

Колодец — одно из немногих мест в бескрайней Вселенной, где возможна жизнь. В его центре находится огромный огненный шар, энергия от которого питает магические устройства Древних. Этот шар является дном Колодца, так как рано или поздно всё падает на него. Жизнь в Колодце в основном сконцентрирована в Городах, построенных Древними. Жизнь вне Города возможна только на Кораблях Древних, которые перевозят грузы и живых существ между Городами.

Расы Колодца



ЛЮДИ — самая часто встречающаяся раса в Колодце. Они первые стали разумными (после Древних, естественно) и освоили использование Ветров Пустоты. Когда Древним требуются помощники или ученики, они чаще всего берут людей.



АСТРОГУМ — вторая по частоте раса в Колодце. Они каким-то образом зародились в огненном сердце Дна Колодца. Их природная обаятельность заслужила им место любимчиков двух могущественнейших рас Колодца: Люди обучили их владению Ветрами, а Древние включают их в свои магические ритуалы, в то время как даже человеку надо пройти длительное обучение, чтобы быть допущенными к таинствам, поддерживающим жизнь в Колодце.



ДРЕВНИЕ — самая старшая и могущественная раса Колодца. Ни один Город или Корабль не может обойтись без них. Их магические устройства дают свет, тепло, связь и чистый воздух. Сами по себе они слабы и довольно-таки слепы — они не в состоянии почувствовать Ветра Пустоты, но чудеса, что они творят, поставят любого глупца на место.

ПРОЧИЕ РАСЫ — в колодце много различных рас. К появлению многих из них приложили руку Древние.

ПРЕДЫСТОРИЯ:

Убежище Близнецов. Самый разнообразный Город Колодца. Различных рас, конечно, в некоторых Городах и побольше будет, но в Убежище собраны преступники абсолютно всех типов, что можно представить. Лучше места для работы и представить нельзя.

Контора “Гилберт и Древний” урвала себе неплохое место над Дном — текущие хозяева города обращаются к ним, когда нужно найти чью-то грязь без официальных

расследований. Платят всегда хорошо. Идеальная работа, если бы не текучка кадров. Чужая грязь — скользкая штука, и упасть ну очень легко.

Гилберт недавно набрал очередную команду новичков. На складах в оси А какие-то придурки страх потеряли и стырили какой-то магический артефакт. Заказчик заверил, что ничего важного, так что пускай салаги делом займутся и шуганут обнаглевших идиотов.

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Сила
Выносливость
Ловкость
Интеллект
Харизма

Броски на характеристики: 2d10 + бонус расы

Люди: С +20 В +20 Л +20 И +20 Х +20

Астрогум: С +30 В +25 Л +15 И +15 Х +20

Древние: С +15 В +15 Л +20 И +25 Х +25

Навыки:

Название	Характеристика	Описание	Примечание
Магия	Интеллект	Умение пользоваться волшебными артефактами Древних	Навык доступен только Древним и их ученикам. Если вы играете не за Древнего, требуется разрешение ГМ.

Медицина	Интеллект	Искусство продления чужих страданий	*
Наблюдательность	Интеллект	Обнаружение деталей и сборка их в единое целое	*
Механика	Ловкость	Манипуляции с устройствами, произведёнными обычными людьми	
Стрельба	Ловкость	Владение вооружением трусов и тех, кто выживает.	*
Пилотаж	Ловкость	В то время как большинство устройств Древних слишком сложны для обывателей, Древние позаботились о том, чтобы движением Кораблей могли управлять простые люди. После обучения достаточно иметь лишь достойную скорость реакции. В долгий путь без Древнего всё же лучше не отправляться — мало кто в состоянии вдохнуть колдовство обратно в сломанную деталь.	
Акробатика	Ловкость	Увороты и перемещение по пересечённой местности	*
Угрозы	Харизма	Возможности кроваво расправиться с моралью оппонента	*
Актёрство	Харизма	Навык выдать ложь за правду. И правду за правду.	*
Наездник Ветров	Харизма	Умение использовать Ветра Пустоты (телекинез, чтение мыслей)	Древние не способны использовать Ветра
Торговля	Харизма	Всё имеет свою цену. Любую цену можно обсудить.	*
Уничтожение	Сила	Ломать — не строить. Но знание, где ломать, помогает.	*
Ближний бой	Сила	Разбивание морд на близком расстоянии	*
Тяжёлый труд	Выносливость	Владение той или иной профессией, требующей утомительной монотонной работы	Этот навык не охватывает сразу все подобного рода вещи.

			Вместо этого, его можно взять несколько раз для каждой конкретной профессии

* — При отсутствии может применяться с уменьшенной вдвое Характеристикой

ЧЕРТЫ:

Черты — неотъемлемые свойства персонажей. Им нельзя научиться или забыть. Персонаж получает одну на выбор и характерную для его расы.

- **Аура уважения:** Этот персонаж внушает уважение одним своим присутствием. Это слегка осложняет попытки оставаться инкогнито. (Расовая: Древний)
Проверки на Харизму на шаг легче.
- **Большой:** этот персонаж заметно больше обычного человека. Ему легче даются физические нагрузки, но питать большое тело нужно тоже больше.
Проверки на Силу и Выносливость на шаг легче. Расходы на еду выше на 50%.
- **Внимательный:** Этот персонаж замечает больше других. *Проверки на Интеллект на шаг легче*
- **Книжный червь:** Этот персонаж больше посвящал себя получению знаний, пренебрегая физической подготовкой. *Проверки на Интеллект на два шага легче. Проверки на Силу, Выносливость и Ловкость на шаг сложнее.*
- **Огненное касание:** разозлённые Астрогум способны высвободить свою внутреннюю энергию в разрушительных целях (Расовая: Астрогум) (Уникальная: Астрогум). *Во время рукопашной атаки есть возможность получить Лёгкую рану, чтобы нанести урон в 4 раза выше. Решение принимается после проверки на попадание, но до броска урона.*
- **Разносторонний:** Персонаж учился большому количеству вещей, чем может показаться на первый взгляд. (Расовая: Человек) *При создании персонажа можно выбрать дополнительный навык.*
- **Любознательный:** Этот персонаж имеет тягу к знаниям, из-за чего быстрее других усваивает новую для него информацию. *Цена новых навыков снижена на 20%*
- **Растущий талант:** Этот персонаж способен к более быстрому развитию своих неограниченных талантов. *Цена увеличения Характеристик снижена на 20%*
- **Коммерческая жилка:** Этот персонаж способен найти выгодную сделку там, где обычный человек даст себя облапошить. *При обмене Очков Награды на деньги, персонаж получает на 20% больше.*
- **Плоть из металла:** В этот металл вдохнули жизнь Древние. Он прочнее обычной плоти, но плата за это — возможность питаться лишь магией.

(Уникальная: Творения Древних) Вместо еды этот персонаж использует Носители Заряда. Лёгкие раны конвертируются в Серьёзные по 6, Серьёзные в Смертельные по 4.

КОНСТРУКТОР МАЛЫХ РАС:

Малые расы не получают расовую черту, вместо этого они распределяют 110 очков бонуса к Характеристикам. Ни одна характеристика не может иметь бонус ниже +10. Как минимум одна характеристика должна иметь бонус +15 или ниже.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА:

1. Выбирается раса персонажа.
2. Игрок выбирает личную черту персонажа
3. Игрок кидает броски на характеристики в строгом порядке (Выносливость->Интеллект->Ловкость->Сила->Харизма)
4. Игрок делает 2 дополнительных броска 2d10 и заменяет ими 2 любых (вариант “никакой” допустим) броска на характеристики
5. Персонаж выбирает 2 навыка для изначального обучения (3, если взята/является расовой черта Разносторонний)
6. Выбирается стартовая экипировка (на 8 000 тахион)
7. (Или 0) придумывается имя, описание и предыстория.

ХОД ИГРЫ:

Время: В Колодце нет традиционного понятия дня и ночи, а также времён года, так как вся жизнь сосредоточена на космических станциях. Поэтому время привязано к циклам сна и бодрствования Древних. Основной единицей измерения времени является **цикл**, примерно равный одним суткам на Земле. Циклы делятся на децициклы и миллициклы (1/10 и 1/1000 цикла соответственно, если кто-то не знаком с дробными приставками).

Раунд представляет собой 1/20 миллицикла. (Чуть больше 4 секунд в переводе на наше время)

Разрешение всех ситуаций, исход которых не гарантирован, с помощью броска костей называется Проверкой.

Проверка — это бросок d100, чем больше, тем хуже. Если результат меньше или равен характеристике, Проверка Успешна, иначе она Провалена.

У проверок есть несколько уровней сложности, которые изменяют значение Характеристики :

Очень лёгкий (+30)
Легкий (+20)
Рутинный (+10)
Вызывающий (0)
Затруднительный (-10)
Сложный (-20)
Крайне сложный (-30)

Некоторые возможности (или отсутствие таковых) персонажа могут изменить уровень сложности на один или несколько шагов.

Уровень сложности не может подняться выше Крайне Сложного и опуститься ниже Очень Лёгкого.

Раны в бою:

Лёгкие раны никак не мешают персонажу дальше сражаться. 4 Лёгкие раны эквивалентны одной Серьёзной.

Серьёзные раны причиняют значительное неудобство персонажу. Каждая серьёзная рана повышает сложность всех проверок на 1 шаг. 3 Серьёзные раны эквивалентны 1 Смертельной.

Смертельные раны означают, что персонаж выведен из строя и в смертельной опасности. В зависимости от типа раны и обстоятельств ГМ должен решить скорость ухудшения его состояния. Получение двух Смертельных ран — гарантированная смерть.

Мораль соперников:

Большинство противников не собирается сражаться с игроками до получения Смертельных ран. Если показать им, что их цель того не стоит, они побегут или даже сдадутся.

Начальное значение Морали обычно составляет 4-5

Численное преимущество противника поднимает мораль на X, где X = разнице в численности участвующих в бою (минимум 0)

Каждый выведенный из боя (смертельно раненый или напуганный) противник снижает мораль на 1

Наличие Лёгких ран снижает мораль на 1

Наличие Серьёзных ран снижает мораль на 3 (не стакается с Лёгкими)

Успешная проверка Угроз снижает мораль на 1

Если мораль противника достигает 0, он пытается сбежать.

Если мораль противника падает ниже 0, он немедленно сдаётся и пытается получить пощаду любыми доступными ему способами.

Действия в бою:

Время в бою “встаёт на паузу” при начале каждого нового раунда. В качестве условности все персонажи ходят по очереди: те, у кого самая высокая характеристика Ловкости ходят первыми. Если у игрока и NPC одинаковая Ловкость, первым ходит игрок. Порядок ходов NPC и игроков с одинаковой Ловкостью определяется произволом ГМ и любым броском костей соответственно.

Большинство действий в бою требует использования очков Мобильности. Мобильность восстанавливается на максимальное значение каждый раунд и не накапливается.

0 Мобильности (не больше 2 за раунд):

Шаг - первый Шаг в раунд тратит 0 Мобильности, если в этот раунд ещё не было применено 2 действия за 0 Мобильности.

Отступление - Если персонаж не атаковал в этот раунд, он выкрикивает или иначе передаёт команду на отступление союзникам. Все, кто согласен на Отступление (включая применившего) ходят немедленно и получают 3 дополнительных очка мобильности, но не могут атаковать.

Ускорение - При помощи проверки Акробатики персонаж временно получает дополнительную Мобильность (2). Вызывающая проверка даёт эффект длиной в 8 раундов. Можно уменьшить длину эффекта на 2 раунда, чтобы снизить сложность на шаг. Можно повысить сложность на шаг, чтобы удлинить эффект на 1 раунд.

Смена оружия - можно сменить оружие на находящееся в слоте Основного или Вспомогательного

Короткое креативное действие - персонажи не ограничены заранее определённым набором действий. Игрок может придумать любое и спросить ГМ о его длине и требуемых проверках.

1 Мобильности:

Шаг - базовое действие перемещения. В местах с гравитацией означает перемещение на 1 клетку, в местах без неё коррекцию своей скорости на 1 клетку/раунд.

Быстрая атака - персонаж бьёт наудачу, не целясь. Сложность проверки на попадание возрастает на 2 шага.

Подготовка уворота - Персонаж делает Вызывающую проверку Акробатики. Проверка попадания по нему для следующей атаки на шаг сложнее. Действие можно применять повторно, но каждое последующее на шаг сложнее.

Среднее креативное действие - см. Короткое креативное действие.

2 Мобильности:

Атака - персонаж целится и атакует. Делается Рутинная (+модификаторы) проверка Ближнего Боя или Стрельбы. Если проверка успешна, делаются броски на урон для конкретного оружия.

Разрыв дистанции - если в радиусе 2 клеток находится противник, персонаж перемещается на 3 клетки от противника. Действие возможно только в местах с нормальной гравитацией.

Копание в инвентаре - персонаж ищет предмет и берёт его в руки/оставляет доступным для действия в 0 мобильности. Так оставить можно лишь один предмет.

Подготовка контратаки - Вызывающая проверка Ближнего боя (Рутинная, если есть щит). После первой неудачной атаки в ближнем бою противник немедленно завершает свой ход и получает обычный урон от оружия ближнего боя в руках. Если такого нет, применяется Рукопашный бой.

Длинное креативное действие - см. Короткое креативное действие.

Награды и прокачка:

Всё приключение делится на **Конфликты**. Конфликт — не обязательно сражение, это может быть загадка, или погоня, или даже длительный рабочий день. Каждый Конфликт представляет собой задачу, которую надо решить группе. После разрешения конфликта персонажи получают Очки Награды. Количество ОН зависит от сложности задачи. ОН являются одновременно опытом и материальной наградой, точнее, игрок сам решает, во что их конвертировать.

Если у персонажа нет черт, влияющих на конвертацию ОН, то ОН конвертируются следующим образом:

1 ОН можно “продать” за 500 тахион

Можно получить 5 единиц любой характеристики. Первое такое увеличение стоит 10 ОН, второе 20, третье 30 и так далее.

Можно получить новый навык. Первый навык стоит 10 ОН и далее аналогично Характеристикам.

Прокачка навыка или характеристики не обязательно приобретается единомоментно, можно постепенно вкладывать ОН. Выбор характеристики или навыка делается только в момент полной покупки.

Очки Наград привязаны к конкретному персонажу и не могут быть переданы.

ЭКИПИРОВКА:

У персонажа есть 5 слотов:

Основное оружие

Вспомогательное оружие

Броня

Модификатор брони

Шлем

Основное оружие:

Название	Тип	Цена	Урон	Примечание
Рукопашный бой	Обычно кинетический	—	20% Ничего 40% Лёгкие 40% Серьёзные	Любой человек может драться голыми щупальцами.
Боевые искусства	Обычно кинетический	—	50% Лёгкие 30% Серьёзные 20% Смертельные	Метод получения ГМом пока не придуман.
Гигаваттовый ультрафиолетовый карабин	Винтовка-Лучевое	65 000	45% Серьёзное ранение 55% Смертельное ранение	КРАЙНЕ нелегален
LR-460/750	Винтовка-Лучевое	40 000	10% Лёгкое ранение 60% Серьёзное ранение 30% Смертельное ранение	Строгий контроль за оборотом. Редко появляется в руках кого-то, не являющегося элитным солдатом Города.
LR-550/600	Винтовка-Лучевое	20 000	20% Лёгкое Ранение 60% Серьёзное ранение 20% Смертельное ранение	Стандартное оружие на вооружении военных формирований в Колодце
LR-700/400 "Мир"	Винтовка-Лучевое	5 000	40% Лёгкое ранение 40% Серьёзное ранение 20% Смертельное ранение	Устаревшее, но крайне надёжное оружие
"Ферзь"	Лезвийно-фазовое	5000	С зарядом: 10% Лёгкое 60% Серьёзное 30% Смертельное Без заряда: 60% Лёгкое ранение 20% Серьёзное 20% Смертельное	Недавно вышедшее из стадии прототипа оружие пока ещё довольно редкое, но весьма дешёвое в производстве. К тому же, в отличии от предыдущих двух шагов, при отсутствии заряда ничем не уступает "Пешке"
"Слон"	Лезвийно-терм	3000	С зарядом:	Клинок серии

	альное		30% Лёгкое 50% Серьёзное 20% Смертельное Без заряда: 90% Лёгкое 10% Серьёзное	“Шахматы”, предназначенный для военного использования.
“Рыцарь”	Лезвийно-вибрационное	1000	С зарядом: 50% Лёгкое 30% Серьёзное 20% Смертельное Без заряда 90% Лёгкое 10% Серьёзное	Второй шаг в серии клинков “Шахматы”. Если его не забывать заряжать, эффективность значительно возрастает
“Пешка”	Лезвийное	500	60% Лёгкое ранение 20% Серьёзное 20% Смертельное	Серия дешёвых металлокерамических клинков, широко распространённых среди гражданского населения
“Somnium IV”	Крупнокалиберный автомат	30 000	100% Лёгкое ранение + 80% Лёгкое ранение 20% Серьёзное ранение	Модифицированная версия Somnium’a для удобства стрельбы на дальней дистанции, ценой уменьшения калибра
“Somnium III”	Крупнокалиберный автомат	15 000	20% ничего 80% Лёгкое ранение + 80% Лёгкое ранение 20% Серьёзное ранение	Крупнокалиберный кинетический автомат со средней дальностью поражения
Фотон	Баранный дробовик	40 000	100% Лёгкое ранение + 50% Лёгкое ранение 50% Серьёзное ранение	Неэффективны на дальней дистанции, но их огневая мощь столь разрушительна, что грохот от их выстрелов, заставляет испытывать страх даже союзников. Крайне редкое оружие, и не только потому что контролируются его обороты.
Ф.А.	Помповый кинетический дробовик	5 000	100% Лёгкое ранение x2	Классический и функциональный дробовик, который не

				смотря на свою устарелость, всё ещё способен дать фору большинству современному оружию. Довольно распространён и имеет множество своих вариаций с различными модификациями.
Flammis	Боевой кинетический автоматический дробовик	2 000	Дальний бой: 100% Лёгкое ранение Ближний бой: 90% Лёгкое ранение 10% Серьёзное	Надёжный и проверенный. Этот дробовик некогда считался превосходным оружием, но сейчас служит лишь как память об ушедших днях, но не смотря на это, он всё ещё используется, скорее всего, это из-за простоты использования, впрочем, по мощности он всё равно уступает более дешевым в изготовлении современным оружием. В стандартной комплектации имеет примитивный лазерный прицел и зазубренный выдвижной штык.
“Возмездие”	Полуавтоматическая кинетическая винтовка	2 000	10% ничего 60% лёгкое 30% серьёзное + 10% ничего 60% лёгкое 30% серьёзное	Эта винтовка обладает крепкой и надёжной конструкцией и достаточно крупным калибром, из-за чего часто выбирается опытными стрелками.
Автомат “Шторм”	Автоматическая кинетическая винтовка	1000	(30% Ничего 70% Лёгкое) x4	Автоматическая винтовка старого образца. Дешевая, простая, для использования требует минимальных интеллектуальных навыков. Технически ,автоматы типа

				“Шторм”, представляют из себя огнестрельное оружие, использующие сменные коробчатые магазины и стреляющие во врага твердотельные снаряды малого калибра.
GS22	Лезвийное и Кинетическое оружие	700	Дальний бой: 60% Лёгкое 40% Серьёзное Ближний бой: 60% Лёгкое ранение 20% Серьёзное 20% Смертельное	Не очень эффективная инженерная мысль, но некоторым она пришлась по душе. GS22 представляет из себя смесь обычного клинка и однозарядного кинетического оружия.
“Милосердие”	Кинетический пистолет	500	10% Ничего 80% Лёгкое ранение 10% Серьёзное ранение	Это оружие является наглядным примером того, что для создания оружия нужны соответствующие навыки. Своё прозвище, “Милосердие”, получил за то, что когда он убивает именно то, на что он наведён - это явный признак того, что не иначе как сами древние смилостивились над стрелком.
Principle	Кинетический автопистолет	300	30% Ничего 60% Лёгкое 10% Серьёзное	Основная идея этого пистолета заключалась в том, чтобы создать такое оружие, которое было бы максимально дешевое, как в производстве, так и в его обслуживании. Все его детали можно воспроизвести из промышленного мусора. Несмотря на обилие недостатков, и отваливающийся магазин, выпадающий после опустошения обоймы, это самое

				дешевое оружие, которое можно приобрести, поэтому недостатка в спросе оно не имеет.
Лазпистолет	Лазерное оружие	700 (900)	80% Лёгкое ранение 10% Серьёзное ранение 10% Смертельное ранение (Перегрузка) 60% Серьёзное 40% Смертельное	Лазпистолет - это компактное, легкое и не всегда надежное оружие, ибо он может быть сделано, как качественно, но дорого, так и грубо, зато дёшево и стреляет.
Лазпистолет "Вспышка"	Лазерное оружие	900	60% Лёгкое 30% Серьёзное 10% Смертельное	Загадочный и мощный лазпистолет, который прозвали "Вспышкой". Отличается от стандартной модели тем, что он больше и мощнее. Использует тот же метод заправки, что и обычный лазпистолет, в связи с чем, производит гораздо меньше выстрелов, чем оригинал.
Лазъавтомат	Лазерное оружие	1 500	<В разработке>	Стандартная конструкция лазерного автомата. Существуют бесчисленные разновидности данного оружия, но все их объединяет одно - надежность, будь это даже самая грубая подделка, она всё равно будет стрелять, во всяком случае, пока не взорвётся. Стандартные виды этого автомата могут иметь, помимо обычного, режим стрельбы повышенной мощности.
"Молния"	Лазерное оружие	1 200	<В разработке>	Компактное лазерное оружие, сделанное на

				основе давно устаревшего пистолета-пулемета с дополнительными модификациями и интеграцией тактического фонаря. Это оружие подходит для молниеносных операций и хорошо показывает себя в помещениях с замкнутым пространством.
“Фазовый кнут”	Шоковый хлыст или Фазовый хлыст	10 000	Обычный режим: 50% Лёгкое ранение 50% Серьёзное ранение Фазовый режим: 50% Лёгкое ранение 50% Серьёзное ранение + Пробитие брони	Шоковый хлыст состоящий из электрической цепи и шокера на конце. Имеет малую дистанцию поражения, но компенсирует это с лихвой своей особенностью, которая при активации фазового датчика, превращает его на некоторое время в фазовый хлыст. Правда такое удовольствие обходится дорого, потому как для повторного использования фазового хлыста - его необходимо заряжать.
“Спица”	Лезвийное	4 000	20% Лёгкое 50% Серьёзное 30% Смертельное	Тонкий и острый клинок, сделанный из необычного сплава, который способен получать более сильный кинетический заряд, чем в него на самом деле вкладывается. Также, к его противоположному концу прикреплена нить из вибрирующего материала, из-за которого её сложно порвать или ухватиться

				за неё, не имея специального оружия или перчаток. К базовому комплекту прилагаются специальные перчатки, в которых скрыт механизм наматывания нити и они предоставляют защиту от вибраций.
--	--	--	--	--

Броня

Параметры брони:

Защита: уровень ран, которые предотвращает броня. Раны этого уровня снимают одну единицу прочности. Раны более низкого уровня накапливаются на броне, пока не будут эквивалентны уровню защиты

Прочность: количество предотвращений ран заданного уровня

Саморемонт: количество восстанавливаемой прочности при запуске процесса самовосстановления. Процесс занимает 0.5 миллицикла и требует минимально возможного количества движений.

Мобильность: Количество действий движения в раунд для этой брони.

Название	Цена	Защита	Прочность	Саморемонт	Мобильность	Космос?	Примечания
Рабочая одежда	100	Лёгкие	3	0	5	нет	Самый распространённый тип одежды в Колодце
Робы Аколита Древних	300	Лёгкие	5	0	5	Нет	Более дорогая одежда, обычно символизирующая статус ученика Древних
Пустотные одеяния	1000	Лёгкие	7	0	3	Да	Самый дешёвый вариант для тех, кому надо выйти за пределы Города или в ту его секцию, где металлическая скорлупа была повреждена.
Униформа постово	700	Серьёзные	5	0	4	Нет	Классическая защита для тех стражей порядка, которым никуда не надо

го							ходить
Униформа патрульного	1100	Серьёзные	5	0	5	Нет	Та же защита за большие деньги. Ну хоть ходить легче.
Класс "Ящерица"	3000	Лёгкие	9	1	3	Да	Наиболее популярный костюм для операций в повреждённых секциях Городов, обладающий небольшой способностью к самовосстановлению
"Ящерица II"	7000	Лёгкие	7	1	5	Да	Один из лучших костюмов для работы в пустоте. Цена компенсируется великолепной свободой движений, полученной за счёт утоньшения материала.
Броня Оперативников	7000	Серьёзные	3	1	5	Нет	Броня для солдат, выполняющих молниеносные операции. В продолжительной перестрелке она не очень поможет, но при серии коротких штурмов система саморемонта способна поддерживать адекватную целостность (если за её состоянием следит Древний, естественно)
Вспомогательная система "M.S.B"	1500	Лёгкие	3	0	5	Нет	Вспомогательная система M.S.B(Middle speed buff), выполнена в виде экзо-конструкции, позволяющие корректировать нагрузку тела и повышать тем самым его мобильность. M.S.B является излюбленной вспомогательной системой среди богатеньких наёмников, любящих помахать

							холодным оружием. Проверки на Акробатику и Ближний Бой на шаг легче.
Статическая броня	10000	Серьёзные	8	1	3	Да	Дорогостоящая аналогия популярного костюма “Ящерица”, сделанная специально для проведения боевых операций в Пустоте, либо же в поврежденных секторах городов. Отличается от неё наличием статического генератора, создающего небольшое поле вокруг носителя, которое способно с определённой вероятностью отклонить выстрелы, сделанные из лучевых или лазерных орудий на дальней дистанции, а также снижает эффективность снарядов от огнестрельного кинетического оружия, если они были сделаны не в плотную. Создаёт помеху для лучевого и лазерного оружия повышая сложность проверки на выстрел на два шага, а также, снижает эффективность снарядов от кинетического огнестрельного оружия на 10%, сдвигая самое слабое возможное значение при нанесении урона на 10 пунктов вверх, уменьшая тем самым максимально возможное значение на 10 пунктов. Пример - бросок д100 без снижения

							эффективности: 30% ничего, 40% легкое, 30% серьезное. Д100 со снижением эффективности: 40% ничего, 30% лёгкое, 20% серьезное. То есть в обычных условиях выпадение на дайсах 70-100 означало бы нанесение серьезного урона, теперь же это произойдёт только при условии если выпадет 80-100.
Вспомогательная система "P.C.2.0"	8000	Легкие	7	0	3	Нет	Вспомогательная система P.C.2.0(Power Combat 2.0), выполнена в виде экзо-конструкции, которая в первую очередь призвана для того, чтобы повысить эффективность гашения отдачи и удобства обращения с оружием, а также, дополнительным свойством этой системы является усиление физических возможностей её носителя. Сложность проверки на выстрел на шаг легче, сложность на Ближний бой на шаг легче.
Экзо-костюм "Молот"	5000	Легкие	4	0	5	Нет	Экзо-костюм класса "Молот", был разработан в первую очередь для того, чтобы облегчить жизнь рабочему классу, а по сему, он заметно упрощает жизнь тем, кто навечно связал свою жизнь с тяжелой работой. "Молот" ускоряет процесс благодаря дополнительным конечностям встроенным в него, а благодаря

							встроенной в костюм магической плите с простейшими настройками, которые поймет даже неразумный обитатель колодца, его легко можно приспособить к другим специализациям и он справится с любой работой выполнять, заметно повышая её качество. <i>Проверки на тяжёлый труд на два шага легче. Проверки на Ближний бой на шаг легче. Никто ведь не ожидает три пары рук.</i>
Боевой костюм старого образца "Gray"	5000	Легкие	6	0	4	Нет	Это устаревшая модель военной формы сейчас представляет из себя самый дешёвый защитный костюм для наёмников. Сам по себе костюм неплох тем, что не стесняет движений и даёт хоть какую-то защиту, но ценится он за другое, ибо анонимный производитель, продвигаемый наёмниками, позаботился интегрировать в этот костюм защитную систему, позволяющую один раз свести на нет ущерб от одного мощного выстрела, который мог бы причинить весомый ущерб носителю, правда, она крайне бесполезна против фазового оружия и требует постоянной зарядки после использования. <i>Позволяет один раз предотвратить ущерб "серьёзного" попадания.</i>

Боевой экзo-кocтyм клacca "Smasher"	20000	Серьёзные	10	1	4	Да	Серия "Smasher" - это последние достижения среди современных защитных костюмов, предназначенных в основном для военных и отрядов критического реагирования, а потому она предоставляет носителям серьёзную защиту и минимально стесняет движение, помогает быстро определять цель и без помех вести огонь. <i>Позволяет один раз раз предотвратить ущерб от "Смертельного" попадания. Проверки на выстрел на шаг легче. Проверки на Наблюдательность на шаг легче.</i>
Броня серии "Кристалит"	7000	Легкие	6	0	5	Нет	Броня серии "Кристалит" была разработана с целью облегчить задачи наблюдателям и поэтому в неё был встроен датчик с искусственным интеллектом, который сканирует местность и помогает наблюдателям собирать информацию. Помимо датчика, в кристалит встроена пробная версия магических кристаллов, призванная для того чтобы сделать силуэт носителя нечетким и размытым. <i>Проверки на наблюдательность на шаг легче, встречные проверки на наблюдательность на шаг сложнее.</i>
Броня серии	20000	Легкие	6	2	5	Да	Совершенно новая, практически недавно

“Кристаллит ZV”						вышедшая из стадии прототипа броня серии “Кристаллит”, версии ZV. ZV обладает уникальными свойствами, которыми является почти полная маскировка её носителя - это делают миллиарды крошечных магических кристаллов расположенных по всей поверхности этой брони, они принимают вид окружающего носителя места и цикл их обновления составляет почти миллимикрон, что позволяет тому, кто скрыт под бронёй, практически незаметно передвигаться. Помимо нововведения, в броне также присутствует такой же датчик, как и в стандартной броне серии “Кристаллит”, а также, в броню была интегрирована система шумоподавления, из-за чего владельцу можно не беспокоиться о своих шагах. ZV обладает отсеком для хранения небольшого оружия. <i>Проверки на наблюдательность на шаг легче. Встречные проверки на наблюдательность на три шага сложнее, если носитель брони долго стоит на месте и на шаг сложнее, если владелец брони только что совершал движение, либо же держит в руке незамаскированный объект. Повышает сложность проверки на выстрел на два шага,</i>
------------------------	--	--	--	--	--	---

							потому как контр владельца брони нечёткий и сложно понять по чему ты вообще стреляешь. Можно носить с собой только небольшое оружие, но при изъятии его из отсека хранения, бонус на штраф к проверкам наблюдательности против Вас будет снижен до одного шага, рекомендуется заказать оружие с похожей технологией, поправка, такого пока что нет, ожидайте.
--	--	--	--	--	--	--	--

Мелкие вещи:

Название	Цена	Описание
Тахиона	1	Общепринятая валюта в Колодце. Обеспечена чьим-то очень ценным временем.
Носитель Заряда	100	Носитель магии Древних. Перезаряжает магические артефакты и оружие. Сложная (-20) проверка Магии может сделать из заряженного носителя приличную бомбу.
Пищевой набор (простой - частый)	50	Небольшой запас еды для людей и Древних, а также тех, чья диета с ними совпадает. Для полноценного питания обычно требуется 4 таких в стандартный цикл
Пищевой набор (простой - экзотический)	75	Небольшой запас еды, предназначенный для рас с экзотической диетой, например Астрогум. Экзотический набор может нормально съесть только та раса, для которой он предназначен.
Пищевой набор (роскошный - частый)	300	Обычно деликатесы не берут с собой в поход, но если кому-то очень надо... Перекус деликатесами в походе поднимает настроение. (В течении 3 децициклов есть возможность перебросить один бросок)
Пищевой	450	Деликатесы для рас с редкими вкусами.

[illegible]