

ИНЖЕНЕРНЫЙ ОТСЕК

Терилевый реактор: Вырабатывает энергию для систем корабля и сбрасывает избыточное тепло в космос. Даёт 3 Заряда Реактора. При его повреждении системы постепенно отключаются.

- Улучшенный реактор:** +3 к максимуму Зарядов Реактора.
- Форсированный реактор:** Загрязняющий среду, а потому запрещённый реактор, установленный в одном из отсеков. +4 к максимуму Зарядов Реактора.

Система жизнеобеспечения: Обеспечивает рециркуляцию атмосферы, поддерживает нужную температуру и давление.

Искусственная гравитация: Обеспечивает нормальную гравитацию на борту корабля.

Свет и связь: Обеспечивает освещение и связь между членами экипажа — если вы в межзвёздном пространстве, ваши коммуникаторы работают благодаря этой системе.

- Автоматический ремонтник:** Потрать 1 заряд реактора и восстанови одну повреждённую систему.
- Энергетический щит:** Потрать 1 заряд реактора и полностью игнорируй урон от одной атаки.

ХОДОВОЙ ОТСЕК

Линейный двигатель: Двигательная система корабля для перемещения в космическом пространстве.

- Карбопластовые сопла:** Потрать заряд реактора. Пилот получает +1 (до конца сцены), когда скорость или манёвренность имеют значение.
- Атмосферный двигатель:** Позволяет кораблю приземляться на планеты, имеющие атмосферу.

Генератор искривления: Позволяет кораблю совершать прыжки сквозь гиперпространство. За серию таких корабль добирается до другой звёздной системы. После прыжка перезаряжается 6–8 часов.

- Прыжковый конденсатор:** Один раз за путешествие корабль может совершить 2 прыжка подряд без перезарядки. Потрать 1 заряд реактора.
- Ускоритель:** Потрать заряд реактора и проверь Навык. На 10+ ускорители включаются как надо, и корабль невозможно догнать. На 7–9 тоже самое, но двигатели перегружены, и система временно выходит из строя.

НАЗВАНИЕ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери 1:

- Империя.** Безопасность пассажиров—прежде всего. Когда Спасешь Корабль, 1 раз за сессию можешь сделать бросок успешным (10+). Объясни, что произошло.
- Федерация.** Чем быстрее ты летаешь, тем ты успешней. Когда Прокладываешь путь, можешь 1 раз за полёт перебросить кубики и выбрать лучший результат.
- Клоака.** Со стапелей планет Клоаки выходят самые разнообразные корабли. Получи ещё одну систему, когда создашь корабль.
- Пограничье.** Корабль, приспособленный для войны. Потрать 1 заряд реактора, чтобы увеличить Урон от одной атаки на 1.
- Странники.** Их корабли выглядят совершенно нефункционирующими. При создании корабля ты можешь вычеркнуть до пяти встроенных систем, заменив их опциональными.

МОСТИК

Пульт капитана: Находясь за этим пультом, капитан может отдавать приказы любому члену экипажа и получать информацию о состоянии всего корабля и любой системы.

Пульт пилота: С помощью этого пульта пилот может управлять перемещением космического корабля.

Пульт связиста: С помощью этой системы оператор может связываться с другими кораблями и стационарными объектами.

- Сканер:** Потрать заряд реактора и проверь Навык. На 7–9 получи часть информации по объекту или системам находящегося рядом корабля, его регистрации и экипаже. На 10+ то же самое, но подробно. Обнаруживает замаскированные корабли.
- Маскировка:** Когда ты отключаешь большинство систем и ведёшь корабль на минимальной скорости, он становится невидимым для вражеских сенсоров.
- Гравитационный маяк:** Любой корабль, заканчивающий прыжок в радиусе 1 светового года, появится в зоне досягаемости вашего звездолёта. Если тебе удалось таким образом «поймать» корабль, потрать 1 заряд реактора.

ОРУДИЙНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

Противометеоритная турель: [урон 2] Предназначена для отстрела разного мусора, но для вражеских кораблей тоже сгодится.

- Боевая система:** Скорострельность и наведение. При стрельбе можешь проверять Ярость или Навык, а не Контроль.
- Рельсотрон:** [урон 3, бронебойное] Снаряд из тяжёлых элементов разгоняемый направленной гравитацией.
- Лазерная турель:** [урон 3, авто (трата зарядов реактора)] Луч, мощность которого можно легко увеличить.
- Ракетная батарея:** [урон 5, попадает только на 10+]. Эффективное орудие, от которого, правда, можно увернуться на больших расстояниях.
- Торпедный аппарат:** [урон 9, бронебойное, попадает только на 10+] Мощные и медленные снаряды. Торпед всего 2, для пополнения нужно Благосостояние 3.
- Генератор антиматерии:** [урон X, в упор] Антивещество аннигилирует любой предмет, которого касается: тот медленно разваливается на части. Выстрел тратит 2 заряда реактора. После выстрела орудие выходит из строя.

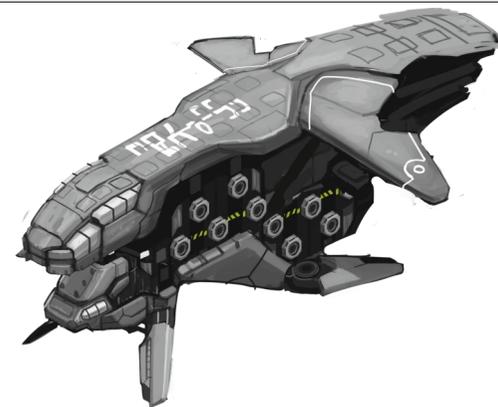
ПРАВИЛА

Системы. При создании космический корабль получает все встроенные системы и 5 опциональных. Выбери их. Каждую новую систему можно купить за 2 фишки Прибыли.

За каждое полученное повреждение отметь одну систему. Ей нельзя пользоваться, пока она не будет отремонтирована.

Системы (кроме **Автономных**) можно отключить и получить по 1 заряду за каждую. Включить их обратно можно, потратив заряд реактора, или в доке.

Заряды реактора тратятся на некоторые системы и космические ходы. Они восстанавливаются только в доке до максимального числа, установленного реактором корабля.



ЗАРЯДЫ РЕАКТОРА



КОРПУС

Герметичная обшивка: *Автономный.* Защищает экипаж от излучения, вакуума и агрессивных атмосфер неизведанных планет.

Жилые отсеки: Небольшие каюты для экипажа, являющиеся помимо прочего ещё и спасательными капсулами.

Трюм: *Автономный.* Для крупногабаритных вещей экипажа.

- Автономный разделитель:** *Автономный.* Выбери отсек. Если корабль уничтожен, все в отсеке автоматически выживают, оказавшись в спасательной шлюпке. _____
- Адаптивный камуфляж:** Находясь на поверхности планеты, корабль обладает способностью практически полностью сливаться с её поверхностью.
- Активная броня:** Корабль получает Защиту 1.
- Десантный модуль:** Позволяет сбрасывать боевую группу на планеты или объекты в открытом космосе прямо на ходу.
- Дизайн обшивки:** *Автономный.* Корабль стильно выглядит. Получи +1, когда Договариваешься, и дело касается корабля.

АНГАР

- Мастерская:** Отсек, оборудованный всеми необходимыми инструментами для работы механика. А ещё ты можешь отремонтировать шаттл или перехватчик прямо на борту.
- Перехватчик:** *Автономный.* Одноместный боевой корабль без прыжкового двигателя. Урон 2 (*авто — трата зарядов*), Защита 1, Ранения 5. На перехватчик можно перенаправить до 3 зарядов реактора.

Энергетический щит: Потрать 1 заряд и полностью игнорируй урон от одной атаки.



- Шаттл:** *Автономный.* Небольшой корабль без прыжкового двигателя, способный перевозить до 25 пассажиров (помимо пилота) и около 6 тонн грузов. Не вооружён.

ДРУГИЕ СИСТЕМЫ

- _____

- _____

ТРЮМ

- Грузовой трюм:** *Автономный.* Твой корабль оборудован грузовым трюмом. Ты можешь брать заказы на перевозку грузов.
- Спец груз:** *Автономный.* Теперь ты можешь брать заказы на перевозку специальных и особо ценных грузов. Такие заказы приносят тебе +1 фишку Прибыли по выполнении.
- Пассажирский модуль:** Твой корабль оборудован каютами для пассажиров. Ты можешь брать заказы на их перевозку.
- Элитный пассажирский модуль:** Каюты повышенной комфортности — для пассажиров, готовых платить больше. Их перевозка приносит тебе +1 фишку Прибыли по выполнении.
- Потайной трюм:** *Автономный.* Грузы, помещенные в этот отсек, невозможно найти, если специально не искать контрабанду. В случае поиска проверь Навык. На 10+ таможня ничего не нашла. На 7—9 то же самое, но тебе пришлось отвлечь их внимание. Возможно, они что-то заподозрили.
- Тяговый луч:** Любой объект меньше корабля и находящийся на расстоянии не более 10 км может быть притянут к шлюзу трюма без необходимости выходить в открытый космос. Потрать 1 заряд реактора.
- Хранилище:** *Автономный.* Когда ты отвечаешь за снабжение корабля, во время полёта можешь проверить Навык. На 10+ все члены экипажа восстанавливают Припасы. На 7—9 то же самое, но этот ход более неприменим до конца полёта.

ГРУЗ И ПРИМЕЧАНИЯ

НАУЧНЫЙ ОТСЕК

- Диагностический блок:** Позволяет проводить на борту корабля судебно-медицинские и криминалистические исследования.
- Молекулярный анализатор:** Позволяет проводить на борту корабля сложные химические и физические исследования.
- Динамический анализатор:** Позволяет обнаруживать аномалии в окружающем космическом пространстве, а также проводить их исследование.
- Медблок:** Находясь в капсуле медблока, персонаж излечивает ранение каждые 2 часа (Критическое — за 6 часов)
- Криокамеры:** *Автономный.* Несколько капсул, в которых можно замораживать людей на годы без ущерба для их здоровья.
- Верстак зондов:** Позволяет исследовать космические объекты изнутри, а также собирать данные с планет. Для запуска серии зондов требуется 1 заряд реактора.

ГИДРОПОННЫЙ ОТСЕК

- Кислородный сад:** Даже если система жизнеобеспечения отключена, на корабле сохраняется атмосфера, если нет разгерметизации. Положительно влияет на здоровье людей и позволяет выращивать полезные растения. Если на корабле есть достаточный запас провианта или работающий на органике синтезатор пищи, кислородный сад позволяет прожить на нём годы.
 - Теплица:** Выращивает овощи и фрукты. Члены экипажа быстрее избавляются от вредных воздействий, а Критическое ранение излечивается в 2 раза быстрее.
 - Зона релаксации:** Помогает за несколько часов излечиться от психоза, вызванного Затянувшимся прыжком. Или от другого психоза — на усмотрение Ведущего.

ДРУГИЕ СИСТЕМЫ

- _____

- _____
