бурения. Челнок — дешёвый способ перебросить между мирами небольшой ценный груз или важных персон.

Вольный торговец: тип корпуса, обожаемый искателями приключений. В бою вольный торговец невзрачен, зато берёт изрядно груза и несёт достаточно оружия, чтобы отбить у мелких пиратов охоту связываться.

Патрульный катер: излюбленный корпус таможенных судов и системных правоохранителей. Патрульный катер — лёгкий фрегат, построенный достаточно внушительно, чтобы осадить мелкое торговое судно, и при этом сравнительно дешёвый в постройке и в содержании экипажа.

Корвет: самый малый настоящий боевой фрегат, который космолётчики часто так и зовут «фрегатом». Броня у корветов заметно толще, чем у патрульных катеров, и они меняют возросшие нужды в экипаже и худшую манёвренность на большую свободную массу.

Тяжёлый фрегат: самый тяжёлый звездолёт, какой по силам построить большинству бедных или обделённых ресурсами миров. Тяжёлый фрегат несёт солидный набор вооружения, а экипажа на нём хватит, чтобы задавить почти любой пиратский корабль, если дойдёт до абордажа. Бьёт он крепко, но брони настоящего боевого корабля крейсерского класса ему недостаёт.

Большегруз: огромные грузовые корабли этого класса чаще всего встречаются в мирных, густо заселённых секторах.

Флотский крейсер: главный боевой корабль богатых и развитых миров, а зачастую и самый крупный и мощный корабль, какой планета вообще способна построить. Тяжёлая броня крейсера и инфраструктура под тяжёлые орудия делают его смертельным оружием против фрегатов и любого другого корабля, не заточенного под вскрытие тяжёлой брони. Впрочем, крейсеры могут оказаться уязвимы для роевых атак истребителей-бомбардировщиков с подходящим бронебойным оружием.

Линкор: грозные громады межзвёздной войны. Очень немногим мирам хватает технологии и экономики, чтобы вытянуть чудовищные расходы на постройку линкора и на его экипаж. Тем, кому хватает, достаётся корабль, почти неуязвимый для всего, кроме нарочно построенных противокapи- тальных крейсеров и фрегатов-охотников.

Авианосец: королева флота. Построить такой громадный корабль по карману и вовсе единицам держав. Авианосец несёт звенья боевых кораблей класса истребитель или фрегат, снаряжённых под определённые задачи. Такая гибкость позволяет в один месяц взять на борт истребители-бомбардировщики для ударов по капитальным кораблям,