

ОРУЖИЕⁱ

БОЙ -10%

БОЙ с Помехой

ОРУЖИЕ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ	Кор.	Сред.	Макс.	АМУНИЦИЯ	БОЕЗАПАС	ОСОБЕННОСТЬ
Боеприпас	50*								*Стоимость одного снаряженного магазина (размер = боезапасу)
Боевой дробовик	1,400	2кx10	Сбивает с ног	10м	20м	30м	Отбрасывает ½ урона на средней дист. ¼ урона на макс. дист-ции	4	Звуковой дальномер: Оповещает о приближении врага на расстоянии 10 метров
Монтировка	50	1к10			Только ближний бой		не требуется	-	+5% к механическому ремонту (Починка)
Огнемёт	2,000	1к10		2м	10м	20м		8	Пройти спасбросок Тела. При провале - возгорание и 1кx10 урона огнём в ход
Сигнальная ракетница	85	1к10		5м	10м	20м	Свет высокой интенсивности виден на расстоянии до 25 км.	2	
Пено-пистолет	275	-	Спасбросок не поможет	<1м	10м	20м	Быстрозастывающая пена: спасбросок Тела/Инстинкта для избежания застревания. Пенопласт покрывает 5 кв.м.	10	Огнеупорный материал
Осколочная граната	70	1кx10		20м	30м	40м	Радиус поражения 15 м	1	Может нанести 1 Мегаурон по кораблю (или больше, если взорвать внутри)
Газовая горелка	250	1к10			Только ближний бой			∞	Источник сверхвысокой температуры: режет шлюзы, тяжёлые двери. -10% против спасброска Брони
Лазерный резак	1,200	1к% или 1 Мегаурон		25м	250м	700м	Требуется 1 раунд для зарядки между выстрелами	6	Восстановление боезапаса за 1 час от источника питания или 6 часов на солнечном свете
Гвоздёмёт	150	2к10	Двойной урон	<1м	5м	10м	Тяжёлые строительные гвозди: -10% к спасброску Брони	32	
Импульсная винтовка	1,600	5к10	Двойной урон	15м	125м	300м	Фосфорные патроны. Только автоматический огонь.	1(3)	Умный прицел: +5% к Бою с тактическим дисплеем. Подствольный гранатомёт: 6 осколочных гранат. Термоприцел: тепловизор.
Револьвер	750	3к10	Сбивает с ног	2м	30м	125м	Кинетические пули: -5% к спасброску Брони	8	
Гарпунное ружьё	350	2к10	Пронзает. Тройной урон.	10м	30м	100м	Микроволокно: 500 м Сложно разрезать	1	Сматываемый гарпун: спасбросок Тела/Инстинкта или проткнут. +1кx10 урона, при вытаскивании.
Скальпель	50	1к10	+1к10 и кровотечение		Только ближний бой		не требуется	-	+10% к Хирургии
Умная винтовка / Смартган	12,000	1кx10	Тройной урон.	25м	200м	500м	Бронебойные пули: -10% к спасброску Брони	12	Умный прицел: +10% к Бою с тактическим дисплеем. Спектроприцел (ПНВ): Ночной/Термальный режим.
Пистолет-пулемёт	1,200	4к10		10м	75м	150м	Только автоматический огонь.	1(5)	Складной приклад: позволяет держать одной рукой.
Оглушающая дубинка	115	1к10	Спасбросок не поможет		Только ближний бой		не требуется	∞	Спасбросок Тела или оглушён на 1 раунд.
Пистолет-транквилизатор	850	-	Спасбросок не поможет	2м	10м	20м	Усыпляющие дротики	6	Спасбросок Тела с Преимуществом или парализован на 1к10 раундов.
Вибромачете	75	2к10	Отрубает конечность		Только ближний бой			∞	Может рубить конечности или лесные заросли, но не металлические двери, шлюзы и т.п.

- ПРИМЕНЕНИЕ ОРУЖИЯ¹²
- Персонажи с умениями **Военная подготовка** или **Огнестрельное оружие** стреляют из оружия с только автоматическим режимом огня количество раз, указанное в скобках боезапаса.Остальные персонажи весь боезапас выстреливают очередью за раз.
 - Потрать целый ход на Прицеливание, чтобы получить Преимущество на свой следующий выстрел.
 - На перезарядку тратится действие, если персонажи не обладают умениями **Военная подготовка** или **Огнестрельное оружие**.

ЗОНИРОВАНИЕ УРОНА (1к10)^{10,1}

БРОСОК	ЗОНА				
1	Правая нога	3	Правая рука	5-9	Торс
2	Левая нога	4	Левая рука	10	Голова

ХАРАКТЕРИСТИКИ^{3,2}

ХАР-КА	ПРОВЕРКА
Сила	Насколько вы крепкий. Поднимать, толкать, ударять и т.п.
Скорость	Быстрота реакции. Действия в напряжённой ситуации.
Ум	Начитанность, образованность, жизненный опыт.
Бой	Насколько хорошо сражаешься.

СПАСБРОСКИ^{7,1}

СПАСБРОСОК	ПРОВЕРКА
Рассудок	Объяснение хаоса, иллюзий. Мышление на нервах.
Страх	Удивление, эмоции, испуг, одиночество, депрессия и т.д.
Тело	Рефлексы. Сопротивление голоду, болезням, паразитам.
Броня	Сопротивление урону в бою.

СТРЕСС И ПАНИКА КЛАССОВ^{Лист персонажа}

КЛАСС	Эффекты Стресса и Паники
Экипаж	Раз за сессию может перебросить эффект Паники.
Учёный	При провале Рассудка всем друзьям кто рядом 1 Стресс.
Андроид	Рядом с ними проверка Страха совершается с Помехой.
Десант	При Панике всем друзьям кто рядом пройти проверку Страха.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ^{4,2}

БРОСОК	ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК	РЕЗУЛЬТАТ
Успех (больше)	Успех (меньше)	Успех
Успех	Провал	
Успех (меньше)	Успех (больше)	Провал
Провал	Успех	
Успех (=)	Успех (=)	Переброс
Провал	Провал	Обоиm станет хуже

ОТКЛЮЧЕНИЕ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ^{8,3}

	<div>Корпус корабля - 1к10</div> <div>Количество живых на борту</div>	= дней, на оставшемся кислороде
Раз в день проверь оставшийся уровень кислорода от начального запаса		
КИСЛОРОД	ЭФФЕКТ	
½ Запаса	Все броски с Помехой, головные боли, усталость, заторможенность, т.п.	
¼ Запаса	Раз в день и после напряжённых усилий проверка Тела. При провале потеря сознания. Одышка, головокружение, головные боли, нарушения зрения, звон в ушах.	
0 Запаса	Спасбросок Тела или смерть. При успехе - просто потеря сознания.	

- ЗА ЧТО СТРЕСС?^{25,1}
- Провал любого Спасброска +1 (или более) стресса.
 - Ваш корабль получает урон.
 - Взаимодействуя (видя) с некими существами, призраками, локациями.
 - Падение без сознания (см.10.4)
 - 24 часа без отдыха, продвижение без еды и воды.
 - Столкновение с астероидом или другим массивным объектом.
 - Провал спасброска Рассудка союзного учёного.

ПРОВЕРКА НА ПАНИКУ (2к10)^{26,1}

БРОСОК	РЕЗУЛЬТАТ
Выше значения Стресса	Успех: Сними 1 Стресс
Ниже значения Стресса	Провал: Брось 2к10 + Стресс по таблице Эффектов Паники

ЭФФЕКТЫ ПАНИКИ (2к10 + Стресс)^{26,1}

БРОСОК	ПАНИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ
2-3	Концентрация. Преимущество на все броски в течение следующих 1к10 часов.
4-5	Сильный выброс адреналина. Преимущество на все броски в течение следующих 3к10 минут.
6-7	Незначительный выброс адреналина. Преимущество на все броски в течение следующих 1к10 минут.
8-9	Беспокойство. Получи 1 Стресс.
10-11	Нервный тик. Получи 2 Стресса. Соратники рядом получают 1 Стресс.
12-13	Трусость. Получи 1 Стресс. Следующие 1к10 часов вы должны проходить проверку Страха для начала сражения или бежать.
14-15	Галлюцинации. Следующие 2к10 часов (определяется тайно) у вас есть проблемы в отделении реальности от фантазии.
16-17	Парализующий страх. Получите новую постоянную фобию. Всякий раз, когда вы сталкиваетесь с этой фобией пройдите проверку Страха с Помехой или получите 1к10 Стресса.
18-19	Ошеломлён. Получи 1к10 Стресса.
20-21	Испуг. Издать леденящий кровь вопль. Все броски с Помехой 2к10 минут.
22	Паранойя. Следующие 1к10 дней, всякий раз, когда кто-то присоединяется к вашей группе (даже если он отошёл ненадолго), пройди проверку Страха или получи 1 Стресс.
23	Жахда смерти. Следующие Хк10 дней (где Х = Стресс), всякий раз, когда вы сталкиваетесь с незнакомцем или известным врагом, вы должны пройти проверку Рассудка или немедленно атаковать его.
24	Ступор. Вы неотзываетесь и не двигаетесь следующие Хк10 минут (где Х=Стресс).
25	Сломлен. Следующие Хк10 дней (где Х = Стресс), паникуй всякий раз, когда рядом соратник проваливает Спасбросок.
26	Психоз. Немедленно атакуйте ближайшего соратника, пока вы не нанесёте, по крайней мере, 2к10 повреждений или 1 Хит, в зависимости от того, что случится раньше. Если поблизости нет соратника, вы нападаете на окружение.
27	Гора проблем. Брось по этой таблице дважды и прими результат.
28	Погружение в безумие. Получи две новых фобии. Ваш стресс нельзя снять ниже 5.
29	Психологический коллапс. Ваш персонаж становится постоянно, неправильно безумным. Теперь за вашего персонажа играет Смотритель.
30+	Сердечный приступ. Мгновенная смерть.

- КОГДА ПАНИКОВАТЬ?^{26,2}
- Видишь, что сразу паникуют более одного соратника.
 - Впервые столкнулся со странным и ужасным созданием.
 - Получил по себе критический удар.
 - Потерял разом более половины максимального здоровья.
 - Критический провал на спасброске.
 - Видишь смерть соратника.
 - Когда никакой надежды на выживание не осталось.
 - Ваш корабль получил критическое повреждение.

ЭКИПИРОВКА ¹⁷

ПРЕДМЕТ	ЦЕНА	ОПИСАНИЕ
Продвинутый боевой костюм	1,500	Тяжёлая боевая экипировка, которую используют десантники в сражениях на дальних рубежах. Даёт +15% к спасброску Брони. Костюм оснащён небольшим экзоскелетом, который позволяет поднимать и переносить двойную нагрузку.
Автомед (x6)	300	Нанотехнологичные таблетки, которые способствуют восстановлению повреждений организма. +10% к спасброскам Тела при сопротивлении болезням, ядам, и в попытках исцеления. И +10% к спасброску Страх а, для уменьшения Стресса.
Бинокль	35	20-кратное увеличение. Часто поставляется с опциями тепловизора и ночного видения.
Биосканер	150	Позволяет сканировать ближайшую область на наличие признаков жизни. В основном, может сканировать на 100 м во всех направлениях, не будучи заблокированным большинством известных металлов. Определяет наличие признаков жизни, но не показывает, что это за жизнь.
Нательная камера	50	Камера, крепится к одежде, может передавать видео в центр управления, чтобы другие члены экипажа могли видеть то же, что и вы.
Походное снаряжение	250	Палатка, фляга, плита, рюкзак, спальник.
Монтировка	25	Даёт преимущество к проверке Силы для открывания заклинивших воздушных шлюзов, при поднимании тяжёлых предметов. Может применяться в качестве оружия.
Кибернетический сканер диагностики	500	Позволяет сканировать андроидов и другие киберорганизмы. Диагностирует любые физические или умственные проблемы. Андроидам часто не доверяют, поэтому сканер порой используется просто как опознаватель синтетиков.
Набор электронных инструментов	650	Полный набор инструментов для работы с электроникой. +10% к броскам на починку или изготовление электроники.
Аварийный маяк	30	Небольшое устройство, которое даёт яркую вспышку, а затем испускает повторяющийся звуковой сигнал. Помимо этого, может посылать широковещательный радиовывоз на корабли и прочие транспортные средства в этом районе. Опционально настраивается.
Полевой регистратор	50	Применяется в исследованиях чужеродной флоры и фауны в полевых условиях. Определяет признаки жизни, собирает образцы ДНК, а также способен выполнить базовый генетический и вещественный анализ на чужеродные объекты.
Аптечка	75	При использовании добавляет +10% к броскам на перевязку ран и остановку кровотечения.
Фонарик	10	Ручной или наплечный, даёт направленный свет на 20 м.
Осколочная граната (x6)	400	Боеприпас для подствольного гранатомёта импульсной винтовки. Взрывом наносят 1к10 урона в радиусе 15 м. Может нанести 1 Мегаурон кораблю, если взрыв произведён на мостике или в его машинном отделении, к примеру.
Защитный костюм	750	Стандартный костюм учёных для исследования неизвестных планет. Конструкция не позволяет использовать в открытом космосе, в отличие от скафандра, но обеспечивает фильтрацию воздуха и имеет небольшой автономный запас кислорода. Добавляет +5% к Броне.
Тактический дисплей	75	Как правило применяется десантниками. Позволяет обмениваться видео с нательных камер соратников и подключаться к умным оружейным прицелам, предоставляя преимущество их использования.
Инфракрасные очки	100	Позволяет видеть тепловые сигнатуры, порой оставленные даже несколько часов назад.
Транспондер	45	Устройство, отсылающее координаты своей позиции в ответ на запрос. Позволяет отслеживать местоположение владельца.
Набор отмычек	40	Высокопрофессиональный набор инструментов, предназначенных для взлома основных шлюзовых и электронных дверных систем. Даёт +10% к броскам на открывание этих дверей.
Рация дальнего действия	65	Обеспечивает связь уровня "корабль-поверхность планеты".
Магнитные ботинки	55	Создают магнитное сцепление с металлизированной поверхностью, позволяющее свободно ходить по поверхности корабля (закрепляться в условиях невесомости открытого космоса) или поверхности астероидов с высоким содержанием металлов.
Медсканер	150	Позволяет сканировать живое или мёртвое тело и анализировать его на наличие заболеваний или аномалий без биопсии (или вскрытия).
ИРП (x7)	70	"Индивидуальный рацион питания". Сухлаёк - универсальный продукт: компактная упаковка, легко готовится (достаточно просто разогреть), не промокает, отличается ударопрочностью. ИРП = 1 сутки сытой полноценной жизни (не включает воду).
Кислородный баллон	50	При подключении к скафандру обеспечивает дыхание до 12 часов в нормальных, либо 4 часа в стрессовых условиях. Взрывоопасен.
Болеутоляющее (x6)	450	При попадании в организм, немедленно восстанавливает 1к10 единиц Здоровья и снижает на 1 уровень Стресса. Есть опасность привыкания (зависимость, см.18.2) и/или передозировки при частом употреблении.
Постановщик помех	175	При активации глушит радиосигналы в радиусе 100 км.
Респиратор	45	Очищает воздух для дыхания и позволяет находиться под водой без всплытия до 20 минут.
Скальпель	50	+10% к умению Хирургия. Может послужить оружием.
Рация ближнего действия	30	Обеспечивает связь уровня "корабль-корабль" или "поверхность-поверхность" в пределах десятка километров.
Стандартный боевой костюм	750	Лёгкий бронежилет, стандартная боевая экипировка десантников. +10% к спасброску Брони.

ПРЕДМЕТ	ЦЕНА	ОПИСАНИЕ
Обычная одежда	20	Комбенизоны, кожаные куртки, кроссовки, майка или рваная футболка. Стандартная одежда, которую носят члены экипажа на борту космического корабля. Одежда по-умолчанию для всех классов.
Стимуляторы (x6)	600	Немедленно восстанавливает 2к10 Здоровья и временно увеличивает Силу и Бой каждую на 2к10 в течение 1к10 часов. Есть опасность привыкания (зависимость, см. 18.2) и/или передозировки при частом употреблении.
Набор исследователя	200	При активации на поверхности планеты позволяет быстро составить карту нескольких ближайших километров, а также получить данные о составе воздуха, гравитации и прочих важных свойствах окружающей местности.
Скафандр	1,000	Даёт возможность находиться в открытом космосе без последствий от радиации или недостатка воздуха. Для обеспечения дыхания требуется кислородный баллон. Часто используется с магнитными ботинками и гарпунным ружьём. +7% к Броне.
Вибромачете	75	Мачете, клинок которого вибрирует со сверхвысокой частотой, чтобы легко прорубать густые заросли. Может послужить оружием.
Водяной фильтр	15	Способен за 1 час нафилтровать 50 литров пресной воды, даже из самых солоноватых болот.

ЗАВИСИМОСТЬ ^{18.2}

- Чрезмерное употребление **обезболивающих** и **стимуляторов** потребует пройти спасбросок Тела на предотвращение зависимости. Если вы получили зависимость, делайте ежедневную проверку Тела или получите 1к10 Стресса в случае, когда вы не принимали дозу.
- После недели приёма по таблетке в день, ваш организм привыкает к препарату и для достижения того же эфффекта потребуется двойная доза.
- При приёме разом более 1 таблетки, брось 1к10 и в случае, когда результат меньше принимаемого количества таблеток, пройди спасбросок Тела. При провале теряешь сознание (см. таблицу 10.4).
- Избавиться от зависимости можно через внутригигровое лечение или при повышении уровня персонажа.

ПРЕИМУЩЕСТВО и ПОМЕХА ^{3.3}

СИТУАЦИЯ	РЕЗУЛЬТАТ
Помощь другого персонажа	Преимущество
Внезапная атака	
Нахождение в укрытии	
Принятие всевозможных медикаментов	
Наличие под рукой особенно хороших инструментов для этой работы	
Сложная местность, плохая погода, пустота космоса	Помеха
Наличие ранения	
Отсутствие необходимого навыка, умения	
Страдание от похмелья, ломки	
Попытка выполнить чрезвычайно сложную задачу	
Ты пьян, контужен или умственно отсталый	

ХАРАКТЕРИСТИКИ НАЁМНИКОВ ^{21.1}

ХАР-КА	ПРИМЕНЕНИЕ
Бой	Работает как Бой у игрока и, также, как спасбросок Брони.
Инстинкт	Обобщает Страх, Рассудок, Тело, Скорость, Ум, и прочее.
Хиты	Вместо Здоровья, наёмники имеют один или два Хита.
Верность	Спасбросок каждый раз, когда наёмнику потребуется выбирать между своими интересами и подчинением игрокам. При провале, он поступает как лучше для себя.

ЕДА и ВОДА ^{8.2}

СИТУАЦИЯ	РЕЗУЛЬТАТ
Сутки без еды	Помеха ко всем броскам.
3 недели без еды	Смерть
Меньше 1 литра воды в сутки	Помеха ко всем броскам. Напряжённое усилие потребует спасброска на Тело или отказ.

ИСЦЕЛЕНИЕ ^{10.3}

После 6-часового отдыха пройди спасбросок Тела.	
СПАСБРОСОК ТЕЛА	РЕЗУЛЬТАТ
Успех	Количество исцелённого Здоровья равно значению успеха. (Исцеление Здоровья) = (Тело) - (Бросок).
Критический Успех	Количество исцелённого Здоровья удваивается.
Провал	Ничего само не заживает.
Критический Провал	Состояние ухудшается. Потеряй ещё 1к10 Здоровья.

БЕССОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, СМЕРТЬ ^{10.4}

При 0 Здоровья пройди спасбросок Тела или умри. При успехе, брось к10:

БРОСОК	УСЛОВИЕ ПРИХОДА В СОЗНАНИЕ
1	Вы в коме и мозг практически мёртв. Только чрезвычайные меры вернут вас к жизни.
2-3	Через 1к10 дней с 1 Здоровья, -5 Силы, -5 Скорости, -5 Ума (навсегда). Все броски с помехой на 1к10 дней. +1к10 Стресса.
4-6	Через 1к10 часов с 1 Здоровья, -5 Силы и -5 Скорости (навсегда). Все броски с помехой на 1к10 часов. +3 Стресса.
7-9	Через 1к10 минут с 1 Здоровья, -5 Силы (навсегда). Все броски с помехой на 3к10 минут. +2 Стресса.
10	Немедленно с 1 Здоровья. Все броски с помехой на 1к10 минут. +1 Стресса.

ОПЫТ для УРОВНЯ ^{35.3}

УРОВЕНЬ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ОПЫТ	0	10	25	50	75	125	175	225	300	375	500

БОЙ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ 33

- 1 МераУрон = приibl. 100 Урона.
- Корпус корабля - это его Здоровье.
- Скорость определяет относительную скорость движения и проверяется при совершении сложных манёвров.
- Корабельный компьютер позволяет каждый раунд совершать действия, равное количеству компьютерных модулей.

КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ 34.1

- Бросайте всегда, когда происходит следующее:
- Корабль получает критический урон.
 - Корабль терпит критический провал спасроска Брони.
 - Корабль получает своё первое повреждение.
 - Корабль теряет 25%, 50% и 75% корпуса.
 - Корабль получает урон при корпусе менее 20% от целого.

БРОСОК	ЭФФЕКТ КРИТИЧЕСКОГО ПОВРЕЖДЕНИЯ КОРАБЛЯ
00-09	Груз уничтожен. к10 грузовых контейнеров разрушены.
10-14	Система жизнеобеспечения. Уменьшите на 1 модуль.
15-19	Обширные повреждения корпуса. Урон от повреждения x2. Экипаж должен пройти проверку Тела или получить 1к10 урона.
20-24	Пробитие брони. Помеха на проверку Брони до тех пор, пока не она не будет отремонтирована.
25-29	Повреждение сервера данных. Все данные навигации и исследований, содержащиеся в корабле, уничтожены. Экипаж теперь не знает, где они находятся в космосе.
30-34	Маневровые двигатели. Уменьшите двигатели на 1.
35-39	Случайная канота или другое незначительное помещение разрушено. Все, кто был в этой каноте должен пройти спасроскок Тела, чтобы успеть выбежать из неё. При провале - гибель.
40-44	Случайное орудие. Орудие не функционирует без ремонта.
45-49	Прыжковый двигатель. Уменьшите гипердвигатель на 1.
50-54	Энергоблок. Уменьшите энергоблок на 1.
55-59	Перегрузка системы. Компьютер и прыжковый двигатель без ремонта перестают работать на 1к10 раундов. -10% к Бою.
60-64	Искусственная гравитация. Блок генерации искусственной силы тяжести повреждён и всё внутри начинает парить в невесомости. При толчке все проходят проверку Тела или получают урон 1к10.
65-69	Электро-магнитный импульс. Все системы отключаются на 1 раунд. Андроиды на корабле отрубаются и должны быть перезагружены.
70-74	Криокапсулы. 1к10 криокапсул уничтожено.
75-79	Брешь в обшивке. Корабль начинает терять воздух (начиная со случайного отсека), если не будут обеспечены меры по изолированию разгерметизированных отсеков. Необходимы скафандры для нахождения во всех пострадавших отсеках. В непосредственной близости от пробоины все должны пройти спасроскок Тела с Помехой. При неудаче выкидывает в космос вместе с потоком.
80-84	Контроль навигации. Корабль не может изменить пункт назначения без проведения ремонта навигационных систем.
85-89	Пожар. Начинается в случайном отсеке, за раунд распространяется по-очереди на один отсек. Уничтожает отсек за 1к10 раундов.
90-94	Системная перезагрузка. Весь корабль на 1к10 раундов перестаёт функционировать.
95-98	Кабина или мостик уничтожены. Чтобы успеть оттуда убежать, нужно пройти спасбросок Тела. При провале - гибель.
99	Пробит топливопровод. Взрыв корабля через 1к10 раундов.

КОРАБЕЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ 30.3

Каждое орудие содержит полный запас выстрелов в собственном механизме. Дополнительный боезапас может находиться в трюме.			
ОРУДИЕ	УРОН	ВЫСТРЕЛОВ	ОСОБЕННОСТИ
Лазерный резак	1к10 МераУрона	12	Требует 1 раунда на остывание перед новым выстрелом. После 12 выстрелов перезарядка 1 день.
Автопушка	2к10 МераУрона	24	Как правило управляется автоматически бортовым компьютером.
Рельсотрон ("Рейлган")	1х10 МераУрона	12	Использует 2 оружейных слота и не может управляться при помощи компьютера. Только вручную.
Пулемётные турели	5кх10 Урона	36	Противопехотные турели. Обычно управляются бортовым компьютером и применяются в атмосфере.
Торпеды	1кх10 МераУрона	2	При попадении всегда наносит критическое повреждение. Противник имеет Преимущество на бросок Брони.
Гарпунная пушка	1 МераУрон	3	При успешном попадении корабли сцепляются. Для быстрого освобождения нужна успешная проверка Скорости, ценой критического повреждения (бросок по таблице эффектов критических повреждений).

УЛУЧШЕНИЕ И РЕМОНТ КОРАБЛЯ 28.1

- Игроки с умениями Починка, Инженерия или аналогичными могут проверить Интеллект, чтобы устранить повреждение корабля. За каждые 5 очков успеха, они чинят 1 корпуса. Критический успех удваивает результат.
- Корабли, которые разрушены на 25%, 50% или 75% не могут быть отремонтированы в полевых условиях выше этих порогов. Полный ремонт только в космопорту.
- Космопорт улучшает/ремонтирует 10 корпуса за 1 неделю. Плохо оборудованные порты тратят больше времени на улучшение/ремонт.
- Стоимость ремонта 1 корпуса 100,000 кредитов.
- Покупка или улучшение 1 корпуса стоит 10,000,000 кредитов.
- Большинство портов предоставляют кредит, если клиент может оплатить 30-50% от стоимости услуг.

СЕРЬЁЗНЫЕ/КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ В БОЮ Блог

Брось 1к10 для выбора конечности и 1к10 для определения тяжести ранения. Некоторые строки, отмеченные * , имеют специальные эффекты:

- **Сотрясение (контузия):** Следующее действие с Помехой.
- **Растяжение:** Нельзя пользоваться до конца столкновения или 10 мин. на восстановление.
- **Перелом:** Нельзя пользоваться до излечения в госпитале.

	0: Л. НОГА	1: П. НОГА	2: Л. РУКА	3: П. РУКА	4: ВНУТР. ОРГАНЫ	5: ТОРС	6: ЖИВОТ	7: ГРУДЬ	8: СПИНА	9: ГОЛОВА
0: ЦАРАПИНА	Поверхностная рана. Незначительный шрам. +1 урон.									Кровь в глазах. Ослеплён (1 раунд)
*1: СОТРЯСЕНИЕ (КОНТУЗИЯ)	Оступился. Упал. +1 урон.	Оружие выбито из рук. +1 урон.			Спасбросок Тела или сбит с ног. +1к5 урон.					Череп проломлен. Помеха к Бою на 1к10 раундов. +1к5 урона.
*2: РАСТЯЖЕНИЕ	Потянул лодыжку. +1к5 урона.	Мешает поднимать руку. +1к5 урона.			Шатает. Следующая атака с Помехой.					Лицо навсегда обезображено. Минимальный стресс: 5.
3: ЛЁГКОЕ РАНЕНИЕ	Выбита коленная чашечка. -1к10 Скорости. +1к10 урона.	Сильный ушиб. -1к10 Силы. +1к10 урона.			Печень повреждена. +1к10 урона/день.	Удар в промежность. Спасбросок Тела или сбит с ног. +1к5 урона.	Удар в солнечное сплетение. 1 раунд прийти в себя. +1к5 урона.	Получил под дых. Сбил дыхание. Скорости/2 пока не отдышался за 1 раунд.		Двоится в глазах. Бой / 2 до конца столкновения.
*4: ПЕРЕЛОМ	1к5 пальцев сломано. +1 урон за каждый палец.			Почка отбита. +1к10 +5 урона.	Вывих плеча. +2к10 урона. +1к5 урона при вправлении.	Удар в живот. Спасбросок Тела или опоржнится кишечник. +1к10 +2 урона.	Тошнота. Спасбросок Тела или вырвет. +1к10 урона.	Бёдра пробиты. -3к10 Скорость. +2к10 урона.	Выбито 3к10 зубов. +1 урон за каждый зуб.	
5: ВРЕМЕННОЕ УВЕЧЬЕ	Нога сломана. +1к10 урона.	Рука сломана. +1к10 +5 урона.			Внутреннее кровоотечение. +1к10 урона за раунд в течение 1к10 раундов.	1к5 рёбер сломано. +2 урона за ребро. -1к10 Скорость и Сила	Брюшина глубоко рассечена. +1к10 урона в час. +1к5 урона.	Ключица сломана. -3к10 Сила. +1к10 урона.	1к5 рёбер сломано. +2 урона за ребро. -1к10 Скорость и Сила	Потеря сознания. Бросай по таблице Бессознательности (10.4).
6: ТЯЖЁЛОЕ РАНЕНИЕ	1к5 пальцев оторвано/исчлечено. -2к10 Скорость. +1 урон за каждый палец.	1к5 пальцев оторвано/исчлечено. +1 урон за каждый палец.			Общий шок. Тело / 2. +2к10 урона.	Невыносимая боль. Спасбросок Тела сохранит сознание. +5к10 урона.	Живот нещадно избит. +4к10 урона и сбит с ног.	Грудина треснула. +2к10 урона.	Смещение позвонков. -2к10 Бой, Скорость и Сила. +2к10 урона.	Горло повреждено. Не можешь говорить. +3к10 урона.
5: ПОСТОЯННОЕ УВЕЧЬЕ	Ступня оторвана или исчлечена. Скорость / 2. +2к10 +5 урона.	Кисть оторвана или исчлечена. Бой / 2. +2к10 +5 урона.			Почки отбиты. 1кх10 урона за раунд в течение 1к10+1 раундов.	Плечо пробито насквозь. +2хк10 урона.	Вывран кусок плоти. Ужасный шрам. +1кх10 урона.	Грудная мышца вырвана. +1хк10 - 5 урона.	Позвоночник треснул. Парализован ниже пояса. Скорость 0.	Глаза выколоты. Слепота. +2к10 урона.
*8: КРОВОТЕЧЕНИЕ	Порез бедренной артерии. +4к10 урона.	Порез плечевой артерии. +4к10 урона.			Обширное внутреннее кровоотечение. +6к10 урона в течение 1к10 часов.	Лёгкое пробито. +1к10 урона за раунд, пока не вылечишь.	Кишечник пробит. +2хк10 урона.	Проникающее ранение грудины. +2хк10 урона в раунд. 1к10 раундов.	Позвоночник раздроблен. Навсегда парализован.	Кровоизлияние в мозг через 1к10 дней. Спасбросок Тела или смерть. Диагностируется при сканировании.
*9: СМЕРТЕЛЬНОЕ РАНЕНИЕ (смерть в 1к10 мин.)	Нога оторвана. Скорость 0. +2кх10 урона.	Рука оторвана. +2кх10 урона.			Кишки размотаны наружу, словно верёвки. +1кх10 урона.	Желудок взрывается. Кислота заполняет внутренности. +1кх10 урона.	Тело разорвано на две части. Мгновенная смерть.	Сердце пробито. Мгновенная смерть.	Спина переломана пополам. Мгновенная смерть.	Вся голова превращается в месиво и мозги ошмётками разлетаются по всей округе. Мгновенная/необратимая смерть.

СРОКИ КОСМИЧЕСКИХ ПУТЕШЕСТВИЙ 27.1

СКОРОСТЬ	МЕЖПЛАНЕТНОЕ	МЕЖЗВЁЗДНОЕ	МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОЕ
10-30	Недели	Годы	Тысячелетия
31-50	Дни	Месяцы	Декады
51-80	Часы	Недели	Годы

ТОПЛИВО 27.6

- Очищенное топливо стоит 10,000 кредитов за единицу.
- Неочищенное топливо можно добыть из астероидов.

ДЕЙСТВИЕ	РАСХОД ТОПЛИВА	РАСХОД НЕОЧ. ТОПЛИВА
Нормальное путешествие	1 ед. в день	2 ед. в день
Гиперпрыжок	1 ед. за уровень ГД	2 ед. за уровень гипердвигателя
На орбите	1 ед. за неделю	2 ед. за неделю
Взлёт с планеты со средней гравитацией	3 ед.	6 ед.
Взлёт с планеты с высокой гравитацией	5 ед.	10 ед.

- **Кровотечение:** Если получаешь второй раз, то пройди спасбросок Тела или умри. Кровотечение останавливает Медпомощь.
- **Смертельная рана:** Смерть через 1к10 минут, если не госпитализировать или не оказать Медпомощь (с Помехой).