

ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ



ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ

РОЛЕВАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Оригинальная идея и текст: Кирилл Румянцев
Элементы оформления: SADE

Иллюстрации: Leo Chuang , Remi Remton, Виктор Титов, Алексей Яковлев, @rogona2009, а также часть авторов, имена которых я не нашел. Но все равно спасибо всем за прекрасный арт, послуживший в качестве вдохновения при работе над игрой.

Все имена, названия, события и аналогии, представленные в тексте, являются вымышленными. Любые совпадения абсолютно случайны. Данный текст написан исключительно как правила игры, и не имеет направленности на разжигание каких-либо конфликтов. Если какие-либо части данного текста смущают вас или вызывают у вас иные негативные эмоции, автор рекомендует закрыть книгу и больше к ней не возвращаться.

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds, согласно лицензии Savage Fun от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.

Эта игра является продуктом творчества, не направленного на получение коммерческой выгоды. Любое использование материалов данной игры в коммерческих целях запрещено. Автор не несет ответственности за любые сторонние продукты, созданные на базе этой игры. Все иллюстрации, использованные для оформления этой игры, взяты из открытых источников.



ВВЕДЕНИЕ

Эта глава написана для того, чтобы ты уже с первых страниц имел представление о том, во что ему предстоит играть в мире этой игры. Она построена в форме вопросов и ответов, достаточно короткая и, как мне кажется, предельно информативная.

Вопрос: Что это?

Ответ: Грань Вселенной – ролевая настольная игра, использующая правила игры «Дневник авантюриста». Что такое ролевые настольные игры вы можете подробно прочитать в интернете, например на страницах Википедии. Вкратце – это вид совместной деятельности, когда один из игроков берет на себя роль ведущего, а остальные игроки – героев некой истории. Ведущий по определенным правилам рассказывает историю, в которой принимают участие герои игроков, а игроки от лица своих героев вмешиваются в историю, принимая решения, сражаясь с врагами и решая всевозможные задачи по ходу развития сюжета.

Вопрос: Что мне понадобится для игры?

Ответ: В первую очередь вам необходимы еще как минимум два игрока. Также вам понадобится книга правил «Дневник авантюриста», выпущенный Студией 101, набор игровых костей (d4, d6, d8, d10, и d12) и колода из 54 игровых карты (включая две карты джокеров). В качестве дополнительных элементов для игры вам могут пригодиться специальное игровое поле и фишки-миниатюры для отображения ваших героев и противников во время сражений.

Вопрос: Во что мы играем?

Ответ: Грань Вселенной — это выдуманный мир, предназначенный для игры в жанре космической оперы. Игроки берут на себя роли капитанов космических кораблей, путешествующих в составе небольшого флота. По изначальной задумке герои игроков являются капитанами вольных торговцев или наемников, однако возможны и другие варианты.

Мир игры изначально подгонялся для «песочницы» — игры, в которой сюжет играет второстепенную роль, а во главу угла поставлено взаимодействие с миром: исследования, торговля, сражения, развитие собственного флота и т.д. В таком режиме герои сами ищут приключения,

и порой в игре нет твердого центрального сюжетного стержня. Однако при желании такой сюжет может быть использован.

Вопрос: А зачем нужна эта книга?

Ответ: На страницах этой книги вы найдете подробные правила по созданию персонажей и космических кораблей, дополнительные правила, касающиеся космических путешествий и тактических сражений, а также альманах, содержащий информацию о галактике Пегас, где развивается основное действие. С помощью этой справочной информации ваши герои с легкостью смогут отправиться в самые отдаленные регионы галактики в поисках приключений, наживы или других не менее важных вещей.

Правила игры обладает небольшой долей абстрактности, поэтому вы встретите упрощения и допущения, иногда кажущиеся нелогичными. Это сделано в первую очередь для того, чтобы упростить правила и привести их к некой стандартной величине и балансу, схожему с аналогичными понятиями для ваших персонажей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Эта игра, как и все, созданное в рамках студии **RNB Games**, сделана под впечатлением от многих произведений литературы, кинематографа и электронных игр. Дальше вы увидите список материалов, которые оказались источниками таких впечатлений:

Литература

Г.Гаррисон: «Стальная крыса» (Цикл), Л.Буджолт: «Барраяр» (Цикл), Р.Злотников: «Вечный» (Цикл), С.Тармашев: «Древний» (Цикл)

Кинематограф

Звездные Врата (сериалы), Звездный крейсер «Галактика» (сериал), Звездный Путь (все фильмы и сериалы), Звездный десант, Пандорум, Сквозь горизонт, Хроники Риддика

Ролевые настольные игры

Fading Suns (Holistic|Redbrick), Star Trek (Desipher)

Электронные игры

Eve Online, Freelancer, Mass Effect, Master of Orion, Privateer

ИСТОРИЯ

Если история будет забыта, как гарантировать, что в своем развитии сообщество разумных рас не будет совершать те же самые ошибки снова и снова?

НАЧАЛО ВРЕМЕН

Цивилизация людей зародилась около трех тысяч лет назад в системе Алуат. Пять колониальных транспортных кораблей, перевозящих в своих трюмах пять миллионов поселенцев, вышли на орбиту пригодной для жизни планеты из гиперпространственного туннеля. К тому моменту их полет длился уже несколько десятилетий, а потому внутри каждого корабля успело сформироваться свое собственное общество. Пока корабли шли вне привычного пространства, эти общества были предоставлены самим себе, но после выхода на орбиту Алуата все изменилось.

Едва приземлившись, колонисты развязали борьбу за наиболее выгодные ресурсы, плодородные территории, влияние. Видимо, сказалась природа людей, помноженная на годы в заточении. Экипаж каждого корабля обладал собственной идеологией, и порой идеи, её поддерживающие, вступали в противоречие с идеями соседей.

Колонисты активно использовали агрегаты, как доставленные на кораблях, так и являвшихся их частями, для создания необходимой инфраструктуры. Алуат — плодородная планета, и проблемы голода удалось избежать практически без проблем, но вот с тяжелыми и редкоземельными металлами здесь ощущался дефицит. Очень быстро месторождения стали предметом споров, постепенно перерастающих в конфликты. Полноценная война была неизбежна и не заставила себя долго ждать.

Все началось с группы диверсантов, сумевших дестабилизировать реактор одного из кораблей. В те времена реакторы колониальных транспортных кораблей все еще являлись основным источником энергии для колонии, и гибель одного из кораблей мгновенно поставило под угрозу часть населения. Лишенные надежды люди набросились на соседей, и вскоре на Алуате началась мировая война. Она длилась три года и унесла жизни полутора миллионов человек. Только два корабля уцелели после войны и покинули планету, унося на борту остатки своих колонистов.

Среди оставшихся на планете быстро сформировался полу-религиозный культ, в основу которого легли идеи отрицания прогресса, технологий и возврат истокам. Возможно, также сказались события, в результате которых колонисты вообще отправились в свой путь, но это неизвестно. Одним из первых своих деяний новообразованный культ объявил информацию вне закона. Фанатики не делали исключения между историей, литературой, технической документацией. Выжившие люди сознательно направлялись на путь деградации, а недовольных просто устраняли. К тому же недовольных было действительно мало, так как плодородная планета требовала слишком мало сил для того, чтобы кормиться с неё.

Тем временем два оставшихся корабля направлялись в соседние системы в надежде отыскать там пригодные для жизни планеты. Один из них потерпел крушение около планеты, излучение которой нарушало работу приборов управления корабля. Высадившиеся на поверхность поселенцы, лишённые пути назад, были вынуждены выживать в мире, хотя и пригодном для жизни, но сильно проигрывавшем Алуату по климату и количеству плодородных почв. Зато Анхил, как была названа планета, обладал огромными залежами полезных ископаемых, и в том числе терилия — сырья, увеличивающего энергетический потенциал реакторов в сотни раз.

Второй корабль попал в систему, некогда обитаемую, но сейчас заброшенную. Успешно приземлившись, колонисты обнаружили большое количество следов цивилизации, как минимум не уступавших по уровню технологического прогресса самим переселенцам. А еще на планете было множество следов войны. И хотя возраст останков говорил о том, что с момента последнего конфликта прошла не одна тысяча лет, сам факт подобного конфликта заставил новых жителей Прима активно начать обустройство своего нового дома. В их корабле реакторного топлива осталось лишь для того, чтобы пару десятков лет питать всего один реактор — для полетов этого было уже недостаточно.

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Спустя несколько сотен лет обитатели Анхила начали строить собственные космические корабли.

ли. Их разведчики отправились исследовать близлежащие звездные системы, в первую очередь навестив Алуат, координаты которого были обнаружены в базах колониального корабля. Обнаружив, что Алуат превратился в средневековый мир, раздираемый жадностью и вероломством местных мелких баронов, царей и «императоров», жители Анхила начали осторожные контакты с населением, постепенно внедряя своих людей в руководство крупнейших государств.

Тем временем другой разведчик обнаружил Прим, к тому моменту еще не покоривший пределы своей звездной системы, но уже активно осваивавший её. Предприимчивый стиль жизни Прима позволили Анхилу мгновенно установить дипломатические отношения, что подстегнуло торговлю и обмен технологиями. Обе планеты начали еще более интенсивно наращивать свой потенциал.

Объединив свои усилия, Анхил и Прим начали широкую экспансию, в первые двести лет заложив колонии на Асторе, Ваату, Абсолюте и Картахене. Количество мелких, незарегистрированных поселений росло в геометрической прогрессии. Усиление присутствия Анхила, а теперь еще и Прима, среди правящей элиты Алуата позволило взять планету под полный контроль и представить межзвездному сообществу. Так на мировой арене появился неисчерпаемый источник пищи, а значит с помощью энергетических ресурсов Анхила и нано-технологий Прима, экспансия сделала еще один шаг.

К концу первого тысячелетия с момента появления людей в галактике, которая получила название Пегас, были колонизированы три десятка пригодных для жизни систем, а около пя-

тидесяти систем, лишенных кислородных планет, были оборудованы исследовательскими и сырьевыми базами. Человечество вступило в эпоху процветания.

ИСХОД СКВЕРНЫ

Когда Анхил и Прим брали под контроль Алуат, некоторая часть недовольного правительства государств последнего покинула планету на остатках первого колониального корабля. Этот факт заметно омрачил отношения между союзниками, так как каждый обвинял другого в том, что колониальному кораблю удалось скрыться. Но это не главное.

Беженцы с Алуата отправились в центр галактики в надежде найти пригодный для жизни мир, где они могли бы начать все с начала, и они нашли его. Прекрасная голубая планета, расположенная в удивительной системе трех звезд, обладающая огромными запасами полезных ископаемых и прекрасным потенциалом для земледелия и животноводства.

Трагедия произошла приблизительно в то же время, когда Анхил и Прим наиболее активно расширяли зону контроля. Из глубокого космоса появился неопознанный флот, принадлежащий иной цивилизации. Планета беженцев подверглась сокрушительной атаке, уничтожившей флот и крупнейшие населенные пункты на поверхности планеты. Выжившие были собраны в концентрационных лагерях, и захватчики приступили к их изучению и ассимиляции.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

В XV веке территория, подконтрольная человеческой цивилизации, насчитывала около сотни обитаемых систем и более полутысячи необитае-



мых, где вахтовым методом осуществлялась добыча ресурсов. Общество разделилось на множество государств, наиболее заметными среди которых оказались Империя Таури и Федерация Шакар. Эти два гиганта соперничали за самые обширные территории, обладая наиболее крупными флотами, населением, развитой инфраструктурой. Более мелкие государства, яркими представителями которых являлись такие сильные страны как Автоктория Прайм и Эмираты Эльхали, сохраняя независимость, на деле все чаще становились союзниками, а то и полностью переходили под контроль Империи или Федерации.

В конце XV века отношения между Таури и Шакаром окончательно накалились, и средства массовой информации стали все чаще говорить о предстоящей войне. Локальные стычки в районах наиболее богатых месторождений уже давно не сходили со первых полос, и рано или поздно окончательное противостояние должно было начаться.

Оно действительно началось, когда к власти в Федерации пришли Консерваторы — партия, стремившаяся ограничить бесконтрольное развитие человечества, которое в этом развитии слишком сильно распыляло свои ресурсы. Стоит заметить, что некоторые пункты программы были настолько архаичными, что оппозиция принялась рьяно искать сходства между правящей партией и древними фанатиками Алуата. И такие сходства вскоре были обнаружены.

Действуя согласно своей программе, Консерваторы начали брать под свой контроль все более-менее крупные ресурсные базы. И если сначала они ограничивались своими базами, а также базами своих союзников, очень скоро их лапы потянулись в карманы к соседям. Что, естественно, не могло не вызвать ответных мер. Очень скоро дело дошло до полноценной войны, которая продлилась около двухсот лет.

Огромные пространства, которые на тот момент занимала человеческая цивилизация, не позволяли вести стремительные военные кампании. Тягучая и нудная позиционная война прерывалась ожесточенными схватками, но в остальное время лишь вытягивала производственные мощности из стран-участниц конфликта. Через сто лет мало кто уже мог вспомнить из-за чего вообще началась война, да и поддержка населением правящей партии сошла на нет. Целые планеты начали выходить из войны, просто разрывая контакты со своими союзниками, запираясь внутри своих планетарных систем. И Федерация, и Империя сначала пытались принудить своих недавних союзников вернуться обратно, но все чаще такие попытки начали оборачиваться кровопролитными сраже-

ниями, когда бывшие союзники расценивались исключительно как агрессоры.

Сейчас мы знаем истинные причины войны, но тогда казалось, что все это — лишь порождение нашей собственной глупости и алчности. И когда спустя двести лет с начала первых вооруженных конфликтов пришло Единение, многие приняли это как избавление. Уж больно красиво они обличали то, от чего уже успело устать не одно поколение людей.

Единение — довольно немногочисленная в масштабах Вселенной группа людей, являвшихся потомками тех самых изгнанников, покинувших Алуат на последнем колониальном корабле древности. Но в тот период перед людьми предстали те, кто силой собственного разума покорил многие законы природы и на многие года обогнал в развитии остальное человечество. По крайней мере так казалось. Корабли Единения могли совершать прыжки на расстояния в несколько раз превышающие самые смелые ожидания человеческих технологий. Их энергетические щиты оказались куда мощнее аналогов. Их оружие не знало сопротивления. Но в то же время лидеры Единения говорили о мире. И потому их слушали.

Лидеры Единения говорили о том, что разобщенная, многогранная человеческая цивилизация обречена на вымирание, потому что люди всегда стремятся к саморазрушению. Чтобы спастись и выжить, необходимо объединиться, необходимо перестать мыслить как индивидуум и начать мыслить как общество. Сейчас это кажется глупым, но тогда целые планеты, доведенные войной до крайней степени нищеты, с радостью вливались в ряды последователей Единения. Даже многие миры Империи и Федерации примкнули к новым пророкам мира и процветания. И хотя бывшие лидеры галактической арены сопротивлялись изо всех сил, стало понятно, что надвигается новая эра — эра Единения.

ЭРА ЕДИНЕНИЯ

Она продлилась триста лет, и за это время почти 90% населения человеческой цивилизации встало под знамена Единения. Это была пора процветания, ведь небывалые технологии лидеров излечили все болезни, продлили срок жизни на сто лет, подарили миру множество нужных и полезных вещей. Исчез голод, нужда, социальное неравенство. Люди превратились в добродушных обывателей, а созданные по технологиям Единения кибернетические организмы взяли на себя функции защиты. В мирах Единения пропали преступники и сумасшедшие, а недовольные просто незаметно исчезали. Да и мало их было, этих недовольных, чертовски мало.

Теперь уже на задворках Вселенной оказались

те, кто когда-то вел за собой все человечество. Медленно умирала Империя, лишившаяся большинства своих миров. Медленно деградировала Федерация, лишившаяся большинства своих рынков.

Тем временем Единение эволюционировало, и на смену духовному соединению человечества пришла идея соединения информационного. Люди должны были делиться своим опытом, своими идеями, переживаниями, мечтами и даже мыслями. Лидеры Единения опять удивили всех — предложенные ими технологии создания всеобщей информационной сети оказались поистине революционными. Отныне частью сети становился не терминал, но человек. С каждым годом все больше и больше людей оказывались подключены к Эхо, как стали называть единое информационное пространство.

В день, когда Эхо подключило почти все человечество, когда лишь на задворках Вселенной, в нищих и никому не нужных мирах Клоаки, загнивающей Федерации и агонизирующей Империи остались те, кого благодать всеобщего объединения не коснулась — в тот день миру явились те, кто на самом деле был Единением.

И мир содрогнулся в агонии.

МАШИНА

Не было никакого Единения. Не было великих умов, принесших человеческой цивилизации эпоху процветания. Была лишь изощренная игра Машины — древнего и необычайно развитого организма, обитавшего в центре галактики Пегас. Этот организм — поливидовая цивилизация, миллионы лет ассимилировала разумные виды, обитавшие в галактике. Некоторых захватывали силой, некоторых — также, как людей,

хитростью приведя к порогу, за которым скрывалось ничто. В нужный момент Машина активировала код Эхо, и все, кого коснулась благодать подключения к этой всеобщей информационной сети, в миг прекратили быть людьми.

Их личности, мысли, желания, мечты и сознание были стерты, уничтожены без малейшего сожаления. Машине не были нужны индивидуумы, потому что она сама была главным и единственным сознанием всей цивилизации. Отдельные представители являлись всего лишь функциональными элементами, и именно такая судьба оказалась уготовлена цивилизации людей.

Спустя мгновения после удаления личностей Эхо начало загружать в пустые оболочки функциональные директивы. Одни становились солдатами, лишенными способности обсуждать приказы. Другие — рабочими, бесконечно ковыряющими рудоносные жилы. Третьи — пилотами, перегоняющими бесконечные вереницы грузовиков от планеты к планете, навсегда прикованные к пилотскому креслу.

Функциональные единицы были лишены личности, но вместе с тем их функционал подвергся улучшению. Там, где слабая человеческая плоть оказалась ущербной, ей на смену приходили механические заменители. И теперь солдат сам становился частью своего вооружения, шахтер был частью пробойника, а о пилотах мы уже говорили. В единый миг почти вся популяция людей стала еще одним функциональным звеном Машины.

НАДЕЖДА

Взяв под контроль Единение, Машина направило свой взор на остатки человеческой расы. Армии отправились покорять и ассимилировать



миры, лишённые Эхо. Остатки человечества жестоко стирались, превращаясь в функционал, до тех пор пока Единение не столкнулось с Империей. Здесь, на границе Империи, Машина впервые столкнулась с отпором. Простые, но эффективные технологии имперского флота оказались вполне действенными против дронов, лишённых фантазии и интуиции. Там, где Машина оперировала статистикой и вероятностями, адмиралы людей делали невозможное, совершая непредвиденные поступки. Однако в отличие от людей, ресурсы Машины были бесконечны. Один за другим миры Империи сдавались врагу. Разрастающаяся опухоль ассимиляции коснулась Федерации, и вот уже война шла на два фронта. Но силы были неравны, и конец был неотвратим.

Пока сражения не откатились до Абсолюта. Небольшая колония Империи, населённая сильными и отважными людьми, они отказались бежать. Бежать и так становилось некогда, с каждой ассимилированной планетой пространство людей стремительно уменьшалось. Жители Абсолюта решили драться на смерть, но Империя не поддержала их. Вместо этого она их бросила, списала в расход и приказала отводить флоты. Флоты отказались, поднялся мятеж, который перерос в спонтанное сражение с флотом Машины.

После этого все изменилось. Природная аномалия звезды Абсолюта оказывала серьезные помехи на управляющие цепочки Машины. Её войска оказались менее эффективны в системе звезды, и защитники Абсолюта сумели уничтожить их. Потом они уничтожили следующую волну. И следующую. Империя осознала, что эта крохотная планета делает невозможное и бросилась к ней на помощь. Абсолют помощь принял, но отказался возвращаться в лоно Империи. Они не смогли простить предательство.

С тех пор Абсолют стал защитой человечества. Природа Машины оказалась лишена самосовершенствования — она могла лишь расширяться, но не совершенствоваться. Заложенная изначальная программа заставляла Машину посылать все новые и новые волны на захват Абсолюта. Когда она осознала, что это бесполезно, оказавшиеся за барьером Абсолюта люди уже успели подготовиться.

ПОД ГНЁТОМ УГРОЗЫ

Минуло больше трех веков. Это были три века выживания и бесконечных сражений с Машинной. Пока она упиралась в Абсолют, остальные миры

наращивали оборону — в ход шло наследие последней войны. Когда поисковые жала Машины начали искать пути обхода Абсолюта, их уже ждали. Триста лет люди жили в бесконечной войне, пока в один момент атаки Машины иссякли. Она просто перестала слать на убой свои флоты. Те крупницы, что продолжали просачиваться в пространство людей, уже не шли ни в какое сравнение с масштабной войной.

Существует теория, что на другом конце галактики Пегас Машина столкнулась с не менее развитой цивилизацией, и её разрушительная природа заставила вступить с ней в войну. Возможно, эта война требует столько многого, что сил на окончательный захват человечества уже не хватает. Хорошо, если это так. Когда атаки прекратились — небольшие группы продолжали атаковать Абсолют с завидной регулярностью, да и другие миры изредка подвергались нападениям — люди смогли наконец отдышаться и постараться построить новый мир.

Этот мир строят уже два века. Два века мира и спокойствия восстановили Империю, подняли с колен Федерацию, укрепили выживших Клоаки. Люди опять начали смотреть на своих соседей с подозрением — они начали забывать Машину как врага и начали расценивать её как нечто необратимое — как люди всегда мирились с неизбежностью возникновения ураганов или извержений вулканов. Эти люди принялись плести интриги, бороться за власть, наживать богатства и предаваться порокам. Космос наполнили космические корабли, бесконечно снующие между планетами, а вместе с ними появились пираты, не гнушающиеся захватывать суда с целью грабежа или получения выкупа.

Люди устали воевать с Машинной, но с удовольствием начали воевать друг с другом. Да, быть может, это действительно их природа. Но сейчас Империя Таури, Федерация Шакар, Тао Прайм, Вальгалла, Эмираты Эльхали и многие другие — все они постоянно соперничают, постоянно пытаются отгрызть друг у друга кусочек пирога, которым является последнее пространство цивилизации людей. Далеко не всегда война идет с помощью оружия — все чаще самым эффективным средством становятся большие деньги. Иногда очень большие деньги.

ПЕГАС СЕГОДНЯ

Гактика Пегас относится к классу спиральных галактик с перемычкой (SBb). Она состоит из четырех рукавов и ядра-перемычки. Изначально люди контролировали два рукава, но после появления Машины территория, подконтрольная человеческой цивилизации сократилась до окраины только одного рукава — Рукава Приора.

Рукав Приора характеризуется довольно редким расположением звездных систем по сравнению с центральными регионами галактики, поэтому заселение происходило неравномерно. До сих пор между крупными регионами рукава — Империей, Федерацией и Клоакой — пролегают обширные пространства, где присутствие человека минимально.

ТЕХНОЛОГИИ

Все пространство, занимаемое представителями человеческой расы, можно условно разделить на три уровня технологического развития. В основном это связано с уровнем жизни граждан, так как высокий уровень жизни чаще производит более развитых индивидуумов, способных двигать прогресс вперед.

Сегодня наивысшего уровня развития технологий достигают Империя и Федерация, а также некоторые государства Клоаки. Они строят самые совершенные космические корабли, производят самые высокотехнологичные товары и в большинстве своем контролируют международный рынок.

Далее следуют остальные государства Клоаки и Абсолют — они существенно отстают от фаворитов, но тем не менее способны сами обеспечивать все свои потребности. Их флот многочисленный, но не самый совершенный. Абсолют имеет развитую промышленность, но на 95% нацеленную на военные нужды. Тао Прайм — общество киборгов, может показаться необычайно развитым, однако они малочисленны, а их промышленные мощности в первую очередь направлены на развитие областей собственной кибернетики.

Закрывают список некоторые государства Клоаки и дальних окраин, часто сознательно ограничивающих развитие прогресса, а порой просто не способных вырваться из нищеты и запустения. Эльхали, обладая кастовым обществом, накладывают ограничения на использование технологий низшими кастами. Картахена, наоборот, всячески привлекает торговцев технологиями, но их

общество настолько социально неравномерно, что образцы технологии в основном скапливаются в руках немногочисленных аристократов.

ВЫШЕ СКОРОСТИ СВЕТА

Путешествия между звездными системами осуществляется с помощью технологии подпространственного перемещения. Эта технология была разработана еще до попадания людей в Пегас, но с тех пор серьезно не развивалась. С помощью этой технологии корабль перемещается серией прыжков, каждый из которых способен мгновенно перенести его на несколько световых лет. Подобный прыжок требует большого количества энергии, а потому корабль должен некоторое время накапливать энергию перед следующим прыжком. Это время напрямую зависит от энергетических мощностей корабля — реактора, накопителей и аккумуляторов.

Такое перемещение также обладает существенным ограничением. Технология не позволяет осуществлять прыжки вблизи крупных объектов, таких как планеты и планетоиды — в среднем безопасная зона прыжка начинается на расстоянии в половину радиуса объекта от его поверхности. Однако во время прыжка наличие крупной массы между точками входа и выхода уже не играет никакой роли.

ИНФОРМАЦИЯ

Большинство развитых миров обладают собственной версией глобальной информационной сети, покрывающей поверхность планеты, а также ближайшее космическое пространство. Внутри такой сети возможен обмен информацией, как то: ведение переговоров, в том числе и с использованием видео и звука, обмен файлами и документами, доступ к базам данных и услугам.

Между системами информационный обмен происходит при помощи специальных курьерских кораблей, совершающих прыжки по одному и тому же маршруту с фиксированными временными интервалами. Кроме экипажа, эти корабли несут на себе мощные серверы для накопления информации, которая будет ретранслирована после прыжка. В разных системах интервал между прыжками составляет от восьми до двадцати четырех часов, так что заранее планируйте сеансы связи, отправляясь в путешествие.



МЕДИЦИНА

Современный уровень медицины позволяет излечивать любую болезнь — все упирается лишь в возможности организма реабилитироваться после лечения. В тоже время технология ускоренной репликации тканей требует гораздо меньшего времени для заживления ранений. То, что раньше требовало недель и месяцев лечения сегодня может быть восстановлено за часы.

Средний срок жизни также увеличился, достигая порой значения до 200 лет. Однако это в первую очередь зависит от уровня жизни — большинство планет окраин до сих пор находятся на таком уровне антисанитарии, что редко кто доживает там до 50 лет.

ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ

Каждая планета обладает собственными вооруженными силами, и естественно, их численность, уровень подготовки и техническая оснащённость сильно зависят от богатства и развитости планеты. Однако ни одна независимая планета не может обойтись без собственных вооружённых сил, состоящих из флота и сил наземного базирования.

В мирное время флот охраняет наиболее удобные и часто используемые секторы пространства вокруг планеты. Эти секторы используются торговыми караванами, поэтому безопасность — главная гарантия против пиратов.

А вот наличие отдельных сил правопорядка — не самое распространенное явление. В Империи и мирах-союзниках Абсолюта полицейские функции возложены на армию и флот, а Федерация имеет собственные многочисленные полицейские силы. В Эмиратах Эльхали полиция имеет

полномочия следить даже за войсками, что создаёт особый прецедент.

ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА

Нынешнее поколение воспринимает Машину как нечто легендарное, но на самом деле не существующее. Существует даже мнение, что Машина — выдуманное правительством средство контроля населения. Особенно такими мыслями страдает население Федерации, идущей по пути либерализации общества и демократии.

Но помимо Машины есть и другие идеи, находящие своих приверженцев. Например, определенной популярностью пользуется теория, связывающая нынешнюю правящую партию Федерации с неким секретным обществом, целью которого является мировое господство. Доказательств, естественно, нет, но косвенных улик, указывающих на возможность такого варианта хоть отбавляй.

Покорение — вымышленное секретное общество, контролирующее своих членов с помощью генетического кодирования. Теория о Покорении широко распространена по всему пространству людей, и истории о «хмурых людях, не способных смеяться, которые приходили к соседу, и этого соседа никто больше никогда не видел смеющимся» можно услышать в любом баре. Существуют ли на самом деле подобные люди, или же это плод воображения — однозначного ответа нет.

Но помимо откровенных вымыслов, в человеческом пространстве существует несколько закрытых групп, которые с определенной долей уверенности можно причислить к секретным обществам. В первую очередь обязательно надо

вспомнить Тёмное Братство — единственный сохранившийся на сегодняшний день рыцарский орден. Штаб ордена расположен на планете Ада-на, входящей в состав Империи Таури. Члены ордена — братья — исповедуют бесконечную верность идеалам чести, достоинства, преданности господину (в данном случае, императору). Естественно, это боевой орден, поставляющий по своему совершенных солдат.

Эмираты Эльхали могут похвастаться янычарами — закрытой касты, целиком состоящей из генетических копий эмира. Естественно, они не похожи на господина как две капли воды, скорее они являются частью него. Янычары получают руководящие места в самых разных областях, от военной до научной, и по сути являются доверенными лицами эмира. Вера эмира в янычар безгранична, и равна их преданности эмиру и эмиратам.

ИМПЕРИЯ ТАУРИ

Три тысячи лет назад пришельцы из другой галактики попали в галактику Пегас. Они не растерялись, не поддались отчаянию — и основали колонию, которая спустя все эти годы превратилась в центр одной из самых сильных и влиятельных цивилизаций. Сегодня, после войны Машины, Империя состоит из пяти центральных обитаемых систем и большого количества мелких поселений за пределами обитаемых планет.

Во главе империи стоит Правящий Дом Астор, вот уже тринадцать поколений никто не может поколебать его власть. Великие Дома (Акоста, Адана и Алуат) официально выражают полную и безграничную преданность своему сюзерену, однако на самом деле между ними идет жестокая и бескомпромиссная война за влияние. Когда-то в результате такой борьбы Великий Дом Астор занял главенствующее положение, сегодня же мечты о троне не дают спать лидерам и остальным Великим Домам.

ВЕЛИКИЕ ДОМА

Дом Адана: Этот Великий Дом происходит с одноименного холодного мира, ставший родиной одному из сильнейших военных орденов галактики Пегас — Тёмному Братству. Аристократы этого дома посвящают свою жизнь изучению военного дела, и являются одними из лучших солдат и полководцев.

Дом Акоста: Этот Великий Дом зародился на одноименной планете, ставшей жемчужиной Империи, планете-курорте, славящейся на всю галактику. Здесь проводятся самые знаменитые карнавалы, на которые собираются богатые гости со всей галактики. Аристократы этого дома знают толк в развлечениях, но вместе с тем они являются непревзойденными интриганами и махинаторами.

Дом Алуат: Этот Великий Дом, родившийся на одноименной планете, многие считают низким и отсталым. А все потому, что вместо пиров и балов аристократы этого дома проводят свое время, занимаясь обустройством и развитием своего мира. И уже сейчас Алуат — аграрная планета, обеспечивающая пропитанием большую часть Империи.

Дом Анхил: Родина дома — планета Анхил, где он проиграл последнюю Войну Престола. Сегодня это практически мертвый мир, где обитает всего несколько миллионов жителей, в основном рабо-



тающих на глубоких скважинах терилия. Аристократы этого дома малочисленны и ведут затворнический образ жизни, но, говорят, что добыча сырья приносит им огромные прибыли, которые они не стесняются вкладывать в сомнительные предприятия. Говорят даже, что глава одной из корпораций состоит в родстве с этим домом.

Дом Астор: Планета Астор — столица Империи. Мир из стекла и бетона, обладающий своей неповторимой красотой. 16 миллиардов жителей превращают его в огромный муравейник, не затихающий ни днем, ни ночью. Аристократы этого дома действительно умеют править, и под их мудрым правлением Империя процветает последние две сотни лет.

ГЕРОИ

Если ваш персонаж родом с одной из планет Империи, он получает следующие качества:

Бесплатная черта: Все персонажи Империи получают одну бесплатную черту.

Имперское образование: Все персонажи Империи получают 18 пунктов, которые они могут распределить между навыками, вместо 15.

Родной язык: Персонаж начинает игру со знанием имперского диалекта.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Достигнув ранга Герой, персонажи Империи могут выбрать одну из следующих специализаций:

Лорд-адмирал: За заслуги перед Империей капитану жалуются дворянский титул. Если капитан уже и так принадлежал к дворянскому сословию, его положение в Империи еще больше укрепляется. Подданные Империи, находящиеся под командованием персонажа получают бонус +2 на выход из Шока. Обслуживание корабля на верфях Империи отныне бесплатно.

Лорд-арбитр: За заслуги перед Империей капитану жалуются дворянский титул. Если капитан уже и так принадлежал к дворянскому сословию, его положение в Империи еще больше укрепляется. Во время Поединка Воли (Запугивание) персонаж может прибавлять свою Харизму к результату проверки. Обслуживание корабля на верфях Империи отныне бесплатно.

Лорд-командор: За заслуги перед Империей капитану жалуются дворянский титул. Если капитан уже и так принадлежал к дворянскому сословию, его положение в Империи еще больше укрепляется. Персонаж получает +2 к Харизме. Обслуживание корабля на верфях Империи отныне бесплатно.

ФЕДЕРАЦИЯ

Потомки бежавших от фанатиков Алуата людей, нашедшие древний Прим — мир, уже переживший как минимум одну цивилизацию. Здесь люди дали становление одному из самых свободных, перспективных и эффективных государств.

Демократия, свободный рынок, либеральная политика в отношении индивидуума и общества — все это позволило Федерации быстро встать на ноги и завоевать своё собственное место под звездами. Активная экспансия обеспечивала промышленность нескончаемым потоком ресурсов, а финансовые активы позволили привлечь иностранных специалистов. Спустя несколько веков Империи пришлось наладить крепкие экономические и политические отношения с этим сильным игроком человеческой цивилизации.

Однако сегодня ситуация изменилась. Свободный рынок привел к расслоению общества, поднимая уровень жизни богатого меньшинства на недостижимую высоту, в то время как остальные граждане становятся беднее с каждым годом. Кажущая свобода выбора на деле оказывается фиктивной, и демократические принципы не позволяют изменить положение, так как власть сосредоточена в руках олигархов, не заинтересованных менять сложившуюся ситуацию. На этом фоне участвовавшие террористические акты еще более дестабилизируют обстановку, и так расшатанную всеобщим упадком.

МИРЫ И КОРПОРАЦИИ

Прим: Индустриальный мир, превращенный в Галактический Финансовый Центр. Здесь, на высоте в километр над поверхностью планеты играют в свои жестокие игры самые богатые личности галактики Пегас. А на поверхности планеты, в трущобах, выживают все те, для кого в жизни есть только одна мечта — вырваться из голодных, вечно темных кварталов. По сути, треть Прима — собственность коммерческого Банка Ершала-им Сити Групп, где расположено ядро современной финансовой системы галактики Пегас. Также здесь расположены функциональные отделы службы безопасности банка, которая по своей численности и квалификации сравнима с армией любого Великого Дома Империи, биржевые дата-центры, хранилища особо ценных вкладов и административный аппарат группы.

Шакар: Промышленная планета, созданная гениями Федерации. Активность звезды, вокруг



которой вращается Шакар, настолько сильна, что специальные конверторы обеспечивают энергией огромные заводы и фабрики. Дешевая энергия позволяет корпорациям производить огромные объемы продукции при минимальных затратах. Штаб-квартира Lightspeed Industries — промышленного гиганта, контролирующего большую часть рынка космического строительства, ресурсных разработок и транспортных перевозок особо крупных грузов, расположена на Шакаре. Именно силами этой корпорации был осуществлен уникальный проект по смещению орбиты планеты для обеспечения максимально энергетической эффективности приемных конверторов планеты-фабрики.

Ваату: Это спутник газового гиганта, обладающий уникальной особенностью. Океаны на планетоиде под действием гравитации гиганта всегда обращены в его сторону. Таким образом, весь водный массив планетоида всегда обращен в сторону соседа вне зависимости от вращения самого Ваату. Здесь расположен самый популярный курорт Федерации, а также штаб-квартира Магадона — корпорации, являющейся крупнейшим поставщиком технического прогресса. Под поверхностью планетоида построены самые передовые исследовательские центры, результаты работы которых потом применяются практически по всей галактике.

ГЕРОИ

Если ваш персонаж родом с одной из планет Федерации, он получает следующие качества:

Бесплатная черта: Все персонажи Федерации получают одну бесплатную черту.

Капитализм: Все персонажи Федерации получают бонус +2 во время проверок, связанных с финансовыми средствами. Эта способность работает при проверках Знаний, как общих, так

и специальных, а также во время обсуждений взаиморасчетов с привлечением финансовых средств.

Родной язык: Персонаж начинает игру со знанием унитарикса.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Достигнув ранга Герой, персонажи Федерации могут выбрать одну из следующих специализаций:

Знаменитость: Медиа-корпорации считают шоу о жизни отважных капитанов высокорейтинговыми передачами, и потому всегда заинтересованы в новых звездах экрана. Все публичные действия капитана транслируются на крупнейших медиа-порталах. Капитан склонен получать более выгодные контракты, многие криминальные организации предпочитают не связываться с ним, в барах наливают бесплатно, женщины оказываются легкодоступны. Ведущий определяет влияние известности капитана в каждой конкретной ситуации.

Мастер контрабандист: Криминальные семьи Федерации всегда заинтересованы в оказании поддержки наиболее талантливым контрабандистам и курьерам. В случае обнаружения контрабанды на корабле силами правопорядка капитан может совершить встречную проверку Убедительности против Смекалки. При успехе представители власти полностью закрывают глаза на деятельность капитана вплоть до следующего раза.

Топ-менеджер: Корпорации тщательно оценивают всех потенциальных кандидатов на роль высшего коммерческого руководства. Персонаж получает позицию одного из руководителей одной из корпораций. Все операции с финансами отныне приносят на 10% больше.

АБСОЛЮТ

Пятьсот лет назад небольшая имперская колония Абсолют подверглась одному из самых масштабных нашествий Единения. Генштаб оценил масштабы и приказал адмиралу сторожевого флота прервать эвакуацию и отступить, по возможности сохраняя флот. Адмирал отказался подчиниться приказу и во главе флота принял бой. Империя заочно списала Абсолют в потери.

Но произошло чудо. Планета не просто устояла, но сумела нанести огромный ущерб армии захватчиков. Жители Абсолюта отбили свой дом, но не простили Империи её предательства. Вернувшихся имперских бюрократов обезглавили и провозгласили независимость планеты.

Империя не торопилась наказывать мятежников. Чужие, атаковавшие планету, не остановились. Раз за разом Абсолют подвергался нападениям, и раз за разом отбивался из последних сил. Так, год за годом, появилось новое общество, где смерть на поле боя – удел не только мужчин, но и женщин и детей. Юные воины делают свой первый выстрел раньше первых слов. Всё, что не помогает в войне безжалостно уничтожено. Но теперь в сообществе разумных есть эталон идеального воина. Он родом с Абсолюта.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ МИРЫ

Абсолют: Планета, наиболее приспособленная для жизни. Она богата разнообразными ресурсами, плодородной почвой и крупными океанами. Если бы не постоянные нападения Единения, Абсолют был бы одним из самых прекрасных миров для жизни.

Картахена: Крохотная ледяная планета, расположенная на орбите умирающей звезды. Уникальное излучение этой звезды наносит огромный ущерб кораблям Единения, что превратило Картахену в центральную военную и научно-техническую базу этой цивилизации.

Крематория: Планета, расположенная в нестабильной звездной системе. Температура поверхности доходит до 3000° на солнечной стороне и до -200° на теневой. Из-за этого сформировались огромные месторождения редкого и ценного металла – крептония. Существование на планете возможно исключительно в подземных городах.



ГЕРОИ

Если ваш персонаж родом с Абсолюта или одной из его колоний, он получает следующие качества:

Боевая закалка: Персонажи Абсолюта получают одну бесплатную черту ранга Закалённый. Они могут игнорировать требования этой черты.

Экстремальное выживание: Персонажи Абсолюта получают бонус +2 к сопротивлению всем видам негативного воздействия окружающей среды (жара, холод, давление и т.д.).

Родной язык: Персонаж начинает игру со знанием унитарикса.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Достигнув ранга Герой, персонажи Абсолюта могут выбрать одну из следующих специализаций:

Воевода: Один из командных статусов воинов Абсолюта. Достигнув этого статуса, персонаж может привлекать других воинов Абсолюта к военным операциям, беря их под своё коман-

дование. Эту способность можно использовать не чаще одного раза в игровой день.

Звездный рейнджер: В задачи рейнджеров входит поиск любых скоплений сил Машины, а также по возможности нейтрализация их. Космические корабли рейнджеров оборудованы особыми двигательными системами, которые являются специальной разработкой ученых Абсолюта на базе захваченных кораблей Единения. Космический корабль персонажа увеличивает свою Максимальную Скорость и Крейсерскую Скорость на 2.

Охотник за головами: Они охотятся за самыми опасными преступниками галактики Пегас. Пока персонаж находится на задании, то есть преследует свою цель, он получает бонус +2 на все проверки, связанные с преследованием. Этот бонус работает как на прямые, так и встречные проверки, в том числе и во время сражений. Для того, чтобы эта способность работала, персонаж должен получить официальный контракт.

КЛОАКА

Клоака — это обобщенное название миров, расположенных в Дельта-квадранте. Здесь нет единого правительства, и каждый мир — самостоятельное государство. Подчас законы и обычаи этих государств могут показаться цивилизованным жителям настолько дикими, что кажется, будто Клоака — плод больной фантазии шизофреника. Но на самом деле это не так, и каждый мир здесь — самобытное образование, сформировавшееся потому, что иначе быть не могло.

Давным-давно Клоака была местом, куда бежали преступники и бунтари, сумасшедшие мегаломаньяки и талантливые деспоты. Сегодня некоторые миры способны поразить уровнем технического прогресса или идеологии своих граждан. Но рядом с этим самородками обитают глубокие социальные ямы, где жизнь не стоит и гроша, а мракобесие возведено в ранг религии.

Но Клоака — отличный рынок сбыта для свободных торговцев. Здесь спрос и предложение порой меняются с такой скоростью и с таким размахом, что предприимчивый капитан за рейс может сколотить неплохое состояние. Однако отправляясь в Дельта-квадрант, стоит помнить, что Клоака — чертовски опасное место со своими правилами, своими интригами и своими играми.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ МИРЫ

Вальхалла: Дикая и жестокая, холодная планета, лишенная полезных ископаемых. Из-за этого единственным способом выжить стала продажа самих себя, чем жители Вальхаллы не преминули воспользоваться. Звездные Волки, как они называют сами себя, стали сильными, умелыми наемниками, чьи услуги высоко ценятся повсеместно. И хотя порой очень сложно разобрать, кем является Волк — пиратом или охотником на пиратов, выдающиеся боевые навыки и поразительная бесшабашность в бою заработали им отличную репутацию.

Тао Прайм: Планета Тао в системе Прайм принадлежит древнему синдикату Хатори, изгнанному с Прима триста лет назад. Синдикат вздумал тягаться с Магадоном, претендуя на первенство в кибернетике и технологиях биотики. Сегодня Тао — прототип общества будущего, где первые имплантации проводят спустя минуты после рождения, а встретить на улице «чистого» человека практически невозможно. За всем этим следит семья Тао, возглавляющая Синдикат и по су-



ти обладающая абсолютной властью над жителями и гостями планеты.

Эмираты Эльхали: Благодатная плодородная планета, осененная печатью Пророка, да еще и осчастливленная мудрым правлением эмира Эльхали — настоящий рай. Именно так написано в любом официальном информационном пакете, распространяемом в пределах сектора влияния этого мира. А теми, кто считает по другому, с удовольствием займутся янычары — избранные «братья» султана, клонированные из его плоти и обученные самым изощренным боевым техникам.

Пандора: Среди руин древней цивилизации бродят дикие банды отморожков. На Пандоре есть только один закон — закон того, кто сильнее бьет и точнее стреляет. Местное мирное население хорошо платит заезжим охотникам за то, чтобы они избавляли их от кровожадных представителей местной фауны и не менее кровожадных местных асоциальных элементов. Ну а те, кто вырос здесь и сумел выжить — настоящие суровые парни, для которых любая опасность полная чушь.

ГЕРОИ

Если ваш персонаж родом с одной из планет Клоаки, он получает следующие качества:

ВАЛЬХАЛЛА

Бесплатная черта: Все персонажи, родом из Клоаки, получают одну бесплатную черту.

Ярость битвы: В ближнем бою (Драка) подъём на попадании добавляет 1d8 к урону вместо обычных 1d6.

Родной язык: Скарри и Каливар

ПАНДОРА

Бесплатная черта: Все персонажи, родом из Клоаки, получают одну бесплатную черту.

Выживает сильнейший: Во время проверки на прочность персонаж излечивает одно дополнительное ранение в случае успеха.

Родной язык: любой

ТАО

Бесплатная черта: Все персонажи, родом из Клоаки, получают одну бесплатную черту.

Новая эволюция: Рожденным на Тао первую имплантацию проводят сразу после рождения, поэтому персонаж получает черту Мистический Дар: Биотика.

Родной язык:

ЭЛЬХАЛИ

Бесплатная черта: Все персонажи, родом из Клоаки, получают одну бесплатную черту.

Касты: Являясь структурированным кастовым обществом, каждый гражданин эмиратов с рождения подчинен своей основной функции. Персонаж может выбрать один навык. Один раз за игровой день он может потратить фишку вместо броска дайсов и получить результат 8. Это результат проверки до добавления штрафов и бонусов.

Родной язык: Асари

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Достигнув ранга Герой, персонажи миров Клоаки могут выбрать одну из следующих специализаций:

Сам себе голова: Персонаж немедленно получает еще одно повышение. Персонаж из любого мира Клоаки может выбрать этот вариант вместо выбора специализации.

Янычар: Братство генетических братьев эмира или его предков. Янычары являются элитой Эмиратов Эльхани, и крайне редко в их ряды принимаю тех, кто не был рожден янычаром. Но такое случается, и в этот раз случилось именно с вами. Для всех подданных эмира вы получаете бонус +2 к Харизме, полный иммунитет от полицейских сил (судить вас может исключительно суд янычар), а также государственная субсидия в размере 10 000 кредитов в год.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В этой главе описаны правила создания персонажей, которыми вы будете играть в мире Грани Вселенной.

РОЛИ

Во время игры каждый персонаж наделен своей собственной ролью. Придумывая своего персонажа, вы в первую очередь должны решить, какую роль он будет исполнять в предстоящей игре. Здесь вы найдете несколько примеров таких ролей, но помните — список ограничен только вашей фантазией, и во вселенной этой игры возможна любая роль.

Авантюрист: Есть такой особый склад людей, которые не могут сидеть на одном месте. Опасность будоражит им кровь, неизведанное вводит в экстаз. Вот и скитаются по галактике сорвиголовы, готовые влезть в любое пекло просто потому, что это опасно и интересно.

Агент: Интересы крупнейших игроков, таких как Правящие Дома Империи или корпорации Федерации, выходят далеко за пределы их планет. И когда эти интересы пересекаются с интересами других игроков, пусть и не таких крупных, в дело вступают агенты — доверенные лица, решающие вопросы своего нанимателя на местах.

Беглец: Иногда жизнь заставляет тебя бросить все и пуститься в бег. Такие, как ты — вечные скитальцы, лишенные семьи, дома, цели. Хотя нет, порой цель как раз есть — найти свой новый дом, чтобы все-таки успеть пожить как человек, а не как безродный пес.

Исследователь: В галактике Пегас все еще много неизведанных уголков. Ежегодно тысячи исследователей отправляются на поиски пригодных для жизни планет, артефактов древних цивилизаций, космических аномалий и разумных форм жизни. Далеко не все они возвращаются домой, ведь это опасное занятие, требующее силы духа, широких знаний и стремления к неизведанному.

Капер: В большинстве своем пиратство находится вне закона, но есть лазейка — так называемый каперский патент. Получив его, капитан как бы становится на службу к государству, выписавшему этот патент, а потому все, что он делает, делается по велению этого государства. Такой подход удобен и для издателя патента, и для капитана. Капитан может грабить враждебные

суда без зазрения совести, делаясь добычей со своим начальством (обычно это 15-30%), а государство, издавшее патент, может в любой момент аннулировать его в одностороннем порядке, тем самым вроде как сняв с себя всю ответственность.

Контрабандист: Абсолютно каждый мир обладает собственными законами в области грузоперевозок, но всегда есть те, кто готов обойти эти законы ради прибыли. Контрабандисты — мастера скорости и скрытности, маскировки и подкупа, готовы доставить практически любой товар, невзирая ни на какие запреты со стороны закона. Должен заметить, иногда этот товар вполне разумен, хотя и не всегда свободен.

Наемник: Он готов браться за любую работу, если она хорошо оплачивается. Наемника не страшат опасности, потому что он живет ими. В галактике Пегас довольно часто возникает необходимость привлечь к выполнению задачи опытного специалиста, так что биржа наемников никогда не простаивает. Но если ты хочешь пользоваться спросом, ты должен обладать хорошо развитыми навыками, связанными с твоей специальностью.

Рейнджер: Так называют тех, кто добровольно патрулирует космическое пространство в поисках опасностей. Рейнджеры охотятся за дронами Машины, пиратами, контрабандистами, беглыми преступниками и всеми теми, за кого назначена награда. Миры людей щедро платят о факту за работу рейнджеров, поэтому недостатка в новичках нет. Но настоящий рейнджер должен быть прекрасным охотником — только тогда ему будет сопутствовать успех.

Свободный торговец: Несмотря на то, что корпорации контролируют больше половины мирового рынка, многие сферы торговли остаются за одиночками — свободными торговцами. Они могут специализироваться на конкретном типе товара или услуги, а могут браться за все подряд, сегодня доставляя скот, а завтра — станки.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонаж создается по правилам Дневника авантюриста. Выберите расу, распределите характеристики и навыки, выберите черты и изъяны. Все навыки, черты и изъяны Дневника авантюриста допускаются для создания персонажа.

ОПЦИЯ: КАПИТАНЫ

Если все игроки решили играть капитанами кораблей, нет необходимости заставлять всех их брать черту **Космический корабль**. Считайте, что она по умолчанию есть у всех.

Тем не менее, если игрок хочет корабль по серьезнее, он должен приобрести черту **Космический Корабль +** по всем правилам игры.

Список новых черт и изъянов вы найдете на следующей странице.

ЯЗЫКИ

Все персонажи начинают игру со знанием своего родного языка. Однако в многонаселенной галактике одного языка часто оказывается недостаточно, и образованные люди стремятся изучить еще хотя бы один язык.

Разделите Смекалку персонажа пополам — столько языков он знает на начало игры. Следует заметить, что родной язык входит в это число. Например, персонаж со Смекалкой d4 знает всего два языка, один из которых — родной.

Наиболее распространенными в галактике Пегас языками являются:

Имперский диалект: официальный язык Империи.

Унитарикс: государственный искусственный язык, созданный Федерацией и являющийся официальным на всех её мирах.

Асари: государственный язык Эмиратов Эльхпани.

Каливар: особый язык Вальхаллы, практикуемый ее обитателями исключительно во время сражений. Этот язык является секретным и обычно иноземцев ему не обучают.

НОВЫЕ НАВЫКИ

Некоторые навыки были изменены, так как в мире Грани Вселенной они либо не используются, либо настолько редко встречаются, что учитывать их в качестве навыков персонажа просто расточительно.

Лазанье и Плавание: Вместо навыков Лазанье и Плавание, персонажи в этой игре получают навык Атлетика, связанный с параметром Сила. Если правила требуют от персонажа проверку Лазанья или Плавания, используйте вместо них навык Атлетика.

НОВЫЕ ИЗЪЯНЫ

Персонажам в этой игре доступен ряд новых изъянов. Все изъяны из Дневника авантюриста также могут быть приобретены, однако при вы-

боре стоит ориентироваться на здравый смысл.

БОЯЗНЬ БОЛИ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж обладает низким болевым порогом, а потому любое ранение переносит гораздо сложнее. Штрафы за ранения возрастают на единицу. Например, получив одну рану, персонаж получает штраф -2, после второй раны штраф увеличивается до -3 и т.д.

БАБНИК (МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

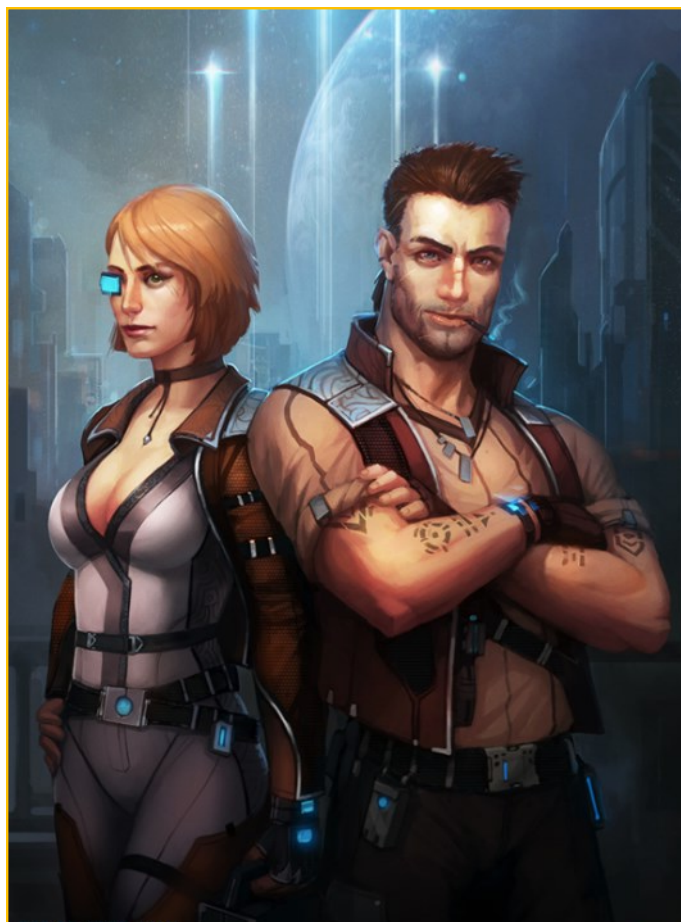
Персонаж не может спокойно пройти мимо представителя противоположного пола. Любая девушка — объект охоты для нашего бравого капитана. В присутствии симпатичного представителя противоположного пола (с положительной Харизмой) персонаж получает штраф, равный этой Харизме, на все оппозитные проверки, связанные с Характером.

ГОРДЫНЯ (МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

Персонаж чрезмерно горд и легко вспыльчив, когда задета его гордость. Он получает штраф -2, когда защищается во время Поединка воли (Подначка).

ДОВЕРЧИВЫЙ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж очень доверчивый и легко попадает на удочку разнообразным мошенникам. Те, кто пытается каким-либо способом воздействовать на персонажа через Убедительность, получают бонус +4 на проверку навыка.



ДОЛГ ЧЕСТИ (КРУПНЫЙ / МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

Вы должны быть аристократом, чтобы получить этот Изъян. Вы, или ваши предки, имеет некий долг чести – услугу, которую вы обязаны оказать, когда её от вас потребуют. Величина этого изъяна определяет, сколько проблем повлечет за собой оплата этого долга.

ИЖДИВЕНЕЦ (МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

У персонажа есть некто, кто зависит от него и живет за его счет. Это может быть недееспособный член семьи, возлюбленная, лучший друг и тому подобное. Он не обязательно сопровождает персонажа и может жить дома. Однако персонаж в любом случае должен заботиться о нем, регулярно отсылая домой заработанные деньги, и порой решая проблемы, которые могут возникнуть у иждивенца. А еще иждивенец может стать причиной отдельного приключения.

СЛОМЛЕН (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

В жизни персонажа произошло какое-то страшное событие, воспоминания о котором навсегда остались в его душе. Характер персонажа не может быть выше d6.

ТЁМНОЕ ПРОШЛОЕ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж пошел в капитаны не от хорошей жизни. Что-то в его прошлом не так, но он хранит этот секрет даже от ближайших друзей и соратников. Однако порой, в самый неподходящий момент, прошлое может напомнить о себе, потому что даже в глубоком космосе нельзя спрятаться от самого себя.

Персонажу периодически снятся кошмары о событиях, произошедшем в его прошлой жизни. Один раз в игровой день ведущий может потратить одну из своих фишек, и персонаж проведет бессонную ночь, прерываемую только кошмарами из прошлого. Весь следующий день он получает штраф -2 на все свои действия.

ТЁМНЫЙ СЕКРЕТ (КРУПНЫЙ / МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

Что-то в прошлом персонажа настолько тёмное, что в случае обнаружения немедленно поставит крест на карьере персонажа, а то и самой жизни. Может быть, некогда он был капитаном пиратского рейдера? Или агентом Машины? Как знать. Размер этого изъяна определяет степень его разрушительности для персонажа.

ТОРМОЗ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж просто иногда «подтормаживает», и далеко не всегда своевременно реагирует на изменение обстановки. Во время сражений он берет две карты, но выбирает худшую из них. Да, кстати, персонаж также не может брать никакие

ОПЦИЯ: ПЕРВЫЙ ПОМОЩНИК

Это опционально правило, которое может быть использовано в игре по соглашению между игроками и ведущим.

Каждый персонаж, который является капитаном корабля, получает первого помощника (который, на самом деле может называться как угодно — лейтенант, сенешаль, боцман, лакей и т.д.). Первый помощник выполняет все необходимые обязанности капитана в его отсутствие.

Так как игра «Грань Вселенной» больше принадлежит к жанру космической оперы, часто происходят ситуации, когда на задание отправляется капитан корабля, а команда остается на борту. Естественно, это совершенно не реалистично, но так и задумывалось. Поэтому грамотный первый помощник может помочь капитану присмотреть за кораблем в его отсутствие.

Первый помощник создается как и персонаж игрока, за исключением того, что он является статистом, а не Дикой Картой. Также, для увеличения атмосферы игры, первого помощника для персонажа создает и отыгрывает другой игрок. Вы только можете дать рекомендации по поводу того, кем бы вы хотели видеть своего первого помощника, но финальное решение о том, кем он будет принадлежит игроку, который его создает.

Такой подход призван симитировать элемент случайности в подборе ключевого персонала на корабль. К тому же, отдавай своего помощника на отыгрыш другому игроку, вы, как игрок, получаете полноценную возможность общаться и взаимодействовать с ним внутри игры.

Первый помощник сам не накапливает опыт и не может развиваться. Вместо этого капитан может пожертвовать своим повышением и отдать его первому помощнику. Но опять же решение о том, как его потратить, принимает игрок, отвечающий за вашего первого помощника.

Черты, влияющие на количество карт, которые он получает в бою.

ФАНАТИК (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж обладает бесконечной верой в некую идею, отчего предан ей всей душой. Если он получает приказ, который согласуется с его фанатичной убежденностью, он обязан выполнить этот приказ вне зависимости от глупости, тупости и убогости оного.

ЯРОСТЬ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж чрезмерно вспыльчив и легко впадает в ярость. Оказавшись целью и проиграв в По-

единке воли, он тут же впадает в ярость и начинает всеми силами стараться причинить обидчику как можно больше ущерба. Пока длится эта ярость, Защита персонажа уменьшается на 2. Он может постараться остановиться, совершив проверку Характера со штрафом -2. Также он может попытаться прекратить ярость не более одного раза за раунд.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Не все черты, приведенные в правилах Дневника авантюриста, доступны для персонажей Грани Вселенной. Персонажи не могут иметь следующие черты:

Адепт; Ас; Воин света; Воин тьмы; Золотые руки; Избранный; Изобретатель; Чародей;

Также в этом разделе вы найдете некоторое количество новых черт.

ЧЕРТЫ ПРЕДЫСТОРИИ

Эти черты отражают прошлое персонажа: его накопленный опыт, богатства или особые качества, приобретенные в результате необычных событий.

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ

Требования: Новичок

Персонаж получает 50 000 кредитов, которые могут быть потрачены исключительно на приобретение космического корабля и его комплекту-

ющих.

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ +

Требования: Новичок, Космический корабль

Персонаж получает еще 50 000 кредитов, которые могут быть потрачены исключительно на приобретение космического корабля и его комплектующих.

БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

Эти черты влияют на боевые качества персонажа. Они открывают доступ к новым приемам, а также увеличивают многие важные для сражений характеристики.

БЕГЛЫЙ ОГОНЬ

Требования: Ветеран, Рок-н-Ролл!, Стрельба d10

Усердные тренировки со стрелковым оружием могут привести к приобретению полезных навыков, не доступных дилетантам. Персонаж может двигаться со своей нормальной скоростью и при этом игнорировать штраф за автоматический огонь.

ГАЗОНОКОСИЛКА

Требования: Закалённый, Стрельба d8

Когда герой использует маневр Огонь на подавление, попадания получают все, кто получил результат 1 и 2 на проверке Характера.

ДО ПОСЛЕДНЕГО ПАТРОНА

Требования: Закалённый, Снайпер, Внимание d8, Стрельба d8

Хорошим стрелкам свойственна обстоятельность. Они не будут бездумно палить, видя, как цель прячется в укрытии. Вместо этого они будут тщательно ловить момент, когда цель откроется. Используя маневр прицеливания, стрелок также понижает бонус укрытия противника на 2.

ПРИКРОЙ!

Требования: Закалённый, Снайпер, Стрельба d8

Бой внутри узких и извилистых помещений корабля требует особой точности и четкости. Персонаж может игнорировать правило Случайных Жертв, когда ведет огонь из личного оружия.

СНАЙПЕР +

Требования: Ветеран, Снайпер, Стрельба d10

Любой снайпер понимает ценность удачной позиция для огня, но неподвижный снайпер – мертвый снайпер. Персонаж может двигаться с половиной своей скорости, тем не менее получая эффект от черты Снайпер.



ТОЧЕЧНЫЙ ОГОНЬ

Требования: Ветеран, Снайпер, Стрельба d10

Используя маневр 2В (двойной выстрел), персонаж может вместо обычного эффекта выбрать +2 на проверку навыка Стрельба или +2 на урон от оружия.

ТОЧЕЧНЫЙ ОГОНЬ +

Требования: Герой, Снайпер, Точный огонь, Стрельба d12

Используя маневр 3В (серия), персонаж может вместо обычного эффекта выбрать +4 на проверку навыка Стрельба или +4 на урон от оружия.

ЧУВСТВО ЛОКТА

Требования: Закалённый

Персонаж получает +2 на проверки навыков Ближний Бой или Стрельба против цели, которая только что была Шокирована союзником. В случае успешной атаки цель получает на 2 единицы урона больше.

ШКОЛА БОЯ: АЛЬГАРЭ

Требования: Новичок, Империя, Атлетика d6, Внимание d6, Драка d6

Студенты школы Альгарэ (узнать их можно по небольшому алому остроконечному кресту, обычно приколотому к одежде — символ школы) с самого начала оттачивают не только ловкость и силу, но и остроту глаза. Они считают, что настоящий воин не может позволить себе промахиваться, ведь от этого может зависеть жизнь тех, кого он поклялся защищать.

Сражаясь оружием ближнего боя, студент Альгарэ игнорирует единицу штрафов за укрытия, а также уменьшает Защиту противника на единицу.

ШКОЛА БОЯ: ДЕКАДА

Требования: Новичок, Империя, Смекалка d6, Драка d6, Провокация d6

Студенты школы Декада (их символ — зеленый шарф или платок, повязанный или накинутый на шею) учатся выводить своего противника из равновесия, распаяя его и заставляя совершать глупости во время поединка.

Сражаясь оружием ближнего боя, студента Декада может один раз в раунд совершить маневр Уловка. В случае успеха он может тут же провести атаку по этому же противнику.

ПОТУСТОРОННИЕ ЧЕРТЫ

Эти черты нельзя описать одним словом. Это что-то необычное, редкое, то, что заставляет удивляться того, кто с этим столкнулся.

УЗОР: ИНИЦИАЦИЯ

Требование: Новичок, Вальхалла

Один из элементов обряда инициации на Вальхалле является прививание будущему воину особого симбионта — редкого насекомого, обитающего в труднодоступных регионах планеты. Этот симбионт развивается под верхним слоем эпидермиса, разрастаясь причудливым узором. Но это не просто украшение. Узор перемещается, переливается под кожей, отвлекая противника. Пока большая часть тела воина не закрыта одеждой, он получает +1 к защите. Вот поэтому многие Звездные Волки выходят на схватку в одном килте.

УЗОР: ЛЕГКАЯ БРОНЯ

Требования: Закаленный, Вальхалла, Инициация

Один из побочных эффектов симбионта — выделение в процессе жизнедеятельности особой субстанции, увеличивающей прочность симбионта. Персонаж получает +1 Брони, которая может быть совмещена с любой другой броней, кроме подкожной.

УЗОР: СРЕДНЯЯ БРОНЯ

Требования: Ветеран, Вальхалла, Инициация, Легкая броня

Броня, даваемая персонажу его симбионтом, увеличивается на единицу до +2.

УЗОР: ТЯЖЕЛАЯ БРОНЯ

Требования: Ветеран, Вальхалла, Инициация, Средняя броня

Броня, даваемая персонажу его симбионтом, увеличивается на две единицы до +4. Симбионт также увеличивает Силу персонажа на одну ступень.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Эти черты отражают различные профессиональные навыки, приобретенные персонажем в процессе его жизни.

МЕДИК

Требования: Новичок, Лечение d6

Если медик может оказать первую помощь получившему ранение товарищу до конца раунда, в котором тот получил ранение, медик может провести проверку навыка Лечение со штрафом -2. В случае успеха ранение аннулируется и заменяется просто Шоком.

ПОДРЫВНИК

Требования: Новичок, Знания (Взрывчатые средства) d6

Персонаж получает бонус +2 на все проверки,

связанные с установкой и разминирование взрывчатых средств (ВС).

ПРИРОЖДЁННЫЙ ПРОДАВЕЦ

Требования: Ветеран, Смекалка d8, Убедительность d8, Уличное чутьё d8

Некоторые люди обладают способностью продавать все, что угодно. Не удивляйтесь, когда к вам приходит подобный агент и вы становитесь обладателем вещи, которая вам, собственно, не особо и нужна.

Во время приобретения и продажи груза персонаж проходит проверку Убедительности или Уличного чутья. В случае получения подъёма на этих проверках количество дайсов, из которых складывается модификатор местной цены на товар, удваивается. Например, если цена на груз колебалась в диапазоне +1d10%, то для персонажа этот диапазон составит +2d10%.

ТЁМНОЕ БРАТСТВО

Требования: Новичок, Империя, Сила d8, Выносливость d8, Атлетика d8, Драка d8, Метание d8

Адепты братства постигают основы самых совершенных боевых искусств. Полученная в результате такого обучения способность адаптироваться на поле боя делает адептов одними из самых опасных противников в ближнем бою.

Когда персонаж совершает проверку Характера

для выхода из Шока, ему достаточно получить простой успех — и он автоматически будет считаться подъёмом. Таким образом персонаж или не выходит из Шока, или выходит из него с подъёмом.

ТРЕНИРОВКИ С ГРАВИТАЦИЕЙ

Требования: Новичок, Характер d6, Выносливость d6

Персонаж прошел специальные тренировки, благодаря которым он больше приспособлен к изменениям гравитации. Все штрафы за низкую или высокую гравитацию уменьшаются на 2.

СОЦИАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

В этом разделе собраны черты, описывающие социальные качества персонажа.

РОКОВАЯ ЖЕНЩИНА/МАЧО

Требования: Новичок, Убеждение d8, Харизма +2

Герой трезво оценивает преимущества своей внешности и не стесняется использовать эти преимущества в своих целях.

Герой может использовать Убеждение во время Поединка Воли против Смекалки противника, если противник является лицом противоположного пола. Герой может добавить бонус от Харизмы к результату своего броска.

СНАРЯЖЕНИЕ

В этой главе вы найдете массу разнообразного снаряжения для ваших персонажей. Здесь описаны стандартные и распространенные во Вселенной виды оружия, средство защиты и предметов повседневного использования.

ВЕС

В этой игре не используется вес предметов. Эта механика усложняет процесс подсчета носимого персонажем снаряжения, да и на сюжет игры влияет слабо. Вместо этого часть оружия обладает характеристикой минимальной силы, которой должен обладать персонаж, чтобы использовать это оружие.

Также каждый персонаж имеет ограничение на ношение крупногабаритного снаряжения. Персонаж может иметь 1 комплект брони, 2 крупных орудий или снаряжения (требует для использования 2 рук), до 4 средних орудий (требует для использования 1 руку) и неограниченное количество мелких предметов.

Обращаю ваше внимание, что главным критерием здесь должен выступать ваш здравый смысл. Персонаж не сможет таскать на себе миллион патронов — и на это есть много причин и помимо веса этой уймы боеприпаса. Поэтому собирайте снаряжение вашего персонажа так, чтобы вам было интересно играть.

ДОСТУП

У многих предметов снаряжения присутствует такая характеристика, как *Доступ*. Она показывает насколько сложно найти предмет в свободной продаже как официально, так и на чёрном рынке. Причем чем ниже значение этого параметра, тем более редким является предмет.

Когда персонаж желает приобрести предмет, Доступ которого имеет отрицательное значение, он должен совершить проверку навыка Уличное Чутьё с штрафом, равным значению Доступа. Успех означает, что персонаж нашел требуемый предмет на рынке (каком — решает ведущий). Провал означает, что персонаж не нашел требуемый товар. Критический провал означает, что своими поисками персонаж мог привлечь внимание кого-то, кто контролирует подобные товары. Например, разыскивая военное снаряжение, персонаж мог привлечь внимание службы безопасности, которая начнет расследование интереса персонажа к этому предмету.

Для каждого товара персонаж может совершать только одну проверку навыка Уличное Чутьё в игровой день. В случае неудачи товар оказывается недоступным на рынке, а потому персонаж должен подождать, пока предложение не восстановится. Ведущий может модифицировать *Доступ* вещи по своему усмотрению.

ОРУЖИЕ

Некоторые особые свойства оружия:

Без отдачи: Данное оружие не имеет обычных штрафов за стрельбу в автоматическом режиме.

Игнорирует щит: При атаке данным оружием энергетический щит не учитывается.

Трансформер: В сложенном состоянии оружие занимает минимум места и может быть скрытно размещено на теле владельца. При попытке обнаружить такое оружие в скрытом режиме персонаж получает штраф -2 на Внимание.

Шок: Цель, хотя бы шокированная таким оружием, получает штраф -2 на проверки Характера для выхода из состояния Шока.

ЭМ: Электромагнитный импульс этого оружия временно выводит из строя электронные предметы. Попавшие в зону поражения электронные предметы выключаются. В свою очередь противник может пройти проверку Ремонта со штрафом -2. Успех означает, что все электронные предметы включились. Персонаж больше не может совершать действия, кроме перемещения шагом. Подъем на проверке Ремонта означает, что электронные предметы не только реактивированы, но персонаж может действовать в этом раунде как обычно.

Некоторые особые виды оружия:

Гаррота: Это оружие используется исключительно во время захватов. Пока противник захвачен гарротой, он не может издавать звуки и должен проходить проверку Выносливости каждый раунд после первого. Также каждый раунд он получает штраф на эту проверку, равный количеству раундов, проведенных в захвате непрерывно. В случае провала проверки противник получает один уровень Усталости.

Лассо/Бола: Вы можете использовать это оружие для проведения Уловок, но вместо Ловкости или Смекалки используется навык Метания. В случае успеха цель уловки падает на зем-



лю и получает урон (в случае бола) в дополнении к обычному эффекту уловки.

БОЕПРИПАСЫ

Стрелковое пулевое оружие может использовать разные боеприпасы. Пистолет, снаряженный бронебойными патронами лучше подойдет для поражения бронированных целей, а плазменные патроны позволят игнорировать энергетические щиты.

Бронебойные: Эти патроны увеличивают ББ оружия на 2. Цена: x2.

Маяк: Эти патроны наносят 1 урона вместо стандартного, однако цель, хотя бы Шокированная таким патроном, отражается на командном интерфейсе и не может прятаться. Цена: x5.

Плазменные: Эти патроны позволяют игнорировать энергетические щиты цели. Цена: x8.

Повышенной мощности: Эти патроны увеличивают урон оружия на 2, но уменьшают Дистанцию на 2/4/8 клеток. Цена: x2.

Титановый стержень: Патроны этого типа увеличивают ББ оружия на 2 и наносят на 2 единицы урона больше бронированным целям. Цена: x6.

Шоковые: Эти патроны не наносят летальных повреждений цели, вместо этого заставляя её терять уровни усталости вместо ранений. Цена: x3.

СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

Минимальная сила: Если Сила персонажа меньше минимальной силы, требуемой доспехом, он получает штраф, равный значению Брони доспеха на все проверки характеристик Сила и Ловкость, а также на проверки всех навыков, связанных с этими характеристиками.

Бронежилет: Широко распространенное базовое индивидуальное средство защиты. Часто применяется полицейскими силами, частными охранниками и просто теми, кому по роду своей деятельности приходится рисковать. Бронежилет I класса обеспечивает минимальную защиту корпуса, но приспособлен для скрытого ношения под одеждой. Бронежилеты более высокого класса представляют более серьезную защиту для корпуса, но из-за своих размеров уже не могут быть скрыты под одеждой.

Боевая броня: В отличие от бронежилетов, боевая броня представляет собой более сложное и комплексное средство индивидуальной защиты. Она широко используется в вооруженных силах разных государств. Существует большое количество вариаций брони, предназначенных для решения специфических задач. В первую очередь эти вариации отличаются оснащением:

Стандарт: В стандартное оснащение боевой брони входит коммуникационная система (комлинк), осуществляющая связь с соратниками, лицевой дисплей, на который может выводиться план помещения, гео-координаты и данные о состоянии здоровья, брони и вооружения бойца. Командир взвода может выводить на дисплей другую информацию со своего командного интерфейса.

Стандарт+М: В этой вариации к стандартному набору добавляется система мимикрии (+2

Маскировка) и усиленная система сенсоров (+2 Вниманию).

Стандарт+А: В этой вариации к стандартному набору добавляются мускульные усилители (+2 на проверки Силы, +2 к Бегу).

Стандарт+[X]: В этой вариации к стандартному набору добавляется энергетический щит класса, соответствующего [X].

Энергетический щит: Персонаж, снаряженный персональным энергетическим щитом, получает следующие качества:

Мощность: Если при броске урона хотя бы на одном кубике выпало число, меньше или равное значению *Мощности* энергетического щита, весь урон от этой атаки полностью поглощается щитом. Например, щит с мощностью 2 поглощает урон, если хотя бы на одном кубике урона выпало 1 или 2.

Предел: Каждый энергетический щит обладает характеристикой Предел, которая показывает, сколько энергии он может поглотить прежде чем сгорит. Например, энергетический щит с Пределом 10 выгорает, если поглощает 10 или более единиц урона. Сгоревший энергетический щит не может быть использован до тех пор, пока не будет отремонтирован. Ремонт щита занимает 1d10 часов работы и требует запчасти, стоимость которых равна четверти нового энергетического щита.

ЭМ: Попад под действие ЭМ оружия, персо-



наж должен провести проверку Выносливости или впасть в Шок.

СНАРЯЖЕНИЕ

Коммуникатор: Простой персональный прибор для «звонков» и коротких сообщений. Обладает встроенными функциями органайзера, медиа-процессора и игровой платформы. Возможно подключение к информационным сетям в ограниченном режиме.

Многоцелевой персональный дата-центр (МПД): Мощное персональное устройство, совмещающее функции коммуникатора и медиа-центра, а также систем работы с базами данных любой мощности. Обеспечивает полноценный доступ к информационным сетям, в том числе защищенным (при наличии соответствующих опций).

Многофункциональный прицел: Стрелок уменьшает штраф за дальность в два раза для дальней и средней дистанции.

ПБС: Прибор бесшумной стрельбы, или «глушитель», позволяет вести огонь из огнестрельного оружия с минимальным шумом. Чтобы «услышать» звук выстрела, необходимо пройти проверку Внимания.

Подвесная система: Система карманов и подсумонок для комфортного и эффективного размещения сменных магазинов и предметов необходимости. Позволяет носить до 10 сменных магазинов. Во время перезарядки стрелок может провести проверку Стрельбы. В случае успеха перезарядка не тратит действие.

ДРУГОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Командный интерфейс: Специальное устройство, с помощью которого командир отряда может осуществить контроль над своими бойцами. Самое важное, что в случае использования

командного интерфейса «командный радиус» становится бесконечным, до тех пор, пока все бойцы способны на коммуникации с командиром.

ЯДЫ И НАРКОТИКИ

Клаж: Наркотик, при употреблении дает персонажу бонус +2 на все проверки Ловкости, а также навыков, с ней связанных, на один час. В течение пяти часов с момента приема персонаж получает штраф -2 на все проверки, связанные с Характером, а также его навыками. Злоупотребление клажей может привести к возникновению зависимости (на усмотрение ведущего). **Цена:** 13 ¢ за дозу.

Крикса: Если персонаж получает рану оружием, на которое нанесен этот яд, он начинает истекать кровью. Каждый раунд он должен проходить проверку Выносливости. В случае провала он получает один уровень Усталости. Для остановки кровотечения персонажу должна быть оказана первая помощь. **Цена:** 15 ¢ за дозу.

Тлейла: Сильнодействующий нейротоксин. Персонаж, получивший ранение оружием с этим ядом, должен пройти проверку Выносливости со штрафом -2. В случае провала он падает без сознания на 10 минут. **Цена:** 50 ¢ за дозу.

Шарская слеза: Персонаж, получивший ранение от оружия с этим ядом получает штраф -1 на все проверки. Каждый раунд этот штраф увеличивается на 1. Как только штраф достигает половины Выносливости, жертву сковывает полный паралич, а затем смерть через 10 минут, если не введено противоядие. **Цена:** 300 ¢ за дозу, 150 ¢ за противоядие.

Шевелет: Наркотик, вызывающий сильную зависимость. После принятия дозы персонаж теряет все набранные уровни усталости, а также получает штраф -2 на все проверки Смекалки и Характера и их навыков в течение 4 часов. **Цена:**

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Цена	Мин. Сила	Примечания
Гаррота	-	5ℳ	-	Две руки, смотри описание
Дубинка	d4	10ℳ	-	
Кинжал	d4	20ℳ	-	
Кнут, вибро	d4	30ℳ	-	Дальность 1, ББ1
Кнут, шок	d4	32ℳ	-	Дальность 1, Шок
Копье	d6	50ℳ	-	Две руки, Дальность 1, Трансформер
Мономеч, длинный	d6+2	300ℳ	d6	ББ4
Мономеч, короткий	d4+2	250ℳ	-	ББ4
Пиломеч, длинный	d8	220ℳ	d8	ББ1
Пиломеч, короткий	d6	150ℳ	d6	ББ 1
Топор, боевой	d8	15ℳ	d8	Две руки

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Мин. Сила	Примечания
Бола	d4	6/12/24	-	10ℳ	-	Смотри описание
Граната, осколочная	3d6	3/6/12	-	80ℳ	-	Большой шаблон
Граната, плазменная	5d6	3/6/12	-	150ℳ	-	Средний шаблон, игнорирует щит
Граната, шоковая	2d4	3/6/12	-	120ℳ	-	Средний шаблон, Шок
Граната, ЭМ	-	3/6/12	-	170ℳ	-	Средний шаблон, ЭМ
Дротик	d4-1	4/8/16	-	12ℳ	-	
Кинжал	d4	3/6/12	-	20ℳ	-	
Метательный диск	d4-1	3/6/12	3	10ℳ	-	Комплект из 5 дисков

ЛУКИ И АРБАЛЕТЫ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Мин. Сила	Примечания
Лук, спортивный	2d4	20/40/80	1	500ℳ	-	Две руки, Стрельба +1
Лук, композитный	2d8	24/48/96	1	350ℳ	d6	Две руки
Арбалет, ручной	2d4	12/24/48	1	700ℳ	-	Перезарядка 1
Арбалет, легкий	2d6	20/40/80	1	1000ℳ	-	Две руки, Перезарядка 1, ББ 1
Арбалет, тяжелый	2d8	30/60/120	1	1500ℳ	d6	Две руки, Перезарядка 2, ББ2
Арбалет, автоматический	2d6	20/40/80	1	1200ℳ	-	Две руки, ББ 1

БОЕПРИПАСЫ

Тип	Цена	Тип	Цена
Стрела (20)	10ℳ	10mm (30)	10ℳ
Болт (10)	10ℳ	13mm (30)	14ℳ
.32 (30)	10ℳ	12ga (20)	14ℳ
.40 (20)	10ℳ	Батарей (новая)	100ℳ
.47 (20)	12ℳ	Батарей (перезарядка)	10ℳ

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Обойма	Примечания
Револьвер, легкий (.32)	2d6	12/24/48	1	150₽	8	
Револьвер, тяжелый (.47)	2d8	12/24/48	1	350₽	6	
Пистолет, компактный (.32)	2d4	6/12/24	1	550₽	4	Полуавтомат, можно носить скрытно
Пистолет, легкий (.32)	2d6	12/24/48	1	200₽	13	Полуавтомат
Пистолет, тяжелый (.47)	2d8	12/24/48	1	400₽	8	Полуавтомат
Винтовка (.40)	2d6	24/48/96	1	300₽	10	Две руки
Винтовка, штурмовая (10mm)	2d8	24/48/96	3	1500₽	30	Две руки, Авто
Винтовка, снайперская (13mm)	2d10	24/48/96	1	2700₽	5	Две руки, Снайпер 100
Винтовка, снайперская (.47)	3d10	24/48/96	1	4200₽	1	Две руки, Снайпер 100
Пистолет-пулемет (.40)	2d6	12/24/48	3	850₽	20	Авто, 3В
Дробовик (12ga)	1-3d6	12/24/48	1	300₽	5	Две руки, Дробовик
Дробовик (.47)	2d10	12/24/48	1	300₽	5	Две руки
Пулемёт, лёгкий	2d8	40/80/160	3	7500₽	50	Две руки, только авто
Пулемёт, тяжёлый	2d10	50/100/20	4	15000₽	лента	Стационарное, только авто

ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Обойма	Примечания
Лазер, карманный	2d4	5/10/20	1	300₽	7	Стрельба +1, Без отдачи, можно носить скрытно
Лазерный пистолет	2d6	8/16/32	1	200₽	15	Стрельба +1, Без отдачи
Лазерная винтовка	2d8	10/20/40	1	300₽	23	Две руки, Стрельба +1, Без отдачи,
Лазерная штурмовое орудие	2d6	12/24/48	2	1700₽	18	Две руки, Стрельба +1, Без отдачи, Авто
Лазерный пулемёт	3d6	20/40/80	5	9500₽	150	Две руки, Стрельба +1, Без отдачи, Только Авто

ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Обойма	Примечания
Плазменный пистолет	2d8+2	10/20/40	1	1700₽	10	Игнорирует щит
Плазменная винтовка	2d10+2	20/40/80	1	12000₽	15	Две руки, Игнорирует щит
Плазменный дробовик	1-3d10	10/20/40	1	2500₽	8	Две руки, Дробовик, Игнорирует щит
Плазменный пистолет-пулемет	2d8+2	10/20/40	3	6000₽	30	3В, Игнорирует щит

РЕЛЬСОВОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Обойма	Примечания
Игольчатый пистолет	2d4	12/24/48	1	300₽	300	ББ 2
Рельсовая винтовка	2d10	24/48/96	1	1200₽	60	Две руки, ББ 4
Рельсовый комплекс снайпера	2d12	24/48/96	1	1500₽	12	Стационарное, ББ 8, Снайпер 200

СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Обойма	Примечания
Гранатомёт	3d6	25/50/100	1	5000₽	1	Две руки, Средний шаблон
Ракетница	6d10	100/200/400	1	8000₽	1	Две руки, Средний шаблон, Тяжёлое
Огнемёт	2d8	5/10/20	1	1500₽	10	Две руки, Конус
Шокер	1d4+2	10/20/40	1	300₽	1	Шок

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

Тип	Броня	Цена	Сила	Примечания
Бронежилет, класс I	+1	75ℳ	-	Скрытого ношения, Броня +2 против огнестрельного оружия
Бронежилет, класс II	+2	230ℳ	-	Броня +2 против огнестрельного оружия
Бронежилет, класс III	+3	550ℳ	-	Броня +2 против огнестрельного оружия
Спортивный доспех, легкий	+1	130ℳ	d6	Спортивное снаряжение
Спортивный доспех, тяжелый	+2	190ℳ	d8	Спортивное снаряжение

ВОЕННЫЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

Тип	Броня	Цена	Сила	Примечания
Боевая броня, класс I	+2	1300ℳ	d6	Оснащение: Стандарт, закрывает все тело
Боевая броня, класс I-M	+2	1750ℳ	d6	Оснащение: Стандарт+М, Доступ -2, закрывает все тело
Боевая броня, класс II	+2	3200ℳ	d6	Оснащение: Стандарт+1, закрывает все тело
Боевая броня, класс III	+4	4500ℳ	d8	Оснащение: Стандарт, Доступ -4, закрывает все тело
Боевая броня, класс III-A	+4	4800ℳ	d8	Оснащение: Стандарт+А, Доступ -6, закрывает все тело
Боевая броня, класс IV	+4	6500ℳ	d8	Оснащение: Стандарт+2, Доступ -6, закрывает все тело

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЩИТЫ

Тип	Броня	Цена	Сила	Примечания
Энергетический щит, класс I	-	500ℳ	-	Мощность 1, Предел 10
Энергетический щит, класс II	-	1200ℳ	-	Мощность 2, Предел 15, Доступ -2
Энергетический щит, класс III	-	3500ℳ	-	Мощность 3, Предел 20, Доступ -4
Энергетический щит, класс IV	-	15000ℳ	-	Мощность 4, Предел 30, Доступ -6
Дефлектор, класс I	-	3000ℳ	-	Стационарный, Атака -2
Дефлектор, класс II	-	4000ℳ	-	Стационарный, Атака -4

ДРУГОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Персональная электроника	
Коммуникатор	25ℳ+
Многоцелевой персональный дата-центр	125ℳ+
Командный интерфейс	3000ℳ
Оружейные аксессуары	
Многофункциональный прицел	250ℳ
ПБС	300ℳ
Подвесная система	25ℳ
Питание (на одно лицо)	
Фаст-фуд	1ℳ-3ℳ
Бистро	5ℳ-15ℳ
Ресторан	30ℳ+
Проживание (за сутки)	
Хостел	5ℳ
Мотель	10ℳ-20ℳ
Отель	30ℳ-50ℳ
Отель, люкс	150ℳ+
Отель, президентский люкс	2000ℳ+
Услуги	
Досуг (за час/ночь)	3ℳ+/10ℳ+
Медицинская помощь (амбулаторно)	2ℳ-10ℳ
Медицинская помощь (стационар)	3ℳ-15ℳ
Ремонт (мелкий)	5ℳ
Ремонт (комплексный)	10ℳ
Адвокат	30ℳ+
Аренда транспорта (в день или иначе)	
Такси (за рейс)	5ℳ
Общественный транспорт (за рейс)	2ℳ
Глайдер А-класса, 4 места	100ℳ
Глайдер В-класса, 4 места	150ℳ
Глайдер С-класса, универсал, 5 мест	250ℳ
Глайдер Е-класса, представительский, 5 мест	500ℳ+
Глайдер грузовой, Трюм 1, 2 места	180ℳ
Глайдер грузовой, Трюм 6, 4 места	250ℳ
Глайдер спортивный, 2 места	150ℳ

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ

Космические корабли являются самым важным элементом игры, и в этой главе мы подробно рассмотрим все правила по созданию и улучшения ваших кораблей.

ШАБЛОН

Все корабли, независимо от цивилизации, их построившей, используют стандартный шаблон для описания их характеристик.

Ускорение: Это максимальное увеличение Скорости корабля в клетках в раунд.

Максимальная скорость: Максимальное количество клеток, которое может преодолеть корабль в раунд.

Прыжковая дальность (ПД): Максимальное количество клеток, которое может преодолеть корабль на карте галактики за один прыжок. Число после слеша — количество часов, которое необходимо для перезарядки прыжковых накопителей. Во время перезарядки корабль может двигаться со скоростью, не превышающей половину максимальной.

Прочность: Аналогично Стойкости персонажей, Прочность определяет, насколько сложно нанести урон кораблю. Цифра в скобках — Броня, которая уже учтена в значении Прочности.

Ранения: Количество ранений, которые может получить корабль перед тем, как начнет разваливаться. В основном зависит от класса корабля. **Примечание:** Необходимо помнить, что пока кораблем управляет капитан-Дикая карта, корабль может осуществлять проверки на прочность, используя навык Пилотирование первого пилота.

Экипаж: Минимальное количество членов экипажа, необходимое для уверенного управления кораблем. Если экипажа меньше — все проверки, связанные с кораблем получают штраф -2. Если экипажа меньше в два раза — этот штраф увеличивается до -4.

Трюм: Максимальное количество груза, которое способен перевозить корабль. Груз измеряется в условных единицах для простоты ведения торговли и бухгалтерии.

Орудия: Количество слотов под орудия, а также тип слотов. Орудие может быть установлено только в слот своего типа или меньше. Например, среднее орудие может быть установлено в крупный или средний слот. При этом в крупный

слот может быть установлено 2 средних орудия.

Типы по размерам: малый, средний, крупный, линейный.

Цена: Стоимость корабля без учета орудий и дополнительных систем.

КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ

В галактике Пегас существует множество самых разных производителей космических кораблей, и каждый обладает собственными ключевыми особенностями. Однако все корабли можно разделить на несколько классов независимо от цивилизации, построившей корабль.

ЯХТА

Совсем небольшие корабли, в основном используемые как курьеры или частные корабли для увеселительных путешествий.

Ускорение: 2 **Прочность:** 13(2)

Макс. Скорость: 8 **Ранения:** 1

Экипаж: 1+6 **ПД:** 3/8

Трюм: 4 **Орудия:** 2 (М)

Цена: 25,000

Примечания: Тяжёлая Броня

Спортивный катер: Такие кораблики используются для гонок, как официальных спортивных мероприятий, так и незаконных подпольных, нередко с летальным исходом. **Ускорение** 4; **Максимальная Скорость** 4; **Цена** 50,000.

Роскошная яхта: Дорогая и элитная яхта, которая является показателем высокого статуса владельца. **Экипаж** 1+12, **Трюм** 2, **Цена:** 150,000.

КОРВЕТ

Небольшие, легкие, маневренные корабли, отличаются дешевизной и неприхотливостью. используются повсеместно как разведчики, курьеры и легкая военная поддержка.

Ускорение: 2 **Прочность:** 14(2)

Макс. Скорость: 8 **Ранения:** 2

Экипаж: 4+16 **ПД:** 2/6

Трюм: 4 **Орудия:** 3 (С)

Цена: 40,000

Примечания: Тяжёлая Броня

Исследовательский рейдер: Небольшой корабль, предназначенный для длительных путешествий по необжитым секторам галактики. **ПД** 4/4, **Трюм** 6, **Экипаж** 4+4, **Цена** 60,000.

Малый грузовик: Эти миниатюрные тяжеловозы обеспечивают огромную долю частных грузоперевозок в галактике Пегас. **Трюм:** 80, **Экипаж:** 4+2, **Орудия:** 1 (С), **Цена:** 20,000.

ФРЕГАТ

Средние многофункциональные корабли, нашедшие широкое применение и в вооруженных силах, и в промышленности, и даже в пассажирских перевозках. Часто сочетают в себе умеренную цену и высокие характеристики.

Ускорение: 2 **Прочность:** 16(4)

Макс. Скорость: 6 **Ранения:** 3

Экипаж: 32+30 **ПД:** 3/5

Трюм: 8 **Орудия:** 6 (С)

Цена: 480,000

Примечания: Тяжёлая Броня

Монитор: Специальный корабль для поддержки наступательной группировки. **Орудия** 3 (К).

Средний грузовик: Крупный корабль, способный перевозить огромное количество груза на любые расстояния. **Экипаж:** 8+4, **Трюм:** 1000, **Орудия:** 2 (С), **Ускорение** 1, **Максимальная скорость:** 3, **ПД** 2/8, **Цена:** 120,000.

КРЕЙСЕР

Класс тяжелых кораблей, составляющих основу военного флота любой колонии. Находясь в частном владении, часто становятся флагманом флота свободных торговцев или даже пиратов.

Ускорение: 2 **Прочность:** 18(4)

Макс. Скорость: 6 **Ранения:** 4

Экипаж: 96+48 **ПД:** 3/5

Трюм: 10 **Орудия:** 8 (К)

Цена: 1,600,000

Примечания: Тяжёлая Броня

Авианосец: Корабль, предназначенный как база для истребителей и торпедоносцев. Вооружен слабее аналогичных по классу судов, поэтому требует прикрытия кораблями эскорта. **Орудия:** 2 (К) и 6 (Спец: истребители и торпедоносцы).

Сухогруз: Крупный грузовой корабль. С помощью таких кораблей осуществляется перевозка почти 95% грузов в галактике Пегас. **Трюм** 4000, **Экипаж** 24, **Ускорение** 1, **Максимальная скорость** 2, **ПД** 2/8, **Цена:** 450,000.

Лайнер: Крупный корабль для перевозки разом большого количества пассажиров. Каюты для пассажиров различаются по классам обслуживания от эконом-класса до VIP. **Экипаж** 64+600, **Максимальная скорость** 2, **ПД** 2/6, **Цена:** 1,200,000.

ДРЕДНОУТ

Исполинский корабль, обладающий огромной разрушительной силой и прочностью. Также является классом супертанкеров.

Ускорение: 1 **Прочность:** 24(4)

Макс. Скорость: 5 **Ранения:** 5

Экипаж: 225+150 **ПД:** 4/4

Трюм: 10 **Орудия:** 10 (Л)

Цена: 3,000,000

Примечания: Тяжёлая Броня

ЧЕРТЫ И ИЗЪЯНЫ

Как и персонажи, корабли могут обладать собственными уникальными отличительными чертами. Каждый корабль может при постройке получить **одну** черту.

Также корабли могут обладать изъянами, вызванными допущенными при строительстве дефектами или полученными в процессе использования повреждениями. Вы можете выбрать до **двух** изъянов, и взамен получить возможность взять дополнительную черту за каждый взятый изъян.

ЧЕРТЫ

Список доступных Черт для ваших кораблей отражает специальное снаряжение, установленное на корабле.

АРТИЛЛЕРИЯ

Максимальная дальность орудий, установленных на корабле, увеличивается на 4.

БРОНЕНОСЕЦ

Корабль несет на себе дополнительную броню, которая увеличивает Броню на 2. эту черту можно приобретать до трех раз.

БЫСТРЫЙ

На корабле установлены двигатели повышенной мощности. Максимальная Скорость корабля увеличивается на 1.

ДИСЦИПЛИНИРОВАННЫЙ ЭКИПАЖ

Экипаж корабля состоит из прекрасно обученных специалистов своего дела. Корабль получает одну Фишку, которая может быть использована для переброса проваленной проверки или проверки на прочность.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАЮТЫ

На корабле оборудовано больше кают, из за чего он может перевозить на 50% больше пассажиров.

МАРАФОНЕЦ

Корабль прекрасно приспособлен для дальних

путешествий и увеличивает свою Крейсерскую Скорость на 1.

ПРОЧНЫЙ КОРПУС

Конструкция корабля повышает его живучесть, поэтому Прочность увеличивается на 1.

РАСШИРЕННЫЙ ТРЮМ

Трюм корабля увеличивается на 50% за счет более удачного устройства корпуса.

СКОРОСТРЕЛЬНЫЕ ОРУДИЯ

На корабле установлены орудия особой модификации, позволяющей вести более быстрый огонь. Раз в раунд вы можете перебросить одну проваленную проверку на попадания.

ТАНКЕТКА

На корабле установлено больше орудийных слотов, чем позволяет его конструкция. Орудия корабля увеличиваются на 1.

ТАРАН

Корабль оборудован тараном, из-за чего игнорирует 4 брони при таране. Ваш корабль при таране получает только половину повреждений.

ЧУТКОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Системы, отвечающие за маневрирование корабля, собраны и установлены крайне удачно. Пилот, управляющий кораблем, получает бонус +1 на проверки Пилотирования.

УСКОРИТЕЛИ

Корабль оборудован системой ускорителей, увеличивающих Ускорение на 1.

ИЗЪЯНЫ

Список Изъянов, которые могут быть получены вашим кораблем.

БАРАК

Корабль практически не оснащен отдельными каютами, поэтому может нести на 50% меньше пассажиров.

ДЕФЕКТЫ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ

Запас воды, пищи и кислорода, требуемое для содержания одного члена экипажа или пассажира в течение одного дня стоит 2 кредита вместо 1.

МЕДЛЕННЫЙ

Из-за общего износа двигателей ПД корабля уменьшается на 1 до минимума 1.

МЕЛКИЙ ТРЮМ

Корабль может перевозить только 50% грузов в отличии от аналогичных кораблей.

НЕВЕЗУЧИЙ

Корабль пользуется дурной славой, и потому получает одну невезучую Фишку, которая может быть использована только противником для того, чтобы заставить перебросить успешную проверку этого корабля.

ПРОЖОРЛИВЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Корабль потребляет в два раза больше топлива за каждый прыжок.

РАЗБОЛТАННЫЙ РУЛЬ

Все проверки на пилотирование этого корабля получают штраф -1.

СЛАБО ВООРУЖЁННЫЙ

Тип орудийных слотов уменьшается на один порядок. Например, средние слоты становятся малыми.

СЛАБЫЙ ЭКИПАЖ

Даже новички в этом экипаже быстро опускаются до уровня окружающих его унылых «ветеранов». Каким бы золотым не был капитан, экипаж этого судна оставляет желать лучшего. Во время групповых проверок экипаж получает только d4 в качестве Дикого Дайса.

ХРУПКИЙ

Корпус корабля оказался довольно хрупким для своего класса. Прочность уменьшается на 2.

СЕНСОРЫ

Как и персонажи, корабли должны быть способны вовремя опознать опасность. За это отвечает навык Пилотирование первого пилота космического корабля. Если корабль пытается остаться незамеченным, его пилот должен пройти проверку навыка Пилотирование со штрафом, равным максимальному количеству ранений его корабля. Результат проверки станет сложностью, которую будет необходимо преодолеть поисковым системам кораблей противника.

Всего существует два способа поиска замаскированных кораблей: активный и пассивный. За пассивный отвечает характеристика Сенсоры, которая рассчитывается по общим для всех кораблей правилам.

Сенсоры: Эта характеристика равна 2 плюс половина навыка Внимание ответственного за сенсоры члена экипажа. Космический корабль автоматически «видит» все объекты, результат проверки Пилотирования на скрытность которых меньше параметра Сенсоры. Также Сенсоры всегда активны.

В случае возникновения подозрений корабль может включить сенсоры в активный режим и

пройти проверку навыка Внимания ответственного за это члена экипажа против проверки Пилотирование пилота корабля, пытающегося остаться незамеченным. В активном режиме корабль сам не может маскироваться.

Стандартные сенсоры космического корабля рассчитаны на обнаружение объекта, который, двигаясь с максимальной скоростью 5, преодолеет это расстояние не быстрее чем за 30 минут. Для обнаружения кораблей, расположенных на большей дистанции используются специальные сенсоры, устанавливаемые на стационарные объекты и специальные корабли.

ВООРУЖЕНИЕ

Все вооружение можно поделить на четыре типа в зависимости от размеров, требуемого энергетического обеспечения и классов кораблей, на которые оно может быть установлено.

Орудия можно устанавливать в слоты своего типа (то есть малые орудия в малые слоты, крупные орудия в крупные слоты), либо же в слоты более крупного типа. В таком случае в слот можно установить два орудия.

Например, в крупный слот можно установить одно крупное орудие или 2 средних орудия или 4 малых орудия.

ИСТРЕБИТЕЛИ

Истребители являются особым видом оружия космических кораблей. После запуска они могут выполнять одно из следующих действий один раз в раунд:

Атака: Истребители проводят атаку по цели как обычное оружие, но только если цель находится в пределах дальности поражения.

Маневр: Истребители передвигаются на число клеток, равное их скорости в любом направлении.

Перехват: Истребители пытаются перехватить атаки по кораблю, который они защищают (должен быть в пределах дальности поражения от охраняемого корабля). За каждое звено необходимо бросить d6: 1 — звено уничтожено полностью, но атака отражена; 2-4 — звено повреждено и не может больше участвовать в бою, но после боя его можно восстановить, атака отражена; 5-6 — звено успешно перехватило атаку без потерь, атака отражена.

Атакованный корабль может вести огонь по истребителям со штрафом -4. так как это очень мелкие и быстрые цели. Каждое попадание заставляет владельца истребителей кидать d6: 1 — звено уничтожено полностью; 2-4 — звено повреждено и не может больше участвовать в бою, но

Тип орудия	Дальность	Урон	Скр.	Цена	Примечания
Малые орудия (могут быть установлены в малый слот)					
Автоматическое орудие	12/24/48	2d6+1	1	1000	Тяжёлое, ББ2, +1 Стрельба
Лазерное орудие	20/40/80	2d6	1	1500	Тяжёлое, +2 Стрельба
Плазменное орудие	10/20/40	2d8	1	3000	Тяжёлое, Игнорирует щиты
Средние орудия (могут быть установлены в средний слот)					
Автоматическое орудие	12/24/48	3d6+1	1	3000	Тяжёлое, ББ4, +1 Стрельба
Лазерное орудие	20/40/80	3d6	1	4500	Тяжёлое, +2 Стрельба
Плазменное орудие	10/20/40	3d8	1	9000	Тяжёлое, Игнорирует щиты
Крупные орудия (могут быть установлены в крупный слот)					
Автоматическое орудие	12/24/48	3d8+1	1	6000	Тяжёлое, ББ8, +1 Стрельба
Лазерное орудие	20/40/80	3d8	1	9000	Тяжёлое, +2 Стрельба
Плазменное орудие	10/20/40	3d10	1	18000	Тяжёлое, Игнорирует щиты
Линейные орудия (могут быть установлены в линейный слот)					
Орбитальная батарея	16/32/64	2d10x3	1	50000	Тяжёлое, ББ10, Большой шаблон
Специальное вооружение					
Истребители, легкие	5	3d6	1	35000	Скорость 6
Истребители, тяжелые	6	3d8	1	50000	Скорость 4

ПРАВИЛА ИГРЫ

Нам понадобится некоторое количество новых правил, которыми мы разбавим Дневник авантюриста. В основном эти правила касаются космического пространства и космических кораблей.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

В этой игре космические сражения используют правила из Дневника Авантюриста (смотри на странице 102 книги правил), однако есть несколько добавлений и исправлений.

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

Любой космический корабль, капитан которого является Дикой Картой, может проходить проверки на прочность, как если бы его капитан обладал чертой Ас. При проверках на прочность используется навык Пилотирование главного пилота корабля.

ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ

Это правило полностью игнорируется. Получив попадание, пилот корабля не должен делать

проверку Пилотирования. Просто игнорируйте это правило.

Для определения эффектов критических попаданий необходимо использовать новую таблицу, которую вы можете найти на этой странице.

НАВИГАЦИЯ В КОСМОСЕ

Для успешного путешествия необходимо проложить курс. Успешная прокладка курса поможет оптимизировать время путешествия и по возможности избежать неприятностей и опасностей в пути.

Для того, чтобы проложить курс, навигатор должен провести проверку Знания (Навигация). Успех означает, что корабль может совершить прыжок на количество клеток, равное ПД, по заданному курсу. Подъём увеличивает ПД на 1 (но только один раз). Провал сдвигает конечную точку курса на 1d6 (но не больше ПД) клеток в случайную сторону (для определения стороны используйте d12). Критический провал (1 на основном дайсе и диком дайсе, или же единица только на основном дайсе, если навигатор — ста-

2d6	Результат
2	Касание: Попадание лишь задело корабль, не повредив ничего из его основных систем. Дополнительных эффектов нет.
3	Маневровый двигатель: Попадание по части маневровых двигателей корабля. Ускорение и торможение уменьшается на 1.
4	Маршевый двигатель: Критическое попадание в основной маршевый двигатель. Максимальная скорость корабля падает в два раза.
5—9	Система: Попадание в одну из подсистем корабля. Бросьте 1d6 и выберите пострадавшую подсистему: 1 — Сенсоры: Характеристика Сенсоры уменьшается на 2. 2 — Жизнеобеспечение: Удваивает расход системы жизнеобеспечения, а также расход топлива при прыжках. 3 — Прыжковый двигатель: Прыжковая дальность корабля уменьшается в два раза. 4 — Прыжковый накопитель: Время, необходимое для накопления энергии после прыжка увеличивается в два раза. 5 — Трюм: Уничтожена единица груза, содержащегося в трюме. 6 — Трюм: Уничтожена единица груза, содержащегося в трюме.
10—11	Орудия: попадание в одно из орудий. Орудие выведено из строя, и его больше нельзя использовать. Если на корабле не осталось целых орудий, считайте это Касанием .
12	Крушение: Серьезное поражение, вызвавшее цепную реакцию. Корабль получает еще одно ранение и атакующий совершает еще один бросок по этой таблице.

тист) сдвигает конечную точку на 1d12 (но не больше удвоенной ПД) клеток и приводит к осложнению. Какому? Решает Ведущий. Это может быть нападение пиратов, космическая буря или что-нибудь сверхъестественное.

СОДЕРЖАНИЕ

Для упрощения расчетов содержания корабля и экипажа используется простая формула. Запас воды, пищи и кислорода, требуемое для содержания одно члена экипажа или пассажира в течение одного дня стоит 1 кредит. Содержание для 500 человеко-дней занимает единицу трюма.

Для движения в космосе кораблю требуется топливо. Каждая клетка на карте стоит 1 кредит за каждое Ранение корабля. Например, яхта потребляет топлива на сумму 1 кредит за каждую клетку путешествия, а фрегат — 3 кредита за клетку. Каждый корабль может нести запас топлива, равный 100 умножить на его ПД. Дополнительный запас топлива занимает Трюм из расчета 100 единиц топлива за единицу Трюма.

Экипаж должен регулярно получать жалование. В среднем каждый член экипажа в праве рассчитывать на 10 кредитов, умноженных на значение его ключевого навыка, за рейс. Обычно под рейсом подразумевается путешествие длительностью не более 10 дней и не менее 5 дней. В случае, если длительность рейса больше или меньше 10 дней, сумма вознаграждения может быть индексирована по договоренности между владельцем корабля и членом экипажа.

Также сумма вознаграждения удваивается, если член экипажа занимает ведущую роль. Например, старших механиков с навыком d8 мо-

жет рассчитывать на жалование в размере 160 кредитов за рейс.

Стоит отметить, что жалование характерно для официальных контрактов. Пиратское судно будет вести расчеты с экипажем по иной схеме, распределяя доли в добыче. Для каждого корабля схема распределения своя, однако часто встречается следующая схема: вся добыча делится на 10 частей. 2 части идут в «общак», 2 части — капитану, 1 часть — старшему помощнику и боцману. 2 части делятся между специалистами — это пилоты, механики, навигаторы, палубные инженеры и главные канониры. И последние 3 части делятся между всем остальным экипажем — палубными рабочими и матросами, стрелками, десантной командой и рядовыми «специалистами».

Например: Пиратский корвет «Отчаяние» с экипажем 16 человек получил в качестве добычи груз, который удалось сбыть на рынках Клоаки за 1200 кредитов. При дележе добычи 240 кредитов идут в «общак», 240 кредитов — капитану, боцман (так как старпома на корабле нет) забирает себе 120 кредитов. Три специалиста (пилот, инженер и канонир) каждый получает по 80 кредитов, а оставшиеся рядовые члены экипажа становятся богаче на 36 кредитов каждый.

ТОРГОВЛЯ

Каждая планета имеет собственный класс грузооборота, который описывает спрос и предложение на местном рынке. На следующей странице вы найдете таблицу грузов и классов грузооборота. Список классов:

Класс А: Планеты-хабы, с высоким количеством населения и слабо развитой тяжелой

В этой таблице отражена динамика изменения цен на планетах в зависимости от класса грузооборота. Положительное значение показывает, что цены на данные товары здесь обычно выше среднерыночных и товар пользуется спросом. Отрицательные значения указывают на то, что цены обычно ниже среднерыночных.

Груз	Цена	Класс А	Класс В	Класс С	Класс D	Класс Е
Машиностроение, легкое	800	+1d8%	-1d8%	+1d6%	+1d10%	+1d8%
Машиностроение, тяжелое	1000	+1d6%	-1d10%	+1d4%	-1d4%	+1d10%
Медикаменты	1800	+1d6%	+1d6%	+1d6%	+1d8%	+1d10%
Оружие	3200	+1d4%	+1d4%	-1d6%	+1d6%	+1d10%
Предметы роскоши	10000	+1d8%	-1d10%	+1d10%	-1d6%	-1d10%
Продукты питания	500	+1d8%	+1d12%	+1d10%	-1d10%	+1d8%
Сырье, производство	400	+1d4%	+1d12%	-2d10%	+1d6%	-1d10%
Сырье, энергетика	800	+1d8%	+1d12%	+1d6%	+1d8%	-1d10%
Товары повседневного спроса	500	+1d12%	-1d6%	+1d10%	+1d8%	+1d6%

промышленностью. Потребляют много товаров для населения.

Класс В: Планеты с тяжёлой промышленностью и сильно развитым производством. Требуют много сырья и продуктов питания.

Класс С: Планеты рекреационного типа и исследовательские центры. Нравнодушны к предметам роскоши.

Класс D: Аграрные планеты с развитым производством продуктов питания. Нуждаются в сельскохозяйственных машинах.

Класс Е: Планеты со специализацией на добыче сырья, а также планеты с тяжелыми условиями для жизни. Не выживают без продуктов питания и медикаментов.

Торговля осуществляется путем покупки груза там, где цена на него ниже, и последующей продажей там, где цена выше. Разница в цене составляет прибыль капитана за рейс. Я специально не усложняю систему, так как эта игра — не симулятор бухгалтерского учета.

В таблице отражены не все виды грузов. Например, уникальные грузы, такие как артефакты вымерших цивилизаций или новинки высоких технологий покупаются и продаются по ценам, которые определяет ведущий исходя из потреб-

ностей сюжета. Такие товары не находятся в открытом доступе.

Отдельно идет контрабанда. Если товар запрещен к ввозу, цена на него увеличивается в 1d10 раз. Однако риски обнаружения таможенной службой также возрастают, так как контрабанда — преступление в любом мире.

ГРАВИТАЦИЯ

Все космические корабли оснащены системами искусственной гравитации, тем самым сила притяжения на борту всегда оптимальна: 0.9G в обычном режиме и до 0.7G в экстренном. Однако может произойти чрезвычайная ситуация и установка искусственной гравитации выйдет из строя. В таком случае в игру вступают правила по гравитации.

Повышенная гравитация характеризуется размером штрафа, который получает персонаж. Слегка повышенная гравитация дает штраф -2 на все проверки Силы, Ловкости, а также всех связанных с ними навыками. Средней тяжести штраф -4 уже заставляет персонажа периодически проводить проверку Выносливости или терять уровни Усталости. Предельная гравитация дает штраф -6 и заставляет проходить проверки

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР

В галактике Пегас существует несколько так называемых «мистических даров». На самом деле этот термин используется в первую очередь ради того, чтобы привести в соответствие правила с правилами Дневника Авантюриста. Например, бионика — это никакая не мистика, а высокоразвитая технология.

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР: БИОНИКА

Навык: Специальный (нет)

Начальные пункты силы: 20

Начальные силы: 1

Для описания работы бионических имплантов используются правила суперсил из Дневника авантюриста (страница 108), так что все черты, оказывающие влияние на суперсилы влияют на Бионика. Каждый имплант в этом случае — отдельная сила, для управления которой требуется свой собственный навык. Например, персонаж может приобрести бионический имплант «встроенный плазмомёт», который работает по правилам силы *Поток*.

Внешний вид имплантов может быть самым разным и в первую очередь зависит от того, где имплант был произведен и инсталлирован. Если вы устанавливаете импланты на Тао, будьте готовы, что вы получите первоклассный сервис и надежные, качественные комплектующие. Но специалисты с Тао принципиально не будут маскировать свою работу — это противоречит философии их эволюции. А вот в клиниках Прима принято жертвовать показателями в угоду внешнего вида. Так что тут все решаете вы.

Однако, каким бы не был имплант, проверка на Внимание позволит любому опознать в вас киборга. На эту проверку могут быть наложены штрафы, финальное решение по которым принимает ведущий.

Отдача: Отдачи как таковой нет, но если персонаж попадает в зону применения ЭМ оружия, он не может пользоваться своими имплантами, пока не покинет эту зону.

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР: ПСИОНИКА

Навык: Псионика (Смекалка)

Начальные пункты силы: 10

Начальные силы: 3

Этот мистический дар полностью соответствует одноименному мистическому дару из Дневника авантюриста.

На сегодняшний день количество псиоников составляет менее одной тысячной процента от всего населения. Существуют данные, что раньше процент был выше, и популяция людей с псионическим даром постоянно сокращается. Уже сейчас есть места, где о псиониках не слышали больше ста лет, и даже уже считают их сказкой.

Но это не сказка, это задокументированная аномалия. Это врожденный дефект, мутация, которую можно обнаружить лишь на поздних сроках беременности. Естественно, за такими детьми охотятся спецслужбы, их отбирают и обучают, превращая в эффективных агентов. Но довольно большая часть все равно остается неучтенной, и пытается прожить свою жизнь без приключений. Правда, не у всех получается.

Отдача: Если псионик получает 1 при проверке Псионика на игральной кости, соответствующей сверхъестественному навыку (не зависимо от того, что выпало на диком кубике), он оказывается в шоке. При критическом провале сознание персонажа порождает психический всплеск, который вводит и его самого, и всех его союзников (если они провалят проверку Харак-



тера) в пределах большого шаблона в состоянии шока. Это может повлечь за собой ранение и даже смерть.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Некоторые новые черты доступны исключительно персонажам, уже имеющим мистический дар. Описание этих черт вы найдете дальше.

ЭКРАНИРОВАНИЕ

Требования: Новичок, Мистический дар: Бионика

ДОСТУПНЫЕ СИЛЫ

* Псионик может применить *Иссушение* только против другого псионика.

** *Исцеление* биотика может быть использовано только им самим.

*** Биотик может использовать только *Усилить Параметр*, при этом только свой.

ника

Попав под действие ЭМ оружия, персонаж может использовать свои силы, но при этом он получает штраф -2 на проверку навыков сил.

ЭКРАНИРОВАНИЕ +

Требования: Ветеран, Мистический дар: Бионика, Экранирование

Попав под действие ЭМ оружия, персонаж может использовать свои силы, и при этом он уже не получает штраф -2 на проверку навыков сил.

	Псионика	Бионика
Взрыв	X	X
Волна	X	X
Доспех	X	X
Дар воина	X	
Друг зверей	X	
Замедление	X	X
Защита от среды	X	X
Зоркость	X	X
Иссушение	X*	
Исцеление	X	X**
Кукла	X	
Маска	X	
Невидимость	X	
Ночное зрение	X	X
Оглушение	X	X
Ослепление	X	X
Паучьи лапы		X
Поддержка	X	X
Полет	X	X
Полиглот		X

	Псионика	Бионика
Поток		X
Проворство	X	X
Прорицание	X	
Пути	X	X
Разруш. поле	X	X
Рассеивание	X	
Свет/Тьма	X	X
Смерч	X	
Смятение	X	
Сокрушение		X
Сон	X	X
Стена	X	X
Стрела	X	X
Телекинез	X	
Телепортация	X	
Ужас		
Ус./Осл. параметр	X	X***
Ускорение		X
Чтение мыслей	X	
Щит	X	X

ПЛАНЕТЫ

Добро пожаловать в альманах по планетам Галактики Пегас. Здесь представлены только крупные миры, однако каждый мир обладает огромным количеством спутников — мелких космических станций, колоний на спутниках, астероидах и заброшенных кораблях. Естественно, перечислять их все здесь было бы бесполезным занятием, тем более что подобную информацию любой капитан легко может получить из информационной сети.

Каждая планета, представленная здесь, обладает рядом параметров. Вот их описание:

Размер: Размер планеты по отношению к Примму (норма).

Притяжение: Сила тяжести на поверхности планеты по отношению к Примму (норма).

Население: Количество и гражданство местного населения.

Грузооборот: Класс грузооборота планеты — спрос и предложение на различные товары.

Рынок: Количество единиц груза, которое может быть продано или куплено на местной бирже в течение дня.

АБСОЛЮТ

Размер: 1.2 **Притяжение:** 1.28

Население: 158 миллионов (Абсолют)

Грузооборот: класс E **Рынок:** 3d6

Планета, прекрасно приспособленная для жизни людей, если бы не одно но. Она богата разнообразными ресурсами, её почвы необычайно плодородны, а крупные океаны полны самой разнообразной рыбой. Все просто-таки кричит об изобилии, но не стоит обманывать себя. Абсолют — смертельно опасная планета.

Здесь все насыщено смертью. Прекрасные цветы чрезвычайно аллергенны. Красивые стрекозы ядовиты. Милые пушистые зверьки способны отхватить половину ступни незадачливому туристу. А когда речь заходит о крупных хищниках...

Когда вы прилетите на Абсолют, будьте готовы к тому, что вас ни на мгновение не оставят одного. И дело тут не в агрессивной флоре и фауне, а в Машине — Абсолют построен как огромная военная база, а по военным базам пришельцам не позволено бродить без присмотра.

Ну и конечно не стоит забывать, что при подлете к системе Абсолюта вы имеете самые серьезные

шансы повстречать дронов Машины. И да поможет тогда вам Бог, потому что больше ничто вас не сможет спасти от ассимиляции.

Тем временем: Интендант 6го корпуса планетарной обороны Абсолюта приторговывает пропусками для прохода на закрытые территории. Обычно этими пропусками пользуются туристы, которые не прочь посмотреть на то, как на самом деле живут абсолютцы. И все бы ничего, но иногда такие пропуска попадают в руки совсем не тем людям. В этот раз это оказался лок...

АДАНА

Размер: 9.98 **Притяжение:** 0.96

Население: 3.7 миллиарда (Империя)

Грузооборот: класс A **Рынок:** 5d6

Война. Все остальное не имеет значения на поверхности Аданы. Тут ты или служишь в рядах армии Великого Дома, или ты уже мертв. Ты можешь дышать, есть, спать и..., но ты уже мертв, потому что по твоему следу идут ученики Тёмного Братства.

Тёмное Братство — рыцарский орден и поставщик самых совершенных солдат в Империи. Здесь они рождаются, проходят начальную подготовку, служат свои первые годы перед тем, как отправиться на рубежи Империи, чтобы защищать ее граждан. Этот сумрачный мир по своему прекрасен — своей строгостью, функциональностью, военной выправкой.

Тем временем: Один из континентов планеты используется исключительно как полигон для военных учений. Сегодня объявлены Верховные Игры — ежегодное событие, во время которого лучшие из лучших соревнуются в стрельбе, рукопашном бое, управлении различной военной техникой и навыках выживания. Приз — родовое поместье в любом из миров Империи в комплекте с титулом барона Империи.

АКОСТА

Размер: 1.0 **Притяжение:** 0.98

Население: 2 миллиарда (Империя)

Грузооборот: класс C **Рынок:** 5d6

По легенде, Акоста была прекраснейшей из девяти дочерей лорда-правителя Третьего Корабля (одного из тех, что принесли людей в Пегас). Когда на Алуате началась война среди выживших колонистов, она встала во главе войска своего

корабля. После многочисленных сражений она была схвачена предателями, служившими капитану Четвертого Корабля. Представ перед ним, она была поставлена перед выбором: или принять полную капитуляцию, или умереть мучительной смертью. Храбрая девушка выбрала смерть, и была приговорена к сожжению в пламене корабельных дюз. Но в ночь перед казнью в тюрьму, где она содержалась, ворвался неизвестный юноша в серебристой броне. Он отбил узницу и вместе они бежали. Посланные по их следам преследователи вернулись ни с чем, и с тех пор никто никогда не видел ни Акосту, ни ее таинственного спасителя.

В честь этой легенды на Акосте ежегодно устраивается грандиозный карнавал, на который собираются представители человечества со всех концов Пегаса. Карнавал длится более трех недель, заканчиваясь инсценировкой трибунала над Акостой и ее спасения из заточения. В инсценировке принимают участие лучшие представители аристократии Империи и VIP-гости из других миров.

А все остальное время Акоста проводит в подготовке к карнавалу. Мелкие приемы, балы, локальные карнавалы — все они призваны подготовить мир к следующему большому карнавалу. Вся эта постоянная предпраздничная суeta привлекает огромное количество туристов, которые и являются главным источником доходов местных лордов.

Тем временем: Лорд Аркадий Алуат-Борсо, именитый, но не столь богатый аристократ, прибывает на Акаосту для встречи с доверенным представителем лорда Виктора Астор-Адана, восходящую военную звезду Империи. Молодой

лорд выразил желание взять в жены младшую дочь лорда Борсо, для которого такое выгодное предложение является подарком богов. О помолвке планируется сообщить в первый день грядущего карнавала. Однако кое-кто уже имеет собственные планы на завидного жениха, и потому отцу счастливой невесты стоит быть настороже — его жизнь уже висит на волоске. Наверно, ему стоит более пристально приглядеться к своей новой содержанке.

АЛУАТ

Размер: 1.0 **Притяжение:** 1.01
Население: 1,5 миллиарда (Империя)
Грузооборот: класс D **Рынок:** 4d6

Отсюда началась новая история человечества, но сегодня Алуат — тихая аграрная планета. Местные лорды больше интересуются периодом созревания своих садов, нежели большой политикой.

АНХИЛ

Размер: 1.04 **Притяжение:** 1.08
Население: 680 миллионов (Империя)
Грузооборот: класс E **Рынок:** 4d6

Когда-то дом Анхил проиграл Войну Престолов и в результате потерял большую часть своего богатства и влияния. Планета и так являла собой далеко не самый пригодный для жизни мир, но после войны выйти из герметичного помещения на задымленную улицу без респиратора — верный путь на тот свет.

Основным источником дохода для местных обитателей остается добыча терилия — сверхтяжелого элемента, являющегося основным компо-



нением реакторного топлива для современной цивилизации. Этот выгодный бизнес приносит лордам огромные богатства, которые те не стесняются вкладывать в весьма сомнительные предприятия.

Тем временем: Лорд Асока Анхил-Шатская имеет необычное хобби: она профессиональный коллекционер чучел редких представителей животного мира галактики Пегас. Одно но: свои чучела она предпочитает делать сама от начала и до конца: сама убить, сама освежевать, сама набить. Лорд Асока готова тратить большие деньги на покупку редких экземпляров, особенно если их отлов является противозаконным.

АСТОР

Размер: 1 **Притяжение:** 0.95

Население: 16 миллиардов (Империя)

Грузооборот: класс А **Рынок:** 5d6

Столица империи. Огромный мир из стекла и бетона, обладающий своей неповторимой красотой. 16 миллиардов жителей превращают его в огромный муравейник, не затихающий ни днем, ни ночью. Здесь, в самом сердце Империи, интриги не затихают не на мгновение. Придворные лорды ведут нескончаемое соперничество друг с другом, светская хроника пестрит скандалами, а morgi регулярно пополняются телами неудачливых дуэлянтов. И все это под пристальным надзором секретной службы Империи, гарантирующей безопасность Его Императорского Величества Этьена-Кравеса Астор.

Тем временем: Нонсенс. Ходят слухи, что какая-то секретная организация, называемая то ли Наследие, то ли Пополнение, планирует или даже уже успешно похитили Его Императорское Величество, посадив на его место клон-марионетку.

ВААТУ

Размер: 0.6 **Притяжение:** 0.9

Население: 112 миллионов (Федерация)

Грузооборот: класс С **Рынок:** 3d6

Спутник газового гиганта, полностью покрытый океанами. Из-за притяжения, вызываемого гигантом, океаны планеты неподвижны, в то время как абсолютно ровное дно постоянно вращается.

Население Ваату размещается в плавучих городах, которые в большинстве своем являются курортами. Эта планета широко известна среди населения Федерации именно как идеальное место для отдыха. Ежегодно тысячи людей проводят здесь свои отпуска и свадебные путешествия.

Некоторые плавучие города закрыты для доступа туристов, так как здесь располагается крупный исследовательский центр, спонсируе-

мый корпорациями. Центр занимается самым широким спектром исследований, начиная от биологии и генетики и заканчивая исследованиями дальнего космоса с помощью баз дальнего обнаружения.

Отдельно стоит сказать про даунеров — это люди, разочаровавшиеся в повседневной жизни и отказавшиеся от мирских благ цивилизации. Они продают все свое состояние, перебираются на Ваату и покупают небольшие корабли, постоянно циркулирующие по поверхности планеты. Идеальный климат и практически полное отсутствие крупных хищников, опасных для человека, превращают такую жизнь в бесконечную негу под лучами теплого солнца.

Тем временем: Тринадцатая лаборатория Магадона (специализация — генетическая адаптация колонистов к экстремальным условиям новооткрытых планет) обратилась на биржу контрактов с просьбой отыскать сбежавшего стажера, зараженного опасным ретровирусом. Ни при каких условиях ретровирус не должен покинуть планету, потому что последствия будут непредсказуемыми. Тем более, что самим ретровирусом сильно заинтересовалась Империя.

КАРТАХЕНА

Размер: 0.4 **Притяжение:** 0.62

Население: 15 миллионов (Абсолют)

Грузооборот: класс В **Рынок:** 1d6

Крохотная ледяная планета, расположенная на орбите умирающей звезды. Уникальное излучение этой звезды наносит огромный ущерб кораблям Единения, что превратило Картахену в центральную военную и научно-техническую базу этой цивилизации. Доступ посторонних настолько ограничен, что охранные системы готовы уничтожить любой подозрительный объект, отказавшийся соблюдать требования караула.

КРЕМАТОРИЯ

Размер: 1 **Притяжение:** 1.01

Население: 300 миллионов (Абсолют)

Грузооборот: Класс Е **Рынок:** 6d8

Планета, расположенная в нестабильной звездной системе. Температура поверхности доходит до 3000° на солнечной стороне и до -200° на теневой. Существование на планете возможно исключительно в подземных городах, однако огромные запасы полезных ископаемых сделали колонизацию планеты выгодным предприятием. Крематория является основной сырьевой базой военной промышленности Абсолюта.

ПАНДОРА

Размер: 1.2 **Притяжение:** 1.1

Население: *да кого это волнует*

Грузооборот: н/а **Рынок:** 1d4

На Пандору не существует ни одного официального маршрута, потому что только идиот летает на Пандору. Расположенная на задворках Клоаки, этот мир — свалка человеческих отбросов всех мастей. Тут нет официального правительства, а местных правителей, устанавливающих законы исключительно в рамках собственного сумасшествия, больше, чем в любом другом мире. Из-за постоянных драк между бандами этих «царьков» на поверхности планеты ни на мгновение не затихает брутальная мясорубка.

Тем временем: Группа выпускниц Международного Университета Дружбы Народов (МУДН) арендовала яхту для экстремального вояжа на Пандору (сады Мокси пользуются особым спросом, так как только там разрешено все, за что ты можешь заплатить). Проблема в том, что на подлете яхту сбили, и сейчас шестнадцать прелестных выпускниц находятся в лапах местного лидера головорезов, прозванного Джо Полуха. Родители несчастных искательниц приключений готовы выложить приличную сумму за возвращение девиц домой. Вот только идиотов, готовых лезть на Пандору в логово Кожаных Комиссаров, нет. Или есть?

ПРИМ

Размер: 1 **Притяжение:** 1

Население: 17 миллиардов (Федерация)

Грузооборот: Класс А **Рынок:** 6d6

Индустриальный мир, превращенный в Галактический Финансовый Центр. Здесь, на высоте в километр над поверхностью планеты играют в свои жестокие игры самые богатые личности галактики Пегас. А на поверхности планеты, в трущобах, выживают все те, для кого в жизни есть только одна мечта — вырваться из голодных, вечно темных кварталов.

Однако публичное лицо Прима однозначно позитивное. Улыбающиеся отцы смотрят с билбордов, обнимая красивых улыбающихся жен и умных улыбающихся детей. А на два метра ниже серая масса измученных людей шаркает в сторону дома, чтобы уткнуться в Сеть и забыть о том, что завтра в 6 утра опять тащится на работу. Большинство из них никогда не видели солнца, потому что него пара километров бизнес-центров, моллов, корпоративных парковок и отелей класса люкс.

Прим — мир живущих в кредит. Являясь международным финансовым центром, он поставил на поток круговорот денег. Новая машина каждые три года, новый дом каждые десять лет. И

полная культурная деградация, скрывающаяся за ротацией модных брендов.

Тем временем: Вы правда считаете, что конфликты между корпорациями решаются в переговорных комнатах и судах? Совсем нет — по настоящему серьезные проблемы между корпорациями решают хорошо вооруженные оперативники частных армий. А иногда корпорация привлекает человека со стороны, чтобы не светить свои контакты. Вот и сейчас сидящий напротив улыбчивый человек в строгом костюме -тройке предлагает совсем простое, но высокооплачиваемое дело — инсценировать похищение крупного груза терилия с дальней перевалочной базы. Причем надо сделать как можно больше шума. Вы соглашаетесь, прибываете на базу — а груза тут уже нет. Причем тут тоже знатно пошумели, да так, что полицейские силы на всех порах несутся в вашу сторону. У вас есть алиби? Вряд ли оно кого-то заинтересует.

ШАКАР

Размер: 1,2 **Притяжение:** 1,1

Население: 22 миллиарда (Федерация)

Грузооборот: Класс В **Рынок:** 8d6

Промышленная планета, созданная гениями Федерации. Активность звезды, вокруг которой вращается Шакар, настолько сильна, что специальные конверторы обеспечивают энергией огромные заводы и фабрики. Дешевая энергия позволяет корпорациям производить огромные объемы продукции при минимальных затратах. Такое выгодное положение позволило даже сотворить уникальный проект — орбита планеты была искусственно изменена, чтобы обеспечить максимальный эффект от энергетического потенциала светила.

Если поверхность Шакара — это бесконечные фабрики и заводы, то орбита — одна огромная верфь, производящая бесконечный поток космических кораблей любого класса. Располагая нужными деньгами, здесь можно даже построить свой собственный дредноут, наполнив его самым совершенным оборудованием.

Тем временем: Вы зря считаете, что жизнь на Шакаре легка и приятна. Зарплаты здесь мизерные, а уровень социального обеспечения — самый низкий в Федерации. Все это сделано для того, чтобы мир приносил максимальную прибыль. Здесь даже введен (правда, неофициально) запрет на эмиграцию. Однако желающих сбежать из этого негостеприимного мира хоть отбавляй. Естественно, там, где есть спрос, всегда найдется и предложение, так что самая развитая здесь отрасль контрабанды — это контрабанда людьми.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

В этой главе собраны наиболее примечательные личности галактики Пегас, а также самые опасные противники, которые могут повстречаться вашим героям во время их приключений. Вы, как Ведущий игры, можете использовать описанных здесь персонажей так, как вам будет угодно. Я всего лишь даю вам рекомендации.

СЕМЬЯ ЕРШАЛАИМ

Уже на протяжении нескольких поколений представители семьи Ершалаим по сути правят Федерацией. Из своей штаб-квартиры Ерашалаим Сити Групп, расположенной на планете Прим, они контролируют крупнейшие финансовые потоки, пронизывающие всю галактику Пегас. Но мало кто знает, что под личиной беспринципных финансовых воротил скрываются одни из самых преданных защитников человечества.

АДЕЛЬ ЕРШАЛАИМ

Адель - старшая дочь Ива Ершалаим, нынешнего главы Ершалаим Сити Групп. от его первого брака с кинозвездой Адрианой Ивеко. С раннего детства Адель проявила несвойственную матери



Адель Ершалаим

серьезность в стремлении всегда быть первой. Ив рассчитывает сделать из Адель своего преемника, поручая ей свои самые серьезные тайные операции.

Характеристики

Ловкость	d8	Шаг	6
Смекалка	d6	Защита	5
Характер	d6	Стойкость	6
Сила	d8	Харизма	0
Выносливость	d8		

Навыки

Атлетика d6, Взлом d8, Внимание d6, Выслеживание d8, Драка d6, Маскировка d6, Метание d6, Расследование d6, Стрельба d10

Изъяны

Верный друг, Иждивенец

Черты

Амбидекстр, Атака с двух рук, Боевая закалка, Мастер боевых искусств, Снайпер+, Точечный огонь, Уклонение, Хладнокровие.

Снаряжение

Бластер пистолет (10/20/40, 2d8, 1, 10, Игнорирует щит), тяжелый пистолет (12/24/48, 2d8, 1, 8, ББ2, Полуавтомат), энергетический щит II (Мощность 2, Предел 15), многоцелевой персональный дата-центр, коммуникатор, ID.

КАЙ ЕРШАЛАИМ

Мало кто знает, что такой человек на самом деле существует. Ив Ершалаим, официальный отец Кая, тщательно скрывает правду о его существовании, поэтому Кай никогда не сможет претендовать на место отца. Но ему этого и не требуется, так как правда о рождении Кая расставляет все по своим местам. Кай — клон своего прадеда, легендарного Кая Ершалаим, основавшего Ершалаим Сити Групп и ставшего одной из самых влиятельных фигур Федерации. Но самое главное, тот древний Кай создал Убежище, открыть вход в которое может только он сам (или его абсолютный клон). Что хранится в убежище — неизвестно, но подозревается, что это артефакт иной цивилизации, способный остановить Машину и перевести человечество на новый уровень технологического развития. Естественно, нынешний Кай является желанным призом для многих темных личностей, и в первую очередь для Поколения.

Характеристики

Ловкость	d8	Шаг	6
Смекалка	d6	Защита	5
Характер	d6	Стойкость	6
Сила	d8	Харизма	0
Выносливость	d8		

Навыки

Взлом d8, Внимание d6, Выслеживание d8, Драка d6, Маскировка d6, Метание d6, Расследование d6, Ремонт d8, Стрельба d8

Изъяны

Тёмный секрет

Черты

Боевая закалка, Везение+, Золотые руки, Разрыв дистанции

Снаряжение

Коммуникатор, ID.

МАШИНА

Машина давно не посылает в пространство людей по настоящему полноценные военные силы, но почему так происходит — остается загадкой. Однако она постоянно держит людей в напряжении, посылая небольшие отряды дронов — и мы опять же не можем точно определить причины такого поведения. Чаще всего дронов удается перехватить до того, как они успеют нанести серьезный урон, но порой небольшие периферийные поселения оказываются захвачены и асси-

милированы посланцами Машины.

Наиболее серьезное изучение дронов проводится силами синдиката Хатори с Тао Прайм. Синдикат ведет самый полный архив всех столкновений с силами Машины, а также исследует дронов. Закупщики синдиката с удовольствием скупают останки дронов, а за действующий образец готовы заплатить крупную сумму. К сожалению, получить действующий образец крайне сложно — органическая часть дронов быстро разлагается после вывода из строя механической части.

«ПИРАНЬЯ»

Один из базовых дронов Машины, предназначенный для ближнего боя. Их тактика довольно примитивна: они полагаются на энергетические щиты, стремясь как можно быстрее подойти на близкую дистанцию, где их парные моноклики способны причинить противнику колоссальные повреждения.

Характеристики

Ловкость	d6	Шаг	8
Смекалка	d6	Защита	8
Характер	d8	Стойкость	9(4)
Сила	d8	Харизма	-
Выносливость	d6		

Навыки

Атлетика d10, Внимание d6, Драка d8, Стрельба d8

Изъяны

нет

Черты

Амбидекстр, Атака с двух рук, Блок+, Боевая закалка, Быстроногий

Снаряжение

Парный плазменный излучатель (2d8+2, 5/10/20, 1, -, ББ2, считается оружием ближнего боя), энергетический щит (Мощность 2)

Примечания

Дрон: Броня +4. Попад под действие ЭМ оружия, автоматически впадает в состояние Шока.

«РАМ»

Тяжёлая версия «пираньи», отличающаяся более высокими защитными свойствами. Рам является основным боевым дроном Машины, и их количество среди нападающих всегда самое высокое.

Характеристики

Ловкость	d6	Шаг	6
Смекалка	d6	Защита	7
Характер	d8	Стойкость	11(4)
Сила	d10	Харизма	-
Выносливость	d10		



Навыки

Внимание d6, Драка d10, Метание d6

Изъяны

нет

Черты

Амбидекстр, Атака с двух рук, Боевая ярость, Первый удар

Снаряжение

Энергетический моноклинок (2d10+2, ББ2), энергетический щит (Мощность 3)

Примечания

Дрон: Броня +4. Попад под действие ЭМ оружия, автоматически впадает в состояние Шока.

Сеть: В начале схватки выпускает 1d6 дронов в радиусе среднего шаблона. Дроны действуют до конца боя. Один раз в раунд рам может активировать одного дрона. Активированный дрон сгорает, давая раму одно из следующих качеств до начала его следующего действия: +2 на проверки на прочность, +2 урона, +2 к проверкам навыка, или -2 на попадание против рама.

«ИЧИДО»

Боец второй линии, стрелок, снайпер. Ичидо довольно малочисленны, но довольно часто сопровождают группы самураев или танко. В бою ичидо стремятся в первую очередь поразить наиболее слабозащищенную цель.

Характеристики

Ловкость	d10	Шаг	8
Смекалка	d8	Защита	6
Характер	d8	Стойкость	9(4)
Сила	d8	Харизма	-
Выносливость	d6		

Навыки

Атлетика d12, Внимание d8, Драка d6, Стрельба d10

Изъяны

нет

Черты

Снайпер, Рок-н-Ролл!

Снаряжение

Гравитационное копьё (2d10, 12/24/48, 1, -, ББ2), кристаллический пистолет (2d6, 10/20/40, 3, -, ББ2)

Примечания

Дрон: Броня +4. Попад под действие ЭМ оружия, автоматически впадает в состояние Шока.

Укрытие: Потратив действие, «ичидо» создает в клетке перед собой голографический барьер шириной в клетку и высотой в две клетки. Укрытие мешает видимости и является полным укрытием, но только не для «ичидо». «Ичидо» может игнорировать укрытие.

«ЛОК»

Один из самых опасных видов дронов — локи, шпионы и инфильтраторы Машины. Это единственный вид дронов, действующих строго в одиночку. В активированном состоянии лок неотличим от человека, и даже его (или её) плоть похожа на человеческую. Однако это всего лишь силовая проекция, и попав под действие ЭМ, маскировка слетает.

В задачи лока чаще всего входит интеграция в общество, а также скрытое устранение наиболее опасных для Машины представителей местного населения.

Характеристики

Ловкость	d6	Шаг	8
Смекалка	d8	Защита	8
Характер	d8	Стойкость	9(4)
Сила	d6	Харизма	-
Выносливость	d6		

Навыки

Взлом d6, Внимание d10, Выживание d6, Выслеживание d8, Драка d8, Запугивание d6, Маскировка d8, Пилотирование d6, Провокация d10, Расследование d8, Стрельба d6, Убеждение d6

Изъяны

Перестраховщик, Причуда (у каждого лока своя — баг программы)

Черты

Железная воля, Лингвист, Мастер боевых искусств, Мистический дар: Псионика, Шестое чувство

Снаряжение

Разное

Примечания

Дрон: Броня +4. Попад под действие ЭМ оружия, автоматически впадает в состояние Шока.

Силовая проекция: Лок способен выглядеть и действовать как любой человек, если на изучение его повадок он потратит не менее 12 часов совокупно. Большинство локов прибывают в пространство людей, уже имея как минимум одну заготовленную для мимикрии личность.

Псионика: 20 Пунктов Силы. Доступные силы: *Взрыв, Доспех, Дар воина, Кукла, Ночное зрение, Пути, Сон, Усилить/Ослабить параметр.*

ПОКОЛЕНИЕ

Так называет себя секретное общество, состоящее из генетически созданных гибридов людей и метланов — биологической цивилизации, зародившейся на другом конце галактики Пегас. Метланы предпочитают расширять свои территории с помощью генетической ассимиляции разумных видов. Это долгий процесс, иногда за-

нимающий тысячелетия, но пока что не дававший ни одной осечки.

Пять поколений назад метланы впервые послали в пространство людей своих гибридов. Гибриды первого поколения практически не отличались от людей, однако были закодированы передавать шеном метлана при размножении. Нынешнее шестое поколение гибридов уже полностью осознает себя как метлан и занимается активной деятельностью, призванной не только расширить поголовье гибридов, но и захватить все ключевые позиции в человеческом социуме.

Мало кто знает о существовании гибридов, потому что они без сомнений уничтожают любого, прикоснувшегося к тайне. Такая политика абсолютной секретности играет им на руку — сегодня руководство и Империи, и Федерации уже имеет в своих рядах отдельных представителей этого секретного общества.

Ведущему: Поколение — отличный противник для игры в интриги, тайны, расследования и шпионские приключения. Пока игроки не знают об этом секретном обществе, многие их шаги будут непонятны. Постепенно приоткрывая тайну, вы можете создать у игроков ощущение паранойи, когда за каждым их шагом следят жестокие и бескомпромиссные убийцы, которые уже перестали считать себя людьми.

ОПЕРАТИВНИК ПОКОЛЕНИЯ

Характеристики

Ловкость	d8	Шаг	6
Смекалка	d6	Защита	5
Характер	d6	Стойкость	8(2)
Сила	d8	Харизма	0
Выносливость	d8		

Навыки

Атлетика d6, Взлом d8, Внимание d6, Выслеживание d8, Драка d6, Маскировка d6, Метание d6, Расследование d6, Стрельба d8

Изъяны

нет

Черты

Быстрая реакция, Рок-н-Ролл!

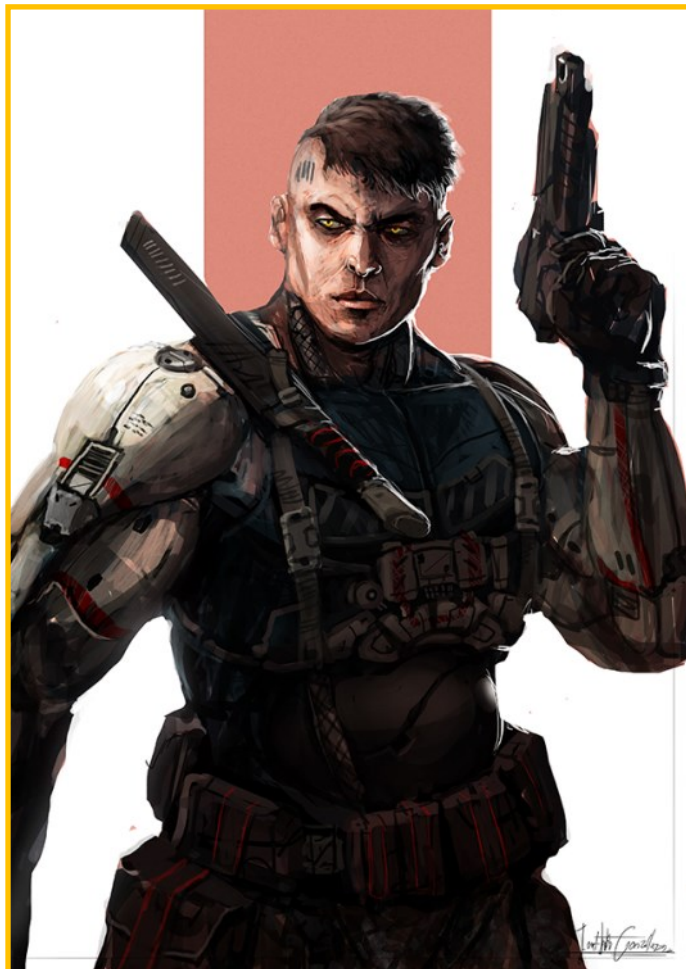
Снаряжение

Пистолет-пулемет .40 (2d6+1, 12/24/48, 3, 20, ББ 1, Авто, 3В), граната шоковая (2d4, 3/6/12, Средний шаблон, Шок), боевая броня I (Броня 2), коммуникатор, ID

ШТУРМОВИК ПОКОЛЕНИЯ

Характеристики

Ловкость	d8	Шаг	6
Смекалка	d6	Защита	5
Характер	d6	Стойкость	10(3)
Сила	d8	Харизма	0



Выносливость d10

Навыки

Атлетика d6, Взлом d8, Внимание d6, Выслеживание d8, Драка d6, Маскировка d6, Метание d6, Расследование d6, Стрельба d8

Изъяны

нет

Черты

Боевая закалка, Быстрая реакция, Рок-н-Ролл!

Снаряжение

Лазер штурмовой (2d6, 20/40/80, 3, 18, Стрельба+1, Без отдачи, Авто), 2х граната шоковая (2d4, 3/6/12, Средний шаблон, Шок), 2х граната плазменная (5d6, 3/6/12, Средний шаблон), боевая броня II (Броня 2, Энергетический щит I), коммуникатор, ID.

КОРПОРАЦИИ

Здесь описаны типичные представители силовых структур корпораций. Являясь по сути полноправными владельцами Федерации, корпорации не гнушаются использовать силовые методы в решении своих задач.

МАГАДОН

Эта корпорация является передовиком технического прогресса, поэтому силовые специалисты Магадона обязательно проходят процедуру

вживления биотических имплантов.

ОПЕРАТИВНИК МАГАДОНА

Характеристики

Ловкость	d8	Шаг	6
Смекалка	d6	Защита	6
Характер	d8	Стойкость	6
Сила	d6	Харизма	0
Выносливость	d8		

Навыки

Атлетика d8, Взлом d6, Внимание d8, Выслеживание d8, Драка d8, Маскировка d6, Метание d6, Расследование d8, Стрельба d8

Изъяны

Фанатик

Черты

Беглый огонь, Мастер боевых искусств, Мистически дар: Бионика, Рок-н-ролл!, Уклонение

Бионика

Пункты силы: 20, *Дар Воина* d6

Снаряжение

Модифицированный тяжелый пистолет-пулемет .40 (2d6+1, 12/24/48, 3, 20, ББ 1+2, Авто, 3В, трансформер, бронебойные патроны, ПБС), граната шоковая (2d4, 3/6/12, Средний шаблон, Шок), энергетический щит I (Мощность 1, Предел 10), коммуникатор, ID

РАЗНОЕ

Здесь собраны различные персонажи, не имеющие четкой принадлежности к той или иной стороне конфликта. В основном такие персонажи используются в качестве справочной информации для ведущего.

ЭКИПАЖ: СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

Характеристики

Ловкость	d6	Шаг	6
Смекалка	d6	Защита	5
Характер	d6	Стойкость	5
Сила	d6	Харизма	0
Выносливость	d6		

Навыки

Внимание d6, Драка d6, Пилотирование d6, Ремонт d6, Стрельба d6

Изъяны

нет

Черты

нет

Снаряжение

Разное, коммуникат op, ID

ЭКИПАЖ: ВЕТЕРАНЫ

Характеристики

Ловкость	d8	Шаг	6
Смекалка	d8	Защита	5
Характер	d6	Стойкость	5
Сила	d6	Харизма	0
Выносливость	d6		

Навыки

Внимание d6+2, Драка d6, Пилотирование d8, Ремонт d6, Стрельба d8

Изъяны

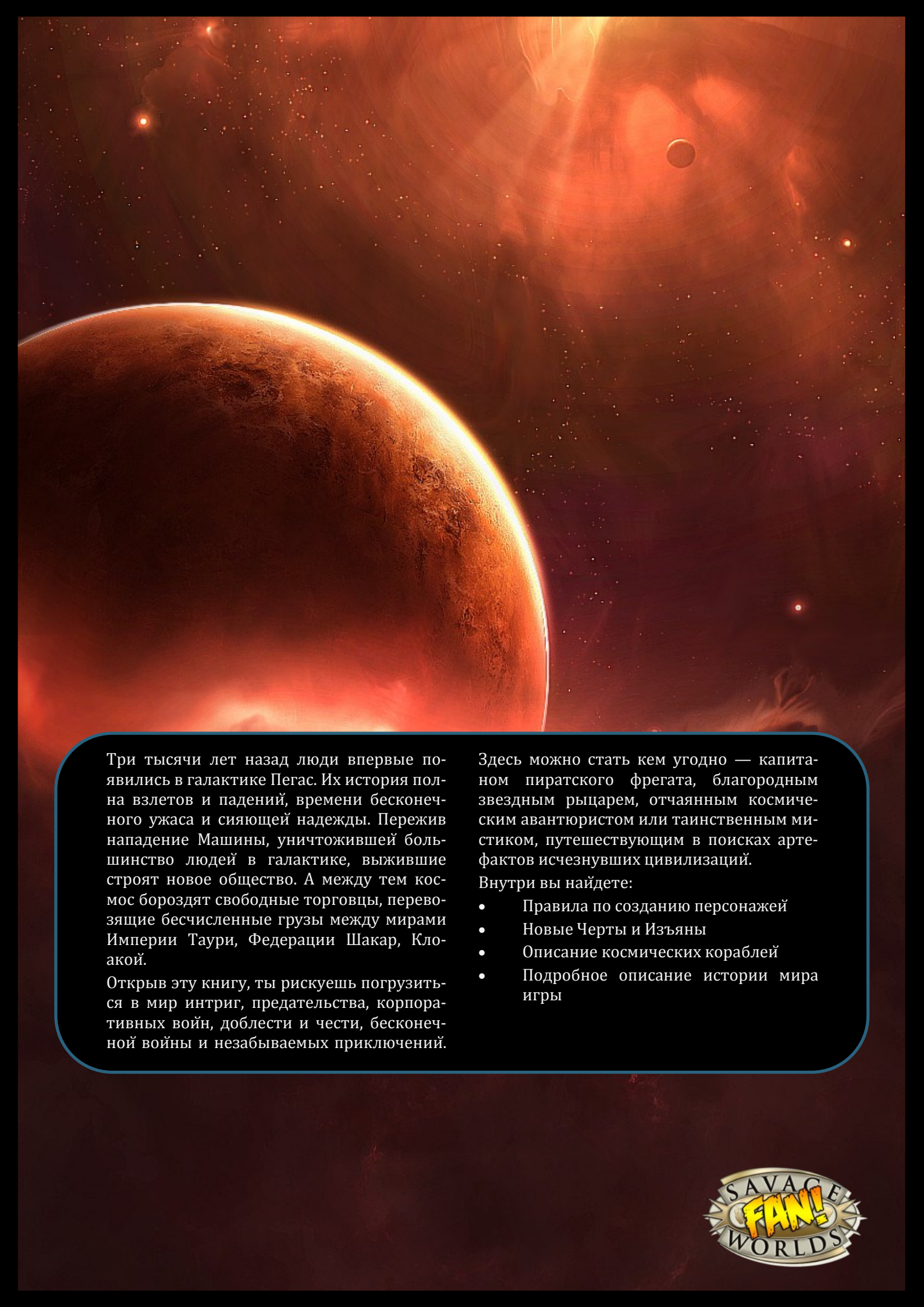
нет

Черты

Бдительность

Снаряжение

Разное, коммуникат op, ID



Три тысячи лет назад люди впервые появились в галактике Пегас. Их история полна взлетов и падений, времени бесконечного ужаса и сияющей надежды. Пережив нападение Машины, уничтожившей большинство людей в галактике, выжившие строят новое общество. А между тем космос бороздят свободные торговцы, перевозящие бесчисленные грузы между мирами Империи Таури, Федерации Шакар, Клоакой.

Открыв эту книгу, ты рискуешь погрузиться в мир интриг, предательства, корпоративных войн, доблести и чести, бесконечной войны и незабываемых приключений.

Здесь можно стать кем угодно — капитаном пиратского фрегата, благородным звездным рыцарем, отчаянным космическим авантюристом или таинственным мистиком, путешествующим в поисках артефактов исчезнувших цивилизаций.

Внутри вы найдете:

- Правила по созданию персонажей
- Новые Черты и Изъяны
- Описание космических кораблей
- Подробное описание истории мира игры

