СОДЕРЖАНИЕ

Профессии 1
- Археология 1
- Биоанализ 2
- Утилизация 3
- Подпольная торговля 4
- Охотник за сокровищами 5
- Исследование 6
- Дипломатия 7

Созидательные 9
- Реверсивная инженерия 9
- Продавцы 10
- Биохимия 11
  - Медпакеты: 11
  - Адреналиновые уколы: 11
  - Стимуляторы: 12
  - Биоимплантаты: 12
- Создание брони 14
  - Легкая броня: 14
  - Средняя броня: 15
  - Тяжелая броня: 15
  - Улучшения и модификации брони: 16
- Создание оружия 18
  - Бластеры: 18
  - Снайперские винтовки: 19
  - Дробовики и штурмовые винтовки: 19
  - Вибромечи: 20
  - Артиллерийские пушки: 21
  - Улучшения и модификации оружия: 21
  - Особое: 23
- Изобретательство 25
  - Световые мечи: 25
  - Силовые кристаллы: 26
  - Улучшения и модификации световых мечей: 27
- Синтетическое шитье 29
  - Легкая броня: 29
  - Средняя броня: 29
  - Тяжелая броня: 30
- Кибертехника 32
  - Головные телефоны: 32
  - Гранаты: 32
  - Мины: 33
  - Генераторы щитов: 34
  - Дроиды: 34

Профессии

На старте игры профессии недоступны. При получении 1 уровня персонаж может изучить **2** профессии, независимо от их типа, у учителей, которых можно найти в городах и на станциях. Обучение профессии будет стоить определенную сумму кредитов.
При получении 3 уровня персонаж может взять третью профессию. Более трех профессий в игре иметь нельзя.

Собирательные

Археология



Археология – способность, позволяющая находить особые вещи, такие как кристаллы для световых мечей и древние артефакты.
Это наука о кристальных образованиях и археологических открытиях. Во-первых, можно найти кристаллы, которые могут быть использованы механиками в процессе модификации световых мечей и брони для всех, кто владеет Силой. В местах археологических раскопок можно найти уникальные технологические предметы, связанные с Силой. К ним относятся ценные древние формулы и алгоритмы, используемые в профессиях “Изобретательство” и “Синтетическое шитье”. С некоторой вероятностью на археологических раскопках можно найти редкие компоненты датакрона, которые используются при создании особых матриц, навсегда повышающих какие-либо характеристики персонажа. Сбор материалов археологи осуществляют путем ежедневного броска на поиск материалов. Совершать такой бросок можно только в диких локациях. Также найти ресурсы данной профессии можно в определенных местах при бросках на осмотр локации/местности.
Используется в профессиях: “Изобретательство”, “Синтетическое шитье”.

Бросок на поиск материалов осуществляется по формуле *2d10*, где первое число обозначает количество найденного материала, а второе - тип материала.

Результаты первого броска:

1 – материал не найден
2 – найдена 1 единица материала
3 – найдена 1 единица материала
4 – найдено 2 единицы материала
5 – найдено 2 единицы материала
6 – найдено 2 единицы материала
7 – найдено 3 единицы материала
8 – найдено 3 единицы материала
9 – найдено 3 единицы материала
10 – найдено 4 единицы материала

Результаты второго броска:

1 – красный кристалл
2 – синий кристалл
3 – зеленый кристалл

4 – фрагмент древнего артефакта джедаев
5 – фрагмент древнего артефакта ситхов
6 – фрагмент чужеродного артефакта
7 – фрагмент первобытного артефакта
8 – кристалл некстор
9 – кристалл бондар
10 – кристалл фиркранн

ВНИМАНИЕ! При выпадении 2-х десяток при броске на поиск материалов, персонаж находит ресурс типа “Компонент датакрона”. Эти компоненты могут использоваться для создания матриц, которые встраиваются в робы и одеяния Силовых классов, позволяя изучить опыт других видных фигур Темной и Светлой стороны силы и перенять их знания.

Количество и качество материалов, найденных при осмотре местности, будет зависеть от решения мастера. Бросок на поиск материалов (ежедневный) получает бонус от характеристики “Мастерство”, бросок на осмотр местности от данной характеристики не зависит.

Биоанализ



Биоанализ – сбор генетического материала с растений и животных.
С помощью биоанализа вы можете собирать генетический материал из мира флоры и фауны. Сюда относятся клеточные волокна, бактериологические штаммы, токсические экстракты и медицинские флюиды. Мастера биоанализа используют эти ингредиенты для создания восстанавливающих здоровье аптечек, стимуляторов (одноразовая инъекция), повышающих физические способности, и биологических имплантатов, которые улучшают боевые качества, оказывая стимулирующее воздействие на нервные окончания и регулировку процессов в мозговом стволе. Ресурсы, полученные в процессе биоанализа, используются в “Биохимии”. Сбор материалов биоаналитики осуществляют путем ежедневного броска на поиск материалов. Совершать такой бросок можно только в диких локациях. Также найти ресурсы данной профессии можно при победе над врагами класса “животное”.
Используется в профессиях: “Биохимия”.

Бросок на поиск материалов осуществляется по формуле *2d10*, где первое число обозначает количество найденного материала, а второе - тип материала.

Результаты первого броска:

1 – материал не найден
2 – найдена 1 единица материала
3 – найдена 1 единица материала
4 – найдено 2 единицы материала
5 – найдено 2 единицы материала
6 – найдено 2 единицы материала
7 – найдено 3 единицы материала
8 – найдено 3 единицы материала
9 – найдено 3 единицы материала
10 – найдено 4 единицы материала

Результаты второго броска:

1 – зеленая жижа
2 – генетическая аномалия
3 – чужеродные бактерии
4 – паразитический микроорганизм
5 – мутагенная паста
6 – синтетическая кровь
7 – подозрительная красная жижа
8 – искусственный микроб
9 – кровоостанавливающий гель
10 – экспериментальная сыворотка

ВНИМАНИЕ! При выпадении 2-х десяток при броске на поиск материалов, персонаж находит ресурс типа “Нейрохимический экстракт”. Эти компоненты могут использоваться для создания нейростимуляторов, которые навсегда могут повысить одну из характеристик персонажа.

Количество и качество материалов, найденных при победе над противником-животным, будет зависеть от решения мастера. Бросок на поиск материалов (ежедневный) получает бонус от характеристики “Мастерство”.

Утилизация



Утилизация – искусство извлечения полезных материалов и запчастей из старых образцов техники.
Это искусство получения полезных предметов и базовых составляющих, например, металлов, сплавов и синтетических веществ из потенциального технического мусора, павших в бою дроидов, брошенных грузов и сломанных транспортных средств. Сбор ресурсов используется в следующих профессиях: “Создание брони”, “Создание оружия” и “Кибертехника”. Сбор материалов утилизаторы осуществляют путем ежедневного броска на поиск материалов. Совершать такой бросок можно в любых локациях. Также найти ресурсы данной профессии можно при победе над врагами класса “дроид”.
Используется в профессиях: “Создание брони”, “Создание оружия” и “Кибертехника”.

Бросок на поиск материалов осуществляется по формуле *2d10*, где первое число обозначает количество найденного материала, а второе - тип материала.

Результаты первого броска:

1 – материал не найден
2 – найдена 1 единица материала
3 – найдена 1 единица материала
4 – найдено 2 единицы материала
5 – найдено 2 единицы материала
6 – найдено 2 единицы материала
7 – найдено 3 единицы материала
8 – найдено 3 единицы материала
9 – найдено 3 единицы материала
10 – найдено 4 единицы материала

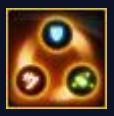
Результаты второго броска:

1 – пластоид
2 – бронзиум
3 – электрум
4 – полипласт
5 – дюрастил
6 – нейтрониум
7 – алюминиум
8 – фобиум
9 – ламиноид
10 – аморфный карбонит

ВНИМАНИЕ! При выпадении 2-х десяток при броске на поиск материалов, персонаж находит ресурс типа “Нестабильное ядро”. Эти компоненты могут использоваться для создания кибернетических модификаций, которые навсегда могут повысить одну из характеристик персонажа.

Количество и качество материалов, найденных при победе над противником-дроидом, будет зависеть от решения мастера. Бросок на поиск материалов (ежедневный) получает бонус от характеристики “Мастерство”.

Подпольная торговля



Подпольная торговля – навык, позволяющий успешно торговать нелегальными и услугами.
Такой вид торговли включает в себя обмен товарами и услугами на общегалактическом черном рынке. Совершая бросок, связанный с Теневой торговлей, вы можете заполучить редкие ингредиенты для “Биохимии”, которые используются при создании опытных образцов и уникальных имплантатов, а ещё особые материалы для разработки прототипов, редкой брони, тяжелых доспехов, модификаций, которые можно вставить в созданные с помощью профессий вещи, и многие другие интересные предметы. Сбор материалов персонажи с таким навыком осуществляют путем ежедневного броска на поиск материалов. Совершать такой бросок можно только в обитаемых локациях. Также найти ресурсы данной профессии можно при броске на осмотр в определенных местностях (по решению мастера).
Используется в профессиях: “Создание брони”, “Синтетическое шитье” и “Кибертехника”.

Бросок на поиск материалов осуществляется по формуле *2d10*, где первое число обозначает количество найденного материала, а второе - тип материала.

Результаты первого броска:

1 – материал не найден
2 – найдена 1 единица материала
3 – найдена 1 единица материала
4 – найдено 2 единицы материала
5 – найдено 2 единицы материала
6 – найдено 2 единицы материала
7 – найдено 3 единицы материала

8 – найдено 3 единицы материала
9 – найдено 3 единицы материала
10 – найдено 4 единицы материала

Результаты второго броска:

1 – терентиум
2 – теневой шелк
3 – драмасский шелк
4 – ксонолит
5 – квадраниум
6 – винный шелк
7 – наношелк
8 – сиридиум
9 – денебриллианский звездный шелк
10 – чешуйка крайт-дракона

ВНИМАНИЕ! При выпадении 2-х десяток при броске на поиск материалов, персонаж находит ресурс типа “Мандалорское железо”. Эти компоненты могут использоваться для создания брони и оружия, а также кибертехнических улучшений, которые навсегда могут повысить одну из характеристик персонажа.

Количество и качество материалов, найденных при осмотре местности, будет зависеть от решения мастера. Бросок на поиск материалов (ежедневный) получает бонус от характеристики “Мастерство”, бросок на осмотр местности от данной характеристики не зависит.

Охотник за сокровищами



Охотник за сокровищами – способность выслеживать и обнаруживать ценные предметы, распутывая клубок загадок.
Эта способность позволяет вам отслеживать и находить ценные вещи путем решения серий взаимосвязанных подсказок. При броске на поиск сокровищ ваш персонаж может находить редкие драгоценные камни, требуемые для создания опытных образцов и уникальных головных коммуникаторов, фокусирующих установок Силы в генераторах, бластерах и вибро-орудиях, шкатулок, в которых могут содержаться полезные предметы или деньги. Сбор материалов персонажи с таким навыком осуществляют путем ежедневного броска на поиск материалов. Совершать такой бросок можно только в диких локациях. Также найти ресурсы данной профессии можно при броске на осмотр в определенных местностях (по решению мастера).
Используется в профессиях: “Изобретательство”.

Бросок на поиск материалов осуществляется по формуле *2d10*, где первое число обозначает количество найденного материала, а второе - тип материала.

Результаты первого броска:

1 – материал не найден
2 – найдена 1 единица материала
3 – найдена 1 единица материала

4 – найдено 2 единицы материала
5 – найдено 2 единицы материала
6 – найдено 2 единицы материала
7 – найдено 3 единицы материала
8 – найдено 3 единицы материала
9 – найдено 3 единицы материала
10 – найдено 4 единицы материала

Результаты второго броска:

1 – кристалл ветра
2 – пылающее ядро
3 – татуинский огненный камень
4 – жемчужина крайт-дракона
5 – ледяной драгоценный камень
6 – призматический кристалл
7 – нова-кристалл
8 – лоррдианский драгоценный камень
9 – солнечный камень
10 – мариллит

ВНИМАНИЕ! При выпадении 2-х десяток при броске на поиск материалов, персонаж находит ресурс типа “Поющий камень”. Эти компоненты могут использоваться для создания модификаций для световых мечей, которые навсегда могут повысить одну из характеристик персонажа, а также самих световых мечей.

Количество и качество материалов, найденных при осмотре местности, будет зависеть от решения мастера. Бросок на поиск материалов (ежедневный) получает бонус от характеристики “Мастерство”, бросок на осмотр местности от данной характеристики не зависит.

Исследование



Исследование – умение находить свидетельства и следовать по уликам для поиска ценных секретов.
Этот навык связан с изучением, сбором ресурсов, анализом и декодированием секретной информации. Совершая бросок на исследования, вы можете заполучить ценные вещи, вроде редких специфических материалов для создания опытных образцов и уникальной брони, рецептурных прототипов для всех крафтовых предметов и прочих нужных вещей, которые пригодятся вам при крафте. Сбор материалов персонажи с таким навыком осуществляют путем ежедневного броска на поиск материалов. Совершать такой бросок можно только в диких локациях. Также найти ресурсы данной профессии можно при броске на осмотр в определенных местностях (по решению мастера).
Используется в профессиях: “Создание оружия”, а также рецепты для всех остальных профессий.

Бросок на поиск материалов осуществляется по формуле *2d10*, где первое число обозначает количество найденного материала, а второе - тип материала.

Результаты первого броска:

1 – материал не найден
2 – найдена 1 единица материала
3 – найдена 1 единица материала
4 – найдено 2 единицы материала
5 – найдено 2 единицы материала
6 – найдено 2 единицы материала
7 – найдено 3 единицы материала
8 – найдено 3 единицы материала
9 – найдено 3 единицы материала
10 – найдено 4 единицы материала

Результаты второго броска:

1 – ниластил
2 – флексигласс
3 – ламинастил
4 – плексоид
5 – ультрахром
6 – даллорианский сплав
7 – серагласс
8 – карбо-плас
9 – поливолокно
10 – случайный рецепт для любой из профессий

ВНИМАНИЕ! При выпадении 2-х десяток при броске на поиск материалов, персонаж находит ресурс типа “Часть дневника”. Эти компоненты могут использоваться для изучения новых знаний, в конце концов позволяющих вашему персонажу создать манускрипт. Изучив этот манускрипт, можно выучить новую уникальную способность.

Количество и качество материалов, найденных при осмотре местности, будет зависеть от решения мастера. Бросок на поиск материалов (ежедневный) получает бонус от характеристики “Мастерство”, бросок на осмотр местности от данной характеристики не зависит.

Дипломатия



Дипломатия – искусство проведения и управления переговорами
Это искусство проведения переговоров и управления этим процессом. Совершая бросок на дипломатию, можно получить редкие материалы для создания опытных образцов и уникальной брони, и прочие нужные вещи, которые пригодятся вам при крафте. Сбор материалов персонажи с таким навыком осуществляют путем ежедневного броска на поиск материалов. Совершать такой бросок можно только в населенных локациях. Также найти ресурсы данной профессии можно при броске на осмотр в определенных местностях (по решению мастера).
Используется в профессиях: “Биохимия”.

Бросок на поиск материалов осуществляется по формуле *2d10*, где первое число обозначает количество найденного материала, а второе - тип материала.

Результаты первого броска:

1 – материал не найден
2 – найдена 1 единица материала
3 – найдена 1 единица материала
4 – найдено 2 единицы материала
5 – найдено 2 единицы материала
6 – найдено 2 единицы материала
7 – найдено 3 единицы материала
8 – найдено 3 единицы материала
9 – найдено 3 единицы материала
10 – найдено 4 единицы материала

Результаты второго броска:

1 – образец крови инопланетянина
2 – чудесная жидкость
3 – радиоактивная паста
4 – “умная” клеточная культура
5 – биоэлектронный токсин
6 – биохимический связующий агент
7 – механический симбионт
8 – молекулярный программатор
9 – аутоиммунный регулятор
10 – индуктор дельта-волн

ВНИМАНИЕ! При выпадении 2-х десяток при броске на поиск материалов, персонаж находит ресурс типа “Влияние”. Эти компоненты могут использоваться для изучения новых знаний, в конце концов позволяющих вашему персонажу заключить договор с одной из научных фракций, сотрудничество с которой позволяет получить уникальный артефакт этой фракции.

Количество и качество материалов, найденных при осмотре местности, будет зависеть от решения мастера. Бросок на поиск материалов (ежедневный) получает бонус от характеристики “Мастерство”, бросок на осмотр местности от данной характеристики не зависит.

Созидательные

Профессии, позволяющие создать новый предмет, имеют определенную механику, отличную от механики собирательных профессий. В первую очередь, создавать предметы можно лишь в определенных местах - чаще всего все необходимое оборудование вы можете найти на борту своего корабля. Также в крупных населенных пунктах и на космических станциях обычно имеются разнообразные мастерские и лаборатории для создания предметов. Создавать предметы в дикой местности нельзя.
Чтобы создать предмет, вам потребуется определенное количество сборных материалов из различных собирательных профессий, а также некоторые предметы, получить которые можно только у торговцев.
В начале профессии вам будет доступно только очень ограниченное количество рецептов. Чтобы пополнить число рецептов, их нужно будет находить - как у торговцев, так и при определенных бросках. Рецепты весьма редки и дороги, и исчезают после изучения. Чем сложнее рецепт, тем больше материалов он потребует, но вместе с тем - тем сильнее будет его эффективность.
Также персонажу, обладающему созидательной профессией, доступен бросок "Реверсивная инженерия", позволяющий разложить полученный предмет, соответствующий его профессии, на составляющие. Правила Реверсивной инженерии приведены ниже.

Реверсивная инженерия

Чтобы разложить предмет на составляющие, необходимо бросить кубик *1d10* и указать, какой предмет вы разбираете. Требуется бросить кубик 1d10 с указанием, какой предмет вы разбираете, в лаборатории. Результаты такого броска имеют бонус от "Мастерства" и являются нижеследующими:

1 – предмет уничтожен, ресурсы не получены
2 – получена 1 единица случайного ресурса
3 – получена 1 единица случайного ресурса
4 – получено 2 единицы случайного ресурса
5 – получено 2 единицы случайного ресурса
6 – получено 2 единицы случайного ресурса
7 – получено 3 единицы случайного ресурса
8 – получено 3 единицы случайного ресурса
9 – получено 3 единицы случайного ресурса
10 – получено 4 единицы случайного ресурса ЛИБО изучен новый рецепт (на усмотрение мастера)

Создание предмета

Чтобы создать предмет, необходимо находиться в лаборатории/мастерской на корабле либо в городе, а затем выбрать создаваемый предмет и бросить кубик *1d10*, где результаты могут быть следующими:

1 – предмет создать не удалось, все ресурсы уничтожены
2 – предмет создать не удалось, 50% ресурсов уничтожено
3 – предмет создать не удалось, 50% ресурсов уничтожено
4 – предмет создать не удалось, но ресурсы не уничтожены

5 – удалось создать предмет из имеющихся ресурсов
6 – удалось создать предмет из имеющихся ресурсов
7 – удалось создать предмет из имеющихся ресурсов
8 – удалось создать предмет-прототип из имеющихся ресурсов (характеристики предмета повышены на 50%) (КРОМЕ предметов, вставляемых в слоты на броне и оружии)
9 – удалось создать предмет-прототип из имеющихся ресурсов (характеристики предмета повышены на 50%) (КРОМЕ предметов, вставляемых в слоты на броне и оружии)
10 – удалось создать предмет-артефакт из имеющихся ресурсов (характеристики предмета повышены в 2 раза) ЛИБО удалось создать обычный предмет и изучить дополнительный рецепт. Результат определяется желанием игрока либо решением мастера (предметы, вставляемые в слоты на броне и оружии, получают удвоенные характеристики).

Осуществить бросок на создание предметов можно не более **3** раз в реальный день. За каждые 2 очка в характеристике “Мастерство” персонаж получает +1 к броску на создание предметов.

Продавцы

Во многих рецептах вам потребуются компоненты, которые невозможно получить никаким иным образом, кроме как приобрести за кредиты в населённых пунктах. В эти компоненты входят:

- паяльный флюс
- брокартовые волокна
- проводящий флюс
- кортозисный субстрат
- корундовый порошок
- кранорановая нить
- демикотовый шелк
- эндотермический флюс
- волокнистый раствор нилита
- набор первой помощи
- гемогубка
- гипнорентгеновая установка
- гипо-шприц
- изолирующий флюс
- прибор для медсканирования
- мемопластик
- миостимулятор
- устройство для скрепления нервных волокон
- протонный флюс
- стимуляторная клемма
- термоионный гелевый раствор
- термопластический флюс
- травелловая ткань
- трикопперный флюс
- ванадиевый флюс
- вапро-сэмплер
- ткань зейд
- зуша-раствор

Биохимия



Биохимия – предоставляет возможность улучшать эффективность химических сывороток и биологических имплантатов с помощью инженерии.
С помощью этого навыка вы можете создавать медицинские препараты и сыворотки, улучшающие параметры биологических имплантатов. Биохимики специализируются на создании восстанавливающих здоровье аптечек, стимуляторах (одноразовые инъекции), повышающих физические способности, адреналиновых уколах, а также биоимплантатах, которые улучшают боевое мастерство путем стимулирующего воздействия на нервные окончания и регулировки процессов в мозговом стволе. Мастера биохимии могут использовать реверсивное проектирование имплантатов, что в некоторых случаях позволяет открывать новые способы улучшения процесса их создания.
Рекомендуемые собирательные навыки: “Биоанализ” и “Дипломатия”.
Создавать предметы с помощью этого навыка можно только на борту корабля либо в населенном пункте с лабораторией.

Базовые рецепты биохимика:

Медпакеты:

Боевой медпакет	зеленая жижа (2) синтетическая кровь (1) биохимический связующий агент (2) набор первой помощи (1)	восстанавливает 25% здоровья

Адреналиновые уколы:

Боевой адреналин берсерка	генетическая аномалия (2) подозрительная красная жижа (1) чудесная жидкость (2) гипо-шприц (1) устройство для скрепления нервных волокон (1)	повышает Силу на 1 единицу на 1 бой
Боевой адреналин повелителя	чужеродные бактерии (2) мутагенная паста (1) аутоиммунный регулятор (2) гипо-шприц (1) устройство для скрепления нервных волокон (1)	повышает Волю на 1 единицу на 1 бой
Боевой адреналин стрелка	паразитический микроорганизм (2) искусственный микроб (1) биоэлектронный токсин (2) гипо-шприц (1)	повышает Меткость на 1 единицу на 1 бой

	устройство для скрепления нервных волокон (1)	
Боевой адреналин механика	кровоостанавливающий гель (2) экспериментальная сыворотка (1) индуктор дельта-волн (2) гипо-шприц (1) устройство для скрепления нервных волокон (1)	повышает Технику на 1 единицу на 1 бой

Стимуляторы:

Стимулятор животной ярости	генетическая аномалия (3) образец крови инопланетянина (1) миостимулятор (1) стимуляторная клемма (1)	повышает урон персонажа на 25% на 2 хода
Стимулятор игнорирования боли	кровоостанавливающий гель (3) аутоиммунный регулятор (1) миостимулятор (1) стимуляторная клемма (1)	повышает защиту на 25% на 2 хода

Биоимплантаты:

Имплантат улучшенного кровообращения	синтетическая кровь (8) паразитический микроорганизм (10) молекулярный программатор (4) индуктор дельта-волн (2) гемогубка (3) мемопластик (2)	нивелирует эффекты “Кровотечения”, наложенные на вашего персонажа в бою
Имплантат сопротивления химикатам	зеленая жижа (8) генетическая аномалия (10) чудесная жидкость (4) биохимический связующий агент (2) гипнорентгеновая установка (3) мемопластик (2)	нивелирует эффекты “Яда” и “Болезни”, наложенные на вашего персонажа в бою
	подозрительная красная жижа (8)	

Имплантат быстрой регенерации	мутагенная паста (10) “умная” клеточная культура (4) образец крови инопланетянина (2) прибор для медсканирования (3) мемопластик (2)	лечение вашего персонажа будет проходить на 50% успешнее (за исключением исцеления, наложенного Силовыми классами)
Имплантат последней линии обороны	искусственный микроб (8) экспериментальная сыворотка (10) механический симбионт (4) радиоактивная паста (2) гемогубка (3) мемопластик (2)	если ваш персонаж остался последним на поле боя, при получении смертельного удара он остается на ногах и получает оборону в размере 50% от его максимального здоровья на 3 хода
Нейростимулятор	нейрохимический экстракт (2) волокнистый раствор нилита(5) устройство для скрепления нервных волокон (8) прибор для медсканирования (1) брокартовые волокна (10)	Для создания необходимо находиться в лаборатории корпорации “Цзерка” и иметь репутацию с ними не меньше “Дружелюбной”. Позволяет навсегда повысить 1 из основных характеристик. Использовать нейростимулятор можно только один раз за игру и только на себя, либо продать на черном рынке

Создание брони



Создание брони – предоставляет возможность работать с твердыми металлами и электронными барьерами для создания всех типов персональной брони.
Благодаря этой способности вы сможете работать с тяжелыми металлами, сплавами и синтетическими материалами, чтобы создать броню для всех, кто не пользуется Силой. Покупаемые у торговцев флюсы для плавки, используются во время создания доспехов, чтобы улучшить качество составляющих, что гарантирует пригодность его использования. Мастера-брони могут разбирать на составляющие созданные ими же доспехи и в некоторых случаях изобретать новые методы улучшения процесса создания при “Реверсивной инженерии”.
Рекомендуемые собирательные навыки: “Утилизация”, “Подпольная торговля”.
Создавать предметы с помощью этого навыка можно только на борту корабля либо в населенном пункте с мастерской.

Базовые рецепты бронника:

Легкая броня:

Легкая куртка контрабандиста	бронзиум (12) полипласт (8) проводящий флюс (6) паяльный флюс (6) квадраниум (4)	+1 к защите* -1 к попаданию Редких и Обычных противников по персонажу
Удобная одежда кореллианского патрульного	нейтрониум (12) ламиноид (8) изолирующий флюс (6) эндотермический флюс (6) чешуйка крайт-дракона (4)	+1 к защите -1 к попаданию по персонажу при использовании AoE-способностей
Форма полевого разведчика Имперской Археологической Службы	нестабильное ядро (2) ткань зейд (6) крановая нить (8) миостимулятор (5) крановая нить (10)	Требуется находиться в лагере Имперской Археологической Службы и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Броня имеет следующие характеристики: +1 к Силе/Меткости (на выбор) +2 к попаданию огнестрельным оружием в бою +1 к броскам на поиск ресурсов в диких локациях (первый бросок) +1 к защите

Средняя броня:

Дюрастиловая средняя броня	дюрастил (12) полипласт (8) изолирующий флюс (6) паяльный флюс (6) квадраниум (4)	+1 к защите Способности прямого урона дальним оружием наносят на 25% больше урона
Ламиноидная средняя броня	ламиноид (12) электрум (8) проводящий флюс (6) трикопперный флюс (6) терентиум (4)	+1 к защите Способности с зависимостью от навыка “Техника” наносят на 25% больше урона
Пластоидная средняя броня	пластоид (12) нейтрониум (8) эндотермический флюс (6) протонный флюс (6) ксонолит (4)	+1 к защите Способности Силы наносят на 25% больше урона
Карбонитовая средняя броня	ксонолит (12) фобиум (8) ванадиевый флюс (6) проводящий флюс (6) сирилиум (4)	+1 к защите Способности прямого урона ближним оружием наносят на 25% больше урона
Облегченная мандалорская броня “Бескар’гам”	мандалорское железо (2) корундовый порошок (6) паяльный флюс (8) термоионный гелевый раствор (5) эндотермический флюс (10)	Требуется находиться в анклаве мандалорцев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Броня имеет следующие характеристики: +1 к Силе/Меткости (на выбор) +2 к попаданию огнестрельным оружием в бою +1 к Запугиванию вне боя +1 к защите

Тяжелая броня:

Сирилиумная тяжелая броня	сирилиум (12) карбонит (8) эндотермический флюс (6) протонный флюс (6) пластоид (4)	+2 к защите Способности AoE-действия наносят на 25% больше урона

Ксонолитовая тяжелая броня	ксонолит (12) дюрастил (8) трикопперный флюс (6) проводящий флюс (6) полипласт (4)	+2 к защите Способности перехвата и удержания угрозы длятся на 1 ход дольше
Мандалорская броня “Бескар’гам”	мандалорское железо (2) кранорановая нить (6) протонный флюс (8) кортозисный субстрат (5) ванадиевый флюс (10)	Требуется находиться в анклаве мандалорцев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Броня имеет следующие характеристики: +1 к Силе/Меткости (на выбор) +1 к попаданию огнестрельным оружием в бою +1 к Запугиванию вне боя +3 к защите

- - данный бонус к защите складывается с бонусом от типа брони, в данном случае общий показатель защиты будет равняться 3+1=4 пунктов защиты, в то время как “Бескар’гам” даст в сумме 4+3=7 пунктов защиты.

Улучшения и модификации брони:

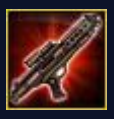
Армирование дюрастиловыми пластинами	дюрастил (30) брокартовые волокна (3) паяльный флюс (2)	+0,5 к защите +0,5 к длительности положительных эффектов на персонаже (кроме Силовых)
Армирование терентиумной нитью	терентиум (30) ксонолит (3) трикопперный флюс (2)	+0,5 к защите +0,5 к броску на активизацию щитов (кроме Силовых)
Быстродействующая модификация	чешуйка крайт-дракона (30) аморфный карбонит (3) волокнистый раствор нилита (2)	-0,5 к длительности отрицательных эффектов на персонаже (кроме Силовых)
Кольто-модификация	бронзиум (30) электрум (3) корундовый порошок (2)	+0,5 к броску на прямое лечение (кроме Силовых методов и дронов)
Улучшение прибора ночного видения шлема	полипласт (30) ксонолит (3) кортозисный субстрат (2)	+0,5 к броску на Поиск

Улучшение системы жизнеобеспечения	нейтрониум (30) квадраниум (3) протонный флюс (2)	-0,5 хода к длительности действия эффектов “Кровотечения” и “Яда” (минимальное значение 1 ход)
Нестабильная модификация брони - джетпак	нестабильное ядро (2) дюрастил (20) аморфный карбонит (6) паяльный флюс (4) брокартовые волонка (4) электрум (6)	Требуется находиться в анклаве мандалорцев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Позволяет совершать проверки на Прыжки и Побег с бонусом +3. Также дает дополнительную способность в бою: “Прыжок веры”: взлетает в воздух и мгновенно выходит из боя, сбрасывая угрозу и откатывая все способности. В бой можно вернуться в следующем ходу либо сбежать из боя без броска на Побег. При значении 1 на кубике, джетпак срабатывает неправильно и персонаж падает на землю, лишается 50% здоровья и оглушается на 1 ход. Один раз за бой.

Значение эффекта улучшения, армирования или модификации округляется в меньшую сторону. Например, если общая сумма бонуса к броску на использование щитов равна 3.5, учитываться будет бонус +3. На броне имеется три слота для установки 1 модификации, 1 улучшения и 1 армирования, а на артефактной броне имеется дополнительный слот для кристалла. Компенсировать неровное число бонусов можно, установив улучшения, модификации и ствол/рукоять/кристалл на оружие. Бонус, равняющийся 0.5, не учитывается.

*ВНИМАНИЕ! Прототипы улучшений, модификаций и армирования будут иметь удвоенное значение характеристик. Создавать прототипы этих предметов можно, выбросив **10** на кубике при крафте.*

Создание оружия

 ***Создание оружия*** – умение создавать бластеры, снайперские винтовки, артиллерийские пушки, вибромечи и апгрейды к ним.
Благодаря этой способности вы сможете работать с тяжелыми металлами, сплавами и синтетическими материалами, чтобы создать различные виды оружия и модификации для них. Покупаемые у торговцев флюсы для плавки используются во время создания орудий, чтобы улучшить качество составляющих, что гарантирует пригодность их использования. С помощью модификаций можно создавать новые стволы и рукояти для оружия. Оружейники могут переделывать созданные образы вооружения и в некоторых случаях изобретать новые методы улучшения процесса создания оружия при помощи “Реверсивной инженерии”.
Рекомендуемые собирательные навыки: “Утилизация”, “Исследование”.
Создавать предметы с помощью этого навыка можно только на борту корабля либо в населенном пункте с мастерской.

Базовые рецепты оружейника:

Бластеры:

Бластер М-44	флексиглас (12) ультрахром(8) эндотермический флюс (6) протонный флюс (6) полипласт (4)	+1 к доп. урону* Стрелковые способности длительного действия сокращают откат на 1 ход
Бластер R-303	карбо-плас (12) поливолокно (8) трикопперный флюс (6) проводящий флюс (6) дюрастил (4)	+1 к доп. урону Стрелковые способности с действием на несколько целей одновременно сокращают откат на 1 ход
Мандалорский тяжелый бластер	мандалорское железо (2) крановая нить (6) ниластил (8) корундовый порошок (5) изолирующий флюс (10)	Требуется находиться в анклаве мандалорцев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Бластер имеет следующие характеристики: +1 к Меткости +1 к попаданию в бою +3 к доп. урону В случае, если 2 хода подряд персонаж не попадает стрелковыми способностями или автоатаками, в третьем

		ходу ему не нужно кидать кубик на попадание

Снайперские винтовки:

Снайперская винтовка коликолидов Стелс-Х	ламинастил (12) даллорианский сплав (8) ванадиевый флюс (6) эндотермический флюс (6) ламиноид (4)	+1 к урону Стрелковые способности прямого действия на одну цель наносят на 50% больше урона, если цель не атакует персонажа (кроме АА)
Снайперская винтовка N-300 “Ночной охотник”	плексоид (12) серагласс (8) паяльный флюс (6) проводящий флюс (6) фобиум (4)	+1 к урону Стрелковые способности с эффектов оглушения получают +1 ход оглушения (но не более 4)
Мандалорская дезинтегрирующая снайперская винтовка	мандалорское железо (2) кортозисный субстрат (6) ультрахром (8) мемопластик (5) трикопперный флюс (10)	Требуется находиться в анклаве мандалорцев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Винтовка имеет следующие характеристики: +1 к Меткости +1 к попаданию в бою +3 к доп. урону При критическом срабатывании автоатак урон равен 300% и наносится в обход брони

Дробовики и штурмовые винтовки:

Дробовик EG-79	ультрахром (12) поливолокно (8) паяльный флюс (6) ванадиевый флюс (6) дюрастил (4)	+1 к урону В бою с Элитным противником пробивает дополнительно 25% его максимальной брони автоатаками и атаками прямого урона

Штурмовая осколочная винтовка С-22	карбо-плас (12) поливолокно (8) эндотермический флюс (6) трикопперный флюс (6) алюминиум (4)	+1 к урону При использовании способностей, зависящих от “Техники”, повышает урон на 25%
Тяжёлая бластерная винтовка Кассуса Фетта	мандалорское железо (2) корундовый порошок (6) ниластил (8) брокартовые волокна (5) проводящий флюс (10)	Требуется находиться в анклаве мандалорцев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Винтовка имеет следующие характеристики: +1 к Меткости +1 к попаданию в бою +3 к доп. урону При использовании способностей, связанных с взрывчаткой, повышает их эффективность на 50%

Вибромечи:

Вибромеч В-15 “Коготь”	карбо-плас(12) серагласс (8) трикопперный флюс (6) проводящий флюс (6) аморфный карбонит (4)	+1 к урону Способности прямого урона ближнего боя и автоатаки ближнего боя вешают эффект “Кровотечение” (25% базового урона 3 хода в обход брони)
Резонирующий вибромеч DX-2	флексигласс (12) даллорианский сплав (8) трикопперный флюс (6) проводящий флюс (6) нейтрониум (4)	+1 к урону Способности создания и перехвата угрозы имеют критическое срабатывание с 9
Мандалорский бес’кад	мандалорское железо (2) волокнистый раствор нилита (6) серагласс (8)	Требуется находиться в анклаве мандалорцев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Вибромеч имеет следующие характеристики: +1 к Силе +1 к попаданию в бою +3 к доп. урону

	зуша-раствор (5) ванадиевый флюс (10)	Эффекты “Кровотечения” на цели, наложенные способностями и разными игроками, суммируются и обновляют время действия при повторном наложении

Артиллерийские пушки:

Артиллерийская пушка А-115 “Уничтожитель ранкоров”	ниластил (12) плексоид (8) ванадиевый флюс (6) эндотермический флюс (6) алюминиум (4)	+1 к урону Критический удар стрелковой способностью снижает ее откат на 1 ход
Артиллерийская ионная пушка “Нова Крусейдер”	ламинастил (12) полипласт (8) паяльный флюс (6) изолирующий флюс (6) электрум (4)	+1 к урону Требование к Меткости для владения данной пушкой снижены на -1 единицу
Плазменная пушка “Цзерка ХТ-1105 Файрстар”	мандалорское железо (2) корундовый порошок (6) карбо-плас (8) брокартовые волокна (5) протонный флюс (10)	Требуется находиться в лаборатории корпорации “Цзерка” и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Пушка имеет следующие характеристики: +1 к Меткости +1 к попаданию в бою +3 к доп. урону Все автоатаки и стрелковые способности прямого урона игнорируют броню, если она ниже показателя в 8 единиц.

- - данный бонус к урону складывается с бонусом от типа оружия и является дополнительным уроном.

Улучшения и модификации оружия:

Ствол с быстрой перезарядкой	бронзиум (30) серагласс (3) ванадиевый флюс (2)	+0,5 к доп. урону +0,5 к длительности стрелковых атак с количеством ходов более одного

Ствол с защитой от перегрева	фобиум (30) флексигласс (3) эндотермический флюс (2)	+0,5 к доп. урону -0,5 к откату стрелковых атак прямого урона мгновенного действия
Удобная рукоять амбидекстра	дюрастил (30) поливолокно (3) трикопперный флюс (2)	+0,5 к доп. урону +0,5 хода к длительности эффектов “Кровотечения”, наложенных персонажем
Рукоять из легких металлов	электрум (30) ультрахром (3) паяльный флюс (2)	+0,5 к доп. урону Критический урон автоатакой позволяет в следующем ходу использовать на 1 автоатаку больше
Модификация - элитный оптический прицел	алюминиум (30) даллорианский сплав (3) ванадиевый флюс (2)	+0,5 к броску на Поиск
Модификация - подствольный гранатомет	нейтрониум (30) карбо-плас (3) эндотермический флюс (2)	+0,5 к броску на использование гранат
Улучшение - плавкий предохранитель	полипласт (30) поливолокно (3) проводящий флюс (2)	+0,5 к Прочности огнестрельного оружия
Улучшение - кортозисная заточка лезвия	ламиноид (30) квадраниум (3) протонный флюс (2)	+0,5 к Прочности оружия ближнего боя (кроме световых мечей)
Нестабильное улучшение оружия - огнемет	нестабильное ядро (2) пластоид (20) электрум (6) изолирующий флюс (4) корундовый порошок (4) пылающее ядро (6)	Требуется находиться в анклаве мандалорцев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия” Позволяет использовать огнемет в небоевых ситуациях (дополнительный бросок) и сеять ужас и панику. Также дает дополнительную способность в бою: “Апокалипсис”: используя подствольный огнемет, персонаж врывается в гущу врагов и совершает оборот вокруг своей оси, поджигая

		из огнемета всех врагов ближнего или дальнего боя. Враги получают -2 к попаданию и 100% урона каждый ход, пока включена способность. С каждым ходом действия способности персонаж бросает кубик на “Перегрев”, значение которого суммируется. Если значение “Перегрева” достигло 15, персонаж получает 80% ХП урона, а его оружие мгновенно ломается. Один раз за бой.

Значение эффекта улучшения, ствола/рукояти или модификации округляется в меньшую сторону. Например, если общая сумма бонуса к броску на использование щитов равна 3.5, учитываться будет бонус +3. На оружии имеется четыре слота для установки 1 модификации, 1 улучшения, 1 кристалла и 1 рукояти/ствола. Компенсировать неровное число бонусов можно, установив улучшения, модификации и армирование (а иногда и кристалл) на броню. Бонус, равняющийся 0.5, не учитывается.

*ВНИМАНИЕ! Прототипы улучшений, модификаций и стволов/рукоятей будут иметь удвоенное значение характеристик. Создавать прототипы этих предметов можно, выбросив **10** на кубике при крафте.*

Особое:

Дневник оружейного мастера Вечной Империи	часть дневника (2) фрагмент чужеродного артефакта (6) фрагмент первобытного артефакта (8) мемопластик (5) термоионный гелевый раствор (10)	Требуется находиться в лагере Имперской Археологической Службы и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. -1 к требованиям Меткости/Силы для владения оружием (кроме световых мечей) Способность “Ракатанский оружейник”: персонаж призывает на поле боя проекцию Раката, которая будет сражаться на его стороне в течение 3 ходов. Проекция имеет 50% общего урона персонажа и неуязвима для урона, однако

		не генерирует угрозы. Один раз за бой. На призыв необходим бросок кубика.

Изобретательство

 ***Изобретательство*** – предоставляет возможность создавать артефакты Джедаев и Ситов.
Это тонкая работа, связанная с созданием световых мечей и их модификаций для всех, кто пользуется Силой. К модификациям световых мечей относятся энергетические и цветовые кристаллы, рукояти, а также модификации и улучшения световых мечей. От цвета кристалла зависит окраска луча в вашем световом мече. Изобретатели могут разбирать созданные световые мечи на составные части с помощью “Реверсивной инженерии” и в некоторых случаях изобретать новые методы процесса создания световых мечей и их модификаций.
Рекомендуемые собирательные навыки: “Археология”, “Охотник за сокровищами”.
Создавать предметы с помощью этого навыка можно только на борту корабля либо в населенном пункте с анклавом Джедаев/Ситов.

Базовые рецепты изобретателя:

Световые мечи:

Световой меч падавана	фрагмент древнего артефакта джедаев (12) солнечный камень (8) термоионный гелевый раствор (6) зуша-раствор (6) татуинский огненный камень (4)	+1 к доп. урону* Способности Силы, не требующие воздействия мечом, имеют на 25% эффекта урона/лечения
Световой меч аколита	фрагмент древнего артефакта ситов (12) жемчужина крайт-дракона (8) эндотермический флюс (6) корундовый порошок (6) лорддианский драгоценный камень (4)	+1 к доп. урону Автоатаки при использовании этого меча пробивают +1 единицу брони
Обоюдоострый меч ассассина	фрагмент чужеродного артефакта (12) кристалл ветра (8) кортозисный субстрат (6) брокартовые волокна (6) огненное ядро (4)	+1 к доп. урону При использовании способностей оглушения или контроля, они длятся на 1 ход дольше
Обоюдоострый меч стража	фрагмент первобытного артефакта (12) ледяной драгоценный камень (8) паяльный флюс (6)	+1 к доп. урону При использовании прямого лечения союзника, заклинатель также

	мемопластик (6) мариллит (4)	восстанавливает себе 25% от полученного союзником ХП
Световой клинок Кель-Дрома	поющий камень (2) эндотермический флюс (6) кристалл фиркранн (8) кортозисный субстрат (5) ванадиевый флюс (10)	Требуется находиться в анклаве джедаев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Меч имеет следующие характеристики: +1 к Воле +1 к попаданию в бою +3 к доп. урону Способности, связанные с защитой союзника или себя, можно перебросить 1 раз за бой
Обоюдоострый световой клинок Экзара Куна	поющий камень (2) протонный флюс (6) кристалл бондар (8) корундовый порошок (5) изолирующий флюс (10)	Требуется находиться в анклаве ситов и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Меч имеет следующие характеристики: +1 к Воле +1 к попаданию в бою +3 к доп. урону Позволяет 1 раз за бой использовать способность с полным игнорированием защиты/обороны врага

Силовые кристаллы:

Голубой силовой кристалл праведности	синий кристалл (30) нова-кристалл (3) ледяной драгоценный камень (2)	+0,5 к защите -0,5 хода к длительности оглушения/контроля (но не меньше 1 хода)
Красный силовой кристалл беспощадности	красный кристалл (30) татуинский огненный камень (3) пылающее ядро (2)	+0,5 к доп. урону +0,5 к длительности негативных эффектов на вашей цели
Зеленый силовой кристалл мудрости	зеленый кристалл (30) призматический кристалл (3) мариллит (2)	-10% к полученному критическому урону +0,5 хода к длительности положительных эффектов, наложенных на вашу цель

Улучшения и модификации световых мечей:

Рукоять мастера владения двумя мечами	кристалл некстор (30) жемчужина крайт-дракона (3) кортозисный субстрат (2)	+0,5 к доп. урону При установке на оба световых меча, вы получите 50% бонусов от меча в левой руке
Рукоять из прочных сплавов	кристалл бондар (30) нова-кристалл (3) корундовый порошок (2)	+0,5 к доп. урону При получении урона 50% и более от вашего максимального ХП, вы получаете эффект обороны в размере 25% от максимального ХП
Модификация - усиливающая линза	кристалл фиркранн (30) солнечный камень (3) брокартовые волокна (2)	+0,5 к броску на Силовое воздействие вне боя
Модификация - боевой фокус	фрагмент древнего артефакта джедаев (30) мариллит (3) волокнистый раствор нилита (2)	+0,5 к броскам на попадание Силовыми способностями, направленными на причинение урона
Улучшение - быстрая активационная кнопка	фрагмент древнего артефакта ситов (30) татуинский огненный камень (3) гипнорентгеновая установка (2)	+0,5 к Инициативе
Улучшение - балансировочное ядро	фрагмент чужеродного артефакта (30) пылающее ядро (3) мемопластик (2)	+0,5 к попаданию автоатакой в ближнем бою
Нестабильное улучшение светового меча - световая гарда	поющий камень (2) фрагмент древнего артефакта ситов (20) лорддианский драгоценный камень (6) эндотермический флюс (4) термоионный гелевый раствор (4) призматический кристалл (6)	Требуется находиться в анклаве ситов и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Позволяет установить на световой меч световую гарду. При атаке в ближнем бою противник получает 10% от вашего базового урона за каждую атаку. При

		выбрасывании 1 на автоатаку или удар мечом, вы рискуете лишиться пальцев и получить 25% урона от вашего максимального ХП. Будьте осторожны!
Нестабильное улучшение светового меча - стойка крайт-дракона	поющий камень (2) фрагмент древнего артефакта джедаев (20) кристалл ветра (6) протонный флюс (4) ванадиевый флюс (4) жемчужина крайт-дракона (6)	Требуется находиться в анклаве джедаев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Дает новую способность: “Стойка крайт-дракона”: джедай становится в экзотическую стойку на одной ноге, выгибая спину и балансируя с оружием. Стойка длится 3 хода, в каждом ходу необходимо бросать кубик на устойчивость (от Выносливости). Каждый ход, проведенный в стойке, джедай получает -2 к попаданию по себе со стороны противника (в том числе и Элитного). При неуспешном броске на устойчивость джедай падает и пропускает следующий ход, в котором его защита будет равна 0. Один раз за бой.

Синтетическое шитье



Синтетическое шитье – искусство создавать лёгкую броню, в которой удобно пользоваться Силой.
Это процесс создания синтетических материалов из кристаллов, различных химических веществ и уникальных компонентов, которые являются ресурсами для изготовления брони для всех, кто пользуется Силой. Некоторые ингредиенты, суспензии и заготовки для синтезирования можно приобрести у торговцев. Мастера синтезирования могут переделывать созданные доспехи с помощью “Реверсивной инженерии” и в некоторых случаях изобретать новые методы улучшения процесса их создания.
Рекомендуемые собирательные навыки: “Подпольная торговля”, “Археология”.

Создавать предметы с помощью этого навыка можно только на борту корабля либо в населенном пункте с анклавом Джедаев/Ситов.

Базовые рецепты портного:

Легкая броня:

Простая коричневая роба падавана	драмасский шелк (12) кристалл некстор (8) кранорановая нить (6) волокнистый раствор нилита (6) фрагмент древнего артефакта джедаев (4)	+1 к защите +1 к броскам на Убеждение
Плотно сшитый черный плащ с капюшоном аколита	теневой шелк (12) кристалл бондар (8) травелловая ткань (6) вапро-сэмплер (6) фрамент древнего артефакта ситов (4)	+1 к защите +1 к броскам на Запугивание
Джедайская роба Ревана	компонент датакрона (2) брокартовые волокна (6) нова-кристалл (8) демикотовый шелк (5) травелловая ткань (10)	Требуется находиться в анклаве джедаев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Роба имеет следующие характеристики: +1 к Силе +1 к Воле +1 к попаданию световым мечом в бою +1 к Убеждению вне боя +1 к защите

Средняя броня:

Открытое красное одеяние с вырезами сита-инквизитора	винный шелк (12) красный кристалл (8) ткань зейд (6) брокартовые волокна (6) фрагмент чужеродного артефакта (4)	+1 к защите +1 броскам на Соблазнение
Длинное нежно-голубое платье советницы	денебриллианский звездный шелк (12) синий кристалл (8) зуша-раствор (6) демикотовый шелк (6) фрагмент первобытного артефакта (4)	+1 к защите +1 к репутации с анклавом Джедаев (только во время ношения!)
Роба мастера-джедая Сатиль Шан	компонент датакрона (2) зуша-раствор (6) наношелк (8) коруновый порошок (5) кортозисный субстрат (10)	Требуется находиться в анклаве джедаев и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Одеяния имеют следующие характеристики: +1 к Силе +1 к Воле +1 к попаданию световым мечом в бою +1 к контролю разума вне боя +1 к защите
Скромная одежда Дарт Трэи	компонент датакрона (2) ткань зейд (6) травелловая ткань (8) кранорановая нить (5) демикотовый шелк (10)	Требуется находиться в анклаве ситов и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Одеяния имеют следующие характеристики: +2 к Воле +1 к попаданию Силовыми способностями в бою +1 к броскам на Скрытность +1 к защите

Тяжелая броня:

Броня защитника Тайтона	наношелк (12) зеленый кристалл (8) волокнистый раствор нилита (6) демикотовый шелк (6)	+1 к защите +10 к эффектам “Обороны”

	кристалл фиркранн (4)	
Одеяние джедая-воителя	драмасский шелк (12) кристалл некстор (8) кранорановая нить (6) травелловая ткань (6) кристалл бондар (4)	+1 к защите +1 ход к длительности наложенных на себя положительных эффектов Силы
Одеяния Дарта Марра	компонент датакрона (2) кранорановая нить (6) пылающее ядро (8) миостимулятор (5) ткань зейд (10)	Требуется находиться в анклаве ситов и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Одеяния имеют следующие характеристики: +1 к Силе +1 к Воле +1 к попаданию световым мечом в бою +1 к Запугиванию вне боя +1 к защите

Кибертехника



Кибертехника – технический навык позволяющий конструировать различные кибернетические улучшения, генераторы щитов, взрывчатку.
Этот навык позволит вам создавать головные телефоны, гранаты, мины и технические генераторы и даже дроидов. Головные телефоны – это наружные мини-компьютеры, переносимые в ушной области. Они улучшают боевые качества, предоставляя носителю аудио и видео информацию об окружении, также они могут посылать данные в виде нервных импульсов с помощью наружного передатчика. Кибертехники могут разбирать собственноручно собранных дроидов, головные телефоны и технические генераторы, что в результате дает им возможность получить новые рецепты или добыть ресурсы с помощью “Реверсивной инженерии”.
Рекомендуемые собирательные навыки: “Утилизация”, “Подпольная торговля”.

Создавать предметы с помощью этого навыка можно только на борту корабля либо в населенном пункте с базой корпорации “Цзерка”.

Базовые рецепты кибертехника:

Головные телефоны:

Головной телефон с электровизором	пластоид (8) дюрастил (10) квадраниум (4) плавильный флюс (2) гипнорентгеновая установка (3) брокартовые волокна (2)	+0,5 к доп. урону дальнобойным оружием
Головной телефон с глушителем помех	бронзиум (8) полипласт (10) терентиум (4) изолирующий флюс (2) миостимулятор (3) устройство для скрепления нервных волокон (2)	+0,5 к защите
Головной телефон с автоматической фокусировкой	электрум (8) фобиум (10) ксонолит (4) проводящий флюс (2) стимуляторная клемма (3) вапро-сэмплер (2)	+0,5 к урону ближним оружием

Гранаты:

Осколочная граната	нейтрониум (3) сиридиум (1) эндотермический флюс (1) проводящий флюс (1)	При попадании в гущу врагов наносит всем урон, равный навыку “Техника”, умноженному на 3. Попадание зависит от навыка “Техника”.
EMP-граната	аморфный карбонит (3) квадраниум (1) изолирующий флюс (1) ванадиевый флюс (1)	При попадании во врага механического происхождения оглушает его на 1 ход, лишая защиты. При попадании в обычного врага, пользующегося огнестрельным оружием, не позволяет ему использовать способности в течение следующего хода. Попадание зависит от навыка “Техника”.
Светошумовая граната	алюминиум (3) терентиум (1) протонный флюс (1) трикопперный флюс (1)	При попадании в гущу врагов: Обычные - оглушаются на 1 ход, Редкие - в следующем ходу атакуют случайных противников, Элитные - вынуждены бросать кубик на попадание в следующем ходу. Попадание зависит от навыка “Техника”.

Мины:

Ионная мина	пластоид (2) ксонолит (1) мемопластик (2) корундовый порошок (1) эндотермический флюс (1)	Наносит урон наступившему на нее противнику в размере “Техника” x 2. Если это механический противник, урон возрастает до “Техника” x 4. Успех установки зависи от навыка “Техника”.
Дезинтегрирующая мина	фобиум (2) чешуйка крайт-дракона (1) термоионный гелевый раствор (2) брокартовые волокна (1) протонный флюс (1)	Наносит урон наступившему на нее органическому противнику в размере “Техника” x 3, а также снижает его защиту на 1 до конца боя. Успех установки зависи от навыка “Техника”.

Плазменная мина	полипласт (2) квадраниум (1) волокнистый раствор нилита (2) зуша-раствор (1) трикопперный флюс (1)	Наносит урон наступившему на нее противнику в размере “Техника” x 2, а также поджигает и наносит урон в размере “Техника” x 1 в течение следующих 3 ходов в обход брони. Успех установки зависит от навыка “Техника”.

Генераторы щитов:

Иридонский генератор щита	ламиноид (12) терентиум (8) стимуляторная клемма (6) миостимулятор (6) дюрастил (4)	+1 к защите Позволяет один раз за бой отразить 50% направленного в текущем ходу на персонажа урона противника обратно в него самого. Невозможно экипировать при наличии двуручного или парного оружия.
Генератор щита “Цзерка”	бронзиум (12) ксонолит (8) прибор для медсканирования (6) вапро-сэмплер (6) алюминиум (4)	+1 к защите Позволяет один раз за бой полностью поглотить направленный на персонажа урон в текущем ходу, в следующем используя 50% этого урона в качестве “Обороны”. Невозможно экипировать при наличии двуручного или парного оружия.
Генератор щита “Эчани”	нейтрониум (12) сиридиум (8) термоионный гелевый раствор (6) устройство для скрепления нервных волокон (6) полипласт (4)	+1 к защите Позволяет один раз за бой поглотить весь направленный на персонажа в текущем ходу урон, восстановив ему 50% ХП от этого урона в следующем ходу. Невозможно экипировать при наличии двуручного или парного оружия.

Дроиды:

Астромеханический дроид МТ-4Т	мандалорское железо (1) нестабильное ядро (1) дюрастил (6) паяльный флюс (8) эндотермический флюс (5) терентиум (10)	Требуется находиться в лаборатории корпорации “Цзерка” и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Позволяет ремонтировать сломанное оружие и броню бесплатно, но не более 3 раз в реальный день. Также снижает расход топлива и таким образом оплату за приземление и топливо, взимаемую на планетах.
Протокольный дроид GE-3	мандалорское железо (1) нестабильное ядро (1) электрум (6) проводящий флюс (8) протонный флюс (5) ксонолит (10)	Требуется находиться в лаборатории корпорации “Цзерка” и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Позволяет проходить проверки на “Убеждение” без броска 1 раз в реальный день. Также дает на 1 единицу репутации больше со всеми фракциями.
Боевой дроид ZX-10	мандалорское железо (1) нестабильное ядро (1) фобиум (6) трикопперный флюс (8) изолирующий флюс (5) сиридиум (10)	Требуется находиться в лаборатории корпорации “Цзерка” и иметь репутацию с ними не менее “Дружелюбия”. Позволяет вооружить дроида любой штурмовой винтовкой и отправить в бой. Дроид имеет 75% от вашего максимального ХП, 1 единицу защиты и базовый урон от оружия. При смерти в бою чинится так же, как сломанная броня и оружие.

ВНИМАНИЕ! Единовременно персонаж может иметь только одного дроида.