

Добро пожаловать в симулятор экипажа космического корабля уровня /w/. Ниже находится вся информация, необходимая для игры. Иногда я буду всё это обновлять, поэтому не теряйте ссылку, если будете играть.

Сеттинг

Мир незатейлив — светлое будущее после мировой войны, и тому подобное. Каждый игрок может внести вклад в его описание, используя свою фантазию, но без фанатизма и внутренних противоречий.

История.

Спустя сотню-другую лет на Земле наконец-то настало довольно светлое будущее. Единое мировое меритократическое государство со столицей в Берне, созданное на базе международной организации, что сменила ООН после Третьей мировой войны, называемой Сингулярной, которая отгремела во второй половине двадцать первого века, объединила человечество. Благодаря достижениям науки, каждый человек на планете обеспечен всем необходимым, хотя бы в минимальном количестве, а ресурсы пояса астероидов и внешних планет позволили достигнуть практически постдефицитной экономики, бедные регионы перестали быть таковыми десятки лет назад. Несмотря на появление весьма способного искусственного разума и сильные трансгуманистические движения, настоящая и полезная технологическая сингулярность, а не тот хаос, что привёл к войне, и появления постчеловека всё продолжает переносится на десятилетия в будущее.

Единственными транслюди, известными человечеству, являются лишь лорды техконгломератов, правители ОСС, объединённые с искусственными разумами наиболее способные представители общества и очень могущественные существа. Лордов в Солнечной не более десяти.

Экологические проблемы решаются, большая часть промышленности стала по-настоящему «зелёной», а организации техногайанистов восстанавливают уничтоженные до и во время войны экосистемы.

Правительство довольно крепко держит экономику, с помощью частичного «прямого электронного планирования» силами государственных предприятий обеспечивая нуждающихся, но рынок всё ещё жив и во многом довольно свободен.

Несмотря на кажущееся благоденствие, в Солнечной до сих пор полно террористических группировок и бандитов, а экологические проблемы на Земле, вроде

ставших невероятно огромными пустынь и нехватки пресной воды продолжают беспокоить граждан. К тому же, боевые автоматы Сингулярных войн продолжают приходить откуда-то из глубины пустынь и громить аркологии. Внутри правительства идёт борьба между разными политическими направлениями, в которую втянуты даже лорды. Видимого перевеса пока никто не получил.

Вместе с космическими хабитатами и колониями на Луне и Марсе была образована Объединённая Солнечная Система. Живя в мире и какой-никакой гармонии, ОСС освоила сначала свою родную систему, а затем отправилась к звёздам.

Через несколько сотен лет, благодаря зондам фон Неймана, ближайшие к Солнцу звёзды были соединены сетью мощных лазеров для передачи огромных массивов научной информации, а также для разгона и торможения звездолётов. Довольно быстро появились первые колонии, и между Солнцем и новым поселением стали курсировать корабли с людьми — переселенцами и чиновниками ОСС — и разного рода невозпроизводимыми ценностями.

Игрокам предстоит стать членами экипажа одного из таких кораблей. На протяжении большей части пути они будут находиться в анабиозе, но время от времени искусственный разум, управляющий звездолётом, будет будить их для решения разного рода проблем.

Культура, быт, двачи.

На территории многих стран Земли продолжают сохраняться старые традиции, а отсутствие границ позволило им как и распространяться, так и отступать под напором других. К началу игры культура Земли и колоний ОСС представляет собой сплав множества самых ярких и больших национальных культур. Основной язык — мультикультуральный диалект английского, который знают практически все. Многие владеют сразу несколькими языками. Официально ценностями являются пацифизм и рациональность, но государство не особо их насаждает, поэтому повсеместно продолжают процветать разнообразные религиозные культы и псевдонаучные практики (последние получили пугающее широкое распространение, хотя и большинство людей всё же предпочитает перестраховаться более научными методами).

Интернет продолжает расти и развиваться, становясь всё совершеннее. Передача эмоций и воспоминаний породила целые отрасли в индустрии развлечений.

Виртуальная реальность с полным погружением — заменой всех сигналов от органов чувств искусственным, созданными компьютером в соответствии с желанием пользователя, — поселилась в почти каждом доме.

Кибернетические имплантаты, бионика, биологические улучшения и генная инженерия широко распространены. Наследственность большей части человечества очищена от болезней, зубы мудрости и прочие аппендиксы остались в прошлом, а продление жизни доступно почти каждому. Люди могут жить сотни и тысячи лет, как в реальном времени, так и временно засыпая в криогенных хранилищах.

Несмотря на кажущийся тоталитаризм такой политической системы, основными рычагами управления правительства является манипулирование, а не принуждения, поэтому общество очень свободно и его ценности крайне либеральны.

А вот культура и быт колоний крайне разнообразны, и даже лорды не знают, что встретит экипаж по прибытию.

Корабль.

Ваш лихой межзвёздный парусник называется «Kurante inter la steloj», что с эсперанто приводится как «Бег меж звёзд», но можно просто «Куранте». Схема корабля приложена к ОП-посту обсуждения.

На корабле есть следующие должности: капитан, не больше одного; констебль, своеобразный офицер безопасности, тоже желательно не больше одного, но допустимо и несколько; инженеры разных специализаций, от парусных мастеров до криотехников; и медики, которые не требуют дополнительных пояснений. Игроки вольны выбрать любую из этих профессий, или отдаться рандому, если возникнет конфликт.

Подробнее о профессиях ниже.

Корабль перевозит замороженных пассажиров и грузы от звезды к звезде, стартуя от Солнца. Маневрировать он практически не может, лишь немного, в экстренных случаях, и просто движется по инерции, пока лазер в точке прибытия не начнёт его тормозить. Экипаж тоже спит до прибытия и просыпается лишь в случае каких-либо происшествий. Большую часть времени за кораблём следит корабельный искусственный разум, который и будит экипаж. В случае неисправности ИР экипаж пробуждает автоматическая экстренная система.

Жилые зоны корабля — шесть вложенных друг в друга вращающихся для создания псевдогравитации цилиндров (уровни с шестого, что у самых топливных баков, по первый) и центральная ось, нулевой уровень. Жилые зоны окружают баки с водой, органикой и водородом для маневровых двигателей, которые заодно служат радиационным щитом.

В каждом отсеке есть удобная система контроля климата с панелькой управления на стене.

Нулевой уровень

Нулевой уровень — это центральная ось корабля, длинный коридор без гравитации.

На нём располагаются инженерные и командные отсеки «Куранте».

Основной источник энергии — аккумуляторы на нулевом уровне, ближе к корме. Их запасов достаточно, чтобы поддерживать спящий корабль на протяжении всего полёта. Но поскольку зачастую расход энергии оказывается выше ожидаемого, команде приходится запускать компактный термоядерный реактор, что ближе к носу корабля. Запас топлива для него ограничен, поэтому рекомендуется держать его работающим лишь до зарядки аккумуляторов.

Мостик — помещение диаметром в двенадцать метров, находится в самом центре корабля. Здесь собирается экипаж после пробуждения. На мостике есть несколько экранов, удобные кресла с ремнями и автомат с напитками, но большая часть операций выполняется через дополненную реальность и с помощью ИР, ядро которого как раз недалеко.

На нулевом уровне находится радиационное убежище.

Первый уровень

На первом уровне находятся системы, неприхотливые к гравитации, но плохо существующие в постоянной невесомости. Например, система жизнеобеспечения — батарея фильтров атмосферы, очистителей воды, дистилляторов, баков с ГМ-водорослями и баллонов с кислородом.

Здесь же находятся несколько небольших гидропонных садов. Из ванн выползают ветви полуводных растений, среди водорослей плавают моллюски и небольшие рыбки, пожирающие падаль и друг друга. Запах здесь не очень приятный, но многим нравится смотреть на хоть какую-нибудь зелень.

Второй уровень

Второй уровень — крепость констеблей, изоляторы, арсеналы и несколько пустующих казарм.

В арсенале хранится ручное оружие констеблей. Это лазеры, не способные нанести сильные повреждения обшивке, нелетальные (в обычном режиме, опять же) электролазеры, множество видов холодного оружия, оборудования для штурма корабельных помещений и несколько экземпляров военных мультиматов Сингулярных войн. Применение последних должно быть санкционировано капитаном, правила предписывают использовать их только в столкновениях со значительно превосходящим противником.

Изоляторы предназначены для временного содержания буйных пассажиров и могут вместить до сотни человек.

Ещё здесь хранятся и обслуживаются пятьдесят полицейских ботов и сотня небольших дронов.

Третий уровень

Третий уровень — полностью медицинский. Здесь находятся палаты, медицинские криогенные капсулы, системы поддержания жизни, чаны для выращивания новых тканей и органов, операционные.

Четвёртый уровень

Четвёртый уровень — производственный. Здесь находятся склады с товаром для колоний и мастерские, мощности которых, при наличии ресурсов, хватит на полную перестройку корабля. Мастерские оснащены огромным множеством самых разных фабрикаторов и сборочных линий.

Пятый уровень

Криогенные хранилища. Здесь спит экипаж и пассажиры, всего капсул около тысячи.

Шестой уровень

Зона отдыха. Здесь находятся каюты, кают-компания, центры развлечения и релаксации. Большую часть полёта этот уровень пустует.

Кают-компания — весьма просторное помещение ближе к носу корабля. Уровень освещения здесь обычно ниже, чем в других отсеках. В кают-компании есть барная стойка без бармена, пищевые фабрикатеры, раздатчики напитков, у стен стоит около двадцати столиков на четыре человека. В противоположной от бара-столовой стороне кают-компании капсулы виртуальности и несколько столиков для разных игр, в том числе и азартных. Для последних необходимо взаимодействие с дополненной реальностью, поскольку инвентаря не завезли.

Каюты — несколько десятков небольших помещений на одного, двух (с двумя вариациями кроватей) и четырёх человек. В каюте можно заниматься практически тем

же, чем и в кают-компании — пищевые фабрикатеры, шлемы для виртуальных игрищ и даже душевые входят в комплект.

Спортзал на корабле совсем крохотный. Здесь четыре беговые дорожки и шесть тренажёров, которые можно приспособить к чему угодно. Где-то ещё валялись мячи, но желающих играть с ними в условиях не совсем земной гравитации и тесных помещений обычно не очень много.

Баки, обшивка, паруса

Выше шестого уровня, последнего слоя жилой зоны, находятся баки с водой, водородом и органическими веществами. Выше — толстая обшивка, в полостях которых находится четыре челнока и шесть инженерных капсул. Попасть туда можно на одном из двух лифтом из центральной оси. Попасть к парусам и внешним надстройкам можно только таким путём.

Хоть экипаж и пассажиры спят большую часть пути, на борту есть множество удобств для команды в случае её экстренного пробуждения и не желающих спать пассажиров есть общая кают-компания с автоматическим мини-баром (алкоголь он не выдаёт, но только в *штатном режиме*, ЕВПОЧЯ), игровыми шлемами виртуальной реальности с различной степенью погружения и настольными играми, фабрикатерами и пищевыми автоматами, и несколько частных помещений с практически тем же набором.

За работу во время смены, в зависимости от интенсивности труда и проведённого за работой времени, персонажам начисляются трудочасы, которые можно потратить в порту или на некоторые корабельные услуги, на прокачку навыков, имплантаты, биомоды и всякую другую хрень, от ЛСД до секс-игрушек.

Ещё один важный факт. Разумных инопланетных цивилизаций люди пока не встретили, но жизнь в других мирах есть, и много, поэтому мало кто сомневается в скором контакте. На всякий случай на корабле есть протоколы для установления контакта и особые предписания для капитана.

Система

Сначала стоит отметить, что игра будет вестись сессиями — проснулись, решили проблему, заснули, или прилетели в порт, просрали деньги, улетели. Перерывы между сессиями могут быть довольно длинными, за это время некоторые игроки могут пропасть, поэтому не стоит сильно специализировать своего персонажа только потому, что в команде уже есть ~~бесплезный~~ парусный мастер.

Характеристики и навыки

Основой персонажа являются шесть характеристик, которые определяют его физическое, умственное и душевное развитие. Пять очков на распределение, пять очков у каждого навыка сразу, очки можно отнимать от одних характеристик ради других. Конечно, это позволяет манчкинам делать своих засранцев, но что поделать.

- Сила — вместе с выносливостью отвечает за здоровье, определяет максимальный переносимый вес, нужна для проверки силы и ближнего боя, даёт бонус к навыкам капитана и констебля, равный одному бонусному очку за каждые два очка хар-ки сверх начального значения. Бонусное очко можно направить на любой профессиональный навык
- Ловкость — стрельба, проверки на ловкость и скрытность.
- Выносливость — вместе с силой отвечает за здоровье, проверки выносливости.
- Интеллект — проверки интеллекта во взаимодействиях, связанных с умом, но не требующих специальных знаний, даёт бонус к научным навыкам (медицина и инженерия), равный одному очку бонуса за каждые два очка интеллекта сверх начального значения. Бонусное очко можно направить на любой профессиональный навык.
- Харизма — проверки харизмы для убеждения других персонажей, очевидно, и определяет начальный уровень симпатии к персонажу, даёт капитану бонус к очкам навыка в таком же соотношении.
- Удача — диапазон критических попаданий (становится больше за каждое второе очко хар-ки сверх начального значения), проверки удачи в азартных играх (ну а вдруг) и некоторых особых случаях.

Неосновные характеристики.

Очки здоровья определяются суммой очков силы и выносливости, умноженной на десять.

Очки здоровья, очевидно, определяют количество урона, который способен перенести персонаж. Когда здоровье падает ниже определённого порога, который равен $\text{Здоровье}/5$, персонаж теряет сознание и выходит из боя. По достижении нуля или отрицательных значений здоровья наступает смерть.

Ментальное здоровье, или, для краткости, психика, равно $(\text{выносливость} + \text{интеллект}) * 10$, определяет порог количества психологических травм, которые способен вынести персонаж. Если накопленный урон превысит значение ментального здоровья, то персонаж заработает нервный срыв, впадёт в депрессию, свернётся калачиком и заплачет от всё растущего штрафа ко всем кубам. Ментальный урон наносит вид кишок с кровью, убийства (и врагов, и союзников), некоторые виды оружия и веществ. Снимают его другие вещества, алкоголь, отдых, разговор с врачами, секс (серьёзно, первая игра, в которой умеренные потрапушки оправданы и даже немного полезны) и, в гораздо меньшей степени, разного рода развлечения. Алкоголь и некоторые вещества, к тому же, временно повышают порог ментального здоровья.

Очки выносливости — значение выносливости, умноженное на десять. Очки выносливости определяют предел возможных для персонажа действий, максимальное количество очков усталости, которые он получает за действия. Количество получаемых очков усталости равно половине сложности. В начале смены у персонажа ноль очков усталости, а предел равен $\text{выносливость} * 10$. Снижать усталость можно едой, если она незначительна, или сном. Энергетические напитки временно повышают

очки выносливости. Если усталость превысит лимит, персонаж начнёт получать штраф ко всем действиям, равный излишку усталости. При этом она будет продолжать накапливаться, делая всё ещё хуже.

Очки усталости начисляются следующим образом. За проявленную задачу персонаж получает усталость, равную сложности. За успех — половину, а за критический успех усталость не начисляется вовсе.

Навыки.

У каждой профессии есть свой блок навыков, цена которых для её представителей — одно очко за один уровень навыка. Покупка навыков другой профессии стоит два очка за уровень. На распределение даётся 10 очков. Дополнительные уровни могут быть получены во время игры за трудовремя.

Капитан. Капитан — пилот и дипломат корабля, поэтому и навыки у него соответствующие. Капитанов набирают из наиболее способных представителей обществ ОСС, самых талантливых, независимо от возраста, и многие из них проходят через аудиенцию с одним из лордов, что считается огромной честью. У капитана есть доступ к системам наблюдения и управления всем кораблём, поэтому их строго проверяют на отсутствие разных девиаций или хотя бы способность держать их в узде. Капитан — высшая власть на борту корабля, он может быть смещён лишь общим решением экипажа и ИР.

Навыки:

- Пилотирование. Этот навык отвечает за управление и самим звездолётом, и его челноками (но не инженерными капсулами!).
- Дипломатия. Капитан должен уметь договориться с террористами, бунтарями и недружелюбными правительствами. Навык необходим для *официальных* переговоров.
- Лингвистика. Расшифровка неведомой хуиты, которую некоторые считают своим языком, и разного рода тайных сообщений.
- Ручное оружие. Капитан тоже умеет стрелять!
- Первая помощь. И спасти ваши задницы!

Констебль. Констебли — это полиция корабля, те, кто ловит буйных пассажиров, избивает преступный мусор и подавляет восстания. Они вооружены, у них есть боевые роботы и знания о множестве подпунктов в законах, которые разрешают убийства в особых ситуациях. Констеблей набирают из людей, ещё в детстве проявляющих повышенное чувство справедливости и/или склонность к применению силы по приказу начальства.

Навыки:

- Ручное оружие. Констебль — это полицейский, а полиция умеет обращаться с оружием.
- Устрашение. И бряцать оружием он тоже умеет. Навык помогает при запугивании кого-либо.
- Тактика. Навык управления полицейскими ботами.
- Поиск. Криминалистика, детективное расследование и всё такое — это тоже работа констебля.

- Юстиция. Ищите лазейку в законе для того, чтобы выбросить инженера в шлюз? Констебль в этом разбирается. Навык помогает работать с законами и искать повод сместить капитана.

Инженер. Инженеры — те, кто по-настоящему заботятся о корабле и заставляют его работать. От инженеров зависят жизни экипажа и пассажиров, сохранность груза и самого корабля. Инженеров, очевидно, набирают из наиболее талантливых технарей, готовых заниматься грязной и рискованной работой. И хоть единицы из тысяч инженеров удостоиваются аудитории у лорда, от этого они не менее важны.

Навыки:

- Парусное дело. Ремонт и обслуживание световых парусов звездолёта.
- Криотехника. Ремонт и обслуживание анабиоза и разных систем охлаждения.
- Компьютеры. Работа с компьютерной техникой и роботами, взломы.
- Коммуникации и СЖО. Работа с вентиляцией, трубами, проводами, фильтрами и прочей ерундой системы жизнеобеспечения.
- Энергетика. Проводка, аккумуляторы и реактор.
- Фабрикация. Навык работы с разного рода фабрикаторами, от пищевых до оружейных. Ещё он отвечает за качество напечатанных инженером вещей.

Врач. Врачи ОСС — или настоящие самоотверженные альтруисты, или хладнокровные профессионалы. На борт кораблей попадают лишь лучшие из лучших.

Навыки:

- Хирургия. Навык, необходимый для медицинских операций, штопанья ран и внутренних органов, удаления повреждённых тканей и осколков.
- Терапия. Навык для менее инвазивных способов лечения.
- Первая помощь. Навык для оказания первой помощи непосредственно на месте происшествия.
- Бионика. Навык установки и обслуживания имплантатов и бионических органов и конечностей.
- Биотехнологии. Навык для работы с биологическими модификациями и генной инженерией.
- Психология. Лечение ментального урона.

Задачи и решения

Основным кубом для решения задач является d20 + модификаторы против сложности, если задача связана с навыком. Последний, очевидно, и будет модификатором. Сложность каждой задачи будет определяться индивидуально в каждом случае. По умолчанию критический успех выпадает на 20, включая модификаторы (но если сумма будет выше двадцати, критика не будет). Каждые два очка удачи сверх начальной пятёрки расширяют диапазон. То есть, критический успех у персонажа с 10 удачи будет начинаться с 18 включительно.

Если подходящего навыка у персонажа нет, или задача требует скорее физической силы, можно бросить проверку характеристики. Это делается с помощью 1d12, успех засчитывается, если выпавший куб не больше значения характеристики. Не

злоупотребляйте проверкой характеристики! Если у вас есть подходящий навык — применяйте его, а не общий интеллект или мышцы. Критический успех в проверке характеристики находится снизу, у единицы. Удача расширяет диапазон точно таким же образом.

Медицина и первая помощь. Если всё очень плохо, персонаж при смерти и истекает кровью, то ему можно оказать первую помощь. При первой помощи бросается d20 + навык первой помощи против сложности ранения (больше здоровья у раненого — меньше сложность), при успехе восстанавливается равное навыку количество очков здоровья и снимаются отрицательные эффекты, наносящие урон, вроде кровотечения или отравления. Извлечение осколков и разных обломков требует хирургии, замена конечностей — бионики, а установка имплантатов и биомодов — соответствующих навыков, очевидно. При наличии оборудования медицинского отсека нужно лишь определить время лечения в часах броском d24 - навык терапии + сложность ранения. Ментальный урон лечится беседой, успешность которой определяется броском Xd10, где X — уровень навыка психологии. Результат броска — количество исцелённого ментального урона.

Крафт. С помощью фабрикаторов и прямых рук можно производить всякие полезные штуки. Инженеры с навыком фабрикации бросают d20 + навык против сложности (от ножей на 1 до биопроцессоров на 18) на успех крафта. Уровень навыка будет определять качество получившегося предмета, который является модификатором всех его характеристик.

Не умеющие в фабрикацию могут попытаться проверить интеллект. В случае успеха качество будет равно единице, при критическом успехе — двойке.

Для крафта с помощью только своих рук, пары инструментов и такой-то матери всегда используется проверка интеллекта. Условия качества такие же.

Боевая система

Поскольку воевать лично придётся неприлично мало, боевая система проста, как стряпня твоей мамы.

Стрельба: бросок d20 + модификатор навыка ручного оружия против сложности цели. Успех — попал, оружие наносит урон, равный своей поражающей способности - броня противника. Критический успех — полный урон. Бой ведётся примерно пятисекундными раундами.

Укрытия и некоторые виды брони повышают сложность попадания по игроку (изначально она равна десяти и изменяется в зависимости от ситуации), некоторые виды оружия способны их игнорировать.

В ближнем бою всё точно так же, на кулаках мерой урона служит сила персонажа. Вместо констеблей силу в большинстве случаев будут применять их полицейские роботы. Успешность подавления ими противника определяется броском d20 + модификатор навыка тактики.

Многие виды оружия накладывают отрицательные эффекты вроде кровотечения, заражения и отравления. О таких свойствах будет предупреждаться заранее. Первая помощь снижает или убирает эффект, в зависимости от условий. Нарратив во все поля.

Некоторые виды оружия помимо фиксированного урона и накладывания отрицательных эффектов наносят дополнительный урон, количество которого определяется несколькими кубами d10. Это может быть как дополнительный урон по здоровью физическому, так и урон по выносливости (повышение усталости, то есть, как, например, у электролазера) или ментальному здоровью.

Как вкатиться

Без задней мысли.

Характеристики и навыки

Как и написано в соответствующих разделах, распределите пять очков между характеристиками и десять — между навыками. Затем посчитайте очки здоровья и выносливости.

Перечитайте правила в соответствующих разделах, поймите, что обосрались, и начните всё заново.

Имплантаты и биомоды

Врач с навыками бионики и биотеха может установить модификацию броском d20 + навык против уровня имплантата или биомода. Предварительно нужно получить имплантат или биомод — напечатать или купить (при этом самодельные в любом случае будут хуже покупных). Модификации могут повышать характеристики, навыки, здоровье и выносливость, уменьшать усталость, штрафы от неё и получаемый урон. Вначале у всех есть только один полезный имплантат, в глазу, для взаимодействия с дополненной реальностью и оптической связи с некоторыми устройствами (включая другие такие имплантаты — мыслесвязь!). Дополнительные модификации стоят трудоемкости. Но персонажа можно обмазать бес- или малополезным говном, вроде шерсти с ушками, когтей-ножей и торчащих из головы проводов.

Внешность, предыстория

В паре слов опишите внешность и предысторию (буквально, пара слов, где родился и как жил). Для этого используйте простыню в самом верху. Подробности нужны лишь для душевных разговоров в кают-компании, поэтому можете придумывать их на ходу, или у себя где-нибудь записать.

Стартовое снаряжение

На старте у игроков есть следующее снаряжение.

У капитана: лазерный пистолет, униформа капитана и командный гибкий планшет.

У констебля: лазерный пистолет, уплотнённая униформа и полицейский планшет с камерой.

У инженера: универсальный инструмент (отвёртка, ключи, кусачки и датчик напряжения в одном), униформа с изолированными перчатками и инженерный планшет.

У врача: анализатор здоровья (анализатор крови и состояния кожных покровов и реакций в одном устройстве), униформа с маской и набором стерильных перчаток, медицинский планшет.

Кроме этого у персонажей есть личная гражданская одежда и всякая бесполезная и малополезная хрень, вроде зажигалок, сигарет, фотоаппаратов, сувениров и тому подобного.

Пример листа персонажа с пояснениями

Вот как примерно должен выглядеть обычный персонаж.

Дональд МакДак.

Инженер, родом из крошечного бедного хабитата в поясе астероидов. Как и любой житель открытого космоса, худощавый, бледный, с большой головой и неправильным скелетом. Голова гладко выбрита.

(Примечание: совсем не обязательно использовать банальную связку имя-фамилия и существующие ИРЛ имена, будущее же!)

Характеристики:

Сила: 6.

Ловкость: 4.

Выносливость: 8.

Интеллект: 6.

Харизма: 5.

Удача: 6.

(Примечание: помните про начальное значение!)

Здоровье: 140. Порог: 20.

Психика: 0/140.

Выносливость: 0/80. (Примечание: ноль — это ваши очки усталости, а 80 — выносливость. Тоже самое и с ментальным здоровьем.)

Навыки:

Криотехника: 4.

Фабрикация: 4.

Ручное оружие: 1. (Примечание: помните, что навыки других профессий стоят по два очка за уровень!)

Имплантаты:

Внутричерепной оптический приёмопередатчик «Вилка в глаз». (Примечание: нет, это не официальная торговая марка.)

«Лавтрон-9000», многофункциональная гибридная модификация пениса. (Примечание: та самая малополезная модификация. Греховные плотские связи между пассажирами или членами экипажа, кстати, законны.)

Снаряжение:

Универсальный инструмент.

Униформа.

Инженерный планшет.

Электронная сигарета.