
Это игра на базе Apocalypse Engine (PbtA) по вселенной Звёздных Врат, в основном опирающаяся на сериал Stargate Universe, хотя играть можно и по другим веткам франшизы.

В основе лежит хак Star World, изрядно перепиленный, с отдельными элементами из Planet of the Week и других хаков.

[Как создать персонажа](#)

[Характеристики \(они же статьи\)](#)

[Как распределить значения характеристик](#)

[Важный принцип](#)

[Как делать ходы](#)

[Что означает результат на кубиках](#)

[Базовые ходы](#)

[Превозмочь проблему](#)

[Сражаться](#)

[Изучить обстановку](#)

[Изучить намерения](#)

[Манипулировать другими](#)

[Использовать технику](#)

[Пример техники](#)

[Пульт от “Кино”](#)

[“Кино”](#)

[Наборное устройство \(стационарное\)](#)

[Нейроинтерфейс](#)

[Шаттл](#)

[Навигационный компьютер “Судьбы”](#)

[Помощь или помеха](#)

[Сложный проект](#)

[Персональные ходы](#)

[Солдат](#)

[Драться ради победы \(*\)](#)

[Разведка \(*\)](#)

[Терминатор \(*\)](#)

[Крепкий орешек \(*\)](#)

[Артиллерист \(*\)](#)

[Пилот \(*\)](#)

[Морпехи всегда первые](#)

[Базука \(*\)](#)

Товарищ по оружию

Квартирмейстер

Не высовывайся!

Я и это могу

Офицер

Капитан

Прирождённый лидер (*)

Командный голос (*)

Цепочка командования

Сражаться с честью (*)

Эвакуация (*)

Крепкий орешек (*)

К прыжку!

Тактическое отступление (*)

Я и это могу

Учёный

А кто тогда гений? (*)

Научное исследование (*)

Опытный администратор (*)

Безумный учёный (кто, я?)

Банк данных (*)

Ходячая энциклопедия (*)

Компьютерный эксперт (*)

Озарение (*)

Полевые исследования (*)

Это совершенно безопасно!

Сейчас я объясню!

Я и это могу

Техник

Золотые руки (*)

Прирождённый технарь (*)

Подходящий инструмент (*)

Щас разберёмся!

Щас починим/сломаем

Дома и стены помогают (*)

Моя прелесть

Перегонный куб (*)

Безумный изобретатель

Я и это могу

Медик

Медицинская помощь
Полевой медик
Подготовимся к встрече
Диагностика
Реанимация
Ксенобиолог (*)
Доктор сказал
Загляните в лазарет
Не навреди (*)
Медицинская этика
Уберите оружие
Доктор Хайд
Триаж
Некомбатант
Я и это могу

Дипломат

Обаяние
Полезные связи
Обезоруживающее обаяние
Рассказывать байки
Вдохновляющая речь
Повлиять на ситуацию
Убедительная просьба
Репутация
Сувениры
Узнать слухи
Впечатлить
Надавить / спустить на тормозах
Интересный обычай (*)
Уберите оружие
Давайте договоримся
Я и это могу

Пассажир

Учиться на ошибках
Обаяние
Просто потрясающе!
Кажется, меня зацепило
Повзрослей!

[Сплетни \(*\)](#)

[Горячая голова](#)

[Я и это могу](#)

[Система урона](#)

[Бросок урона](#)

[Малые эффекты](#)

[Средние эффекты](#)

[Крупные эффекты](#)

[Восстановление после урона](#)

[Защита](#)

[Примечание](#)

[Ходы кораблей](#)

[Манёвр уклонения](#)

[Выйти на связь](#)

[Изучить обстановку на поле боя](#)

[Стрелять по вражеским кораблям](#)

[Обслуживать корабельные системы](#)

[Исследовать космические объекты](#)

[Корабельные устройства](#)

[Энергетические щиты](#)

[Зенитки](#)

[Взлётно-посадочная полоса шаттла](#)

[Сверхсветовой двигатель](#)

[Медотсек](#)

[Лаборатория](#)

[Космические сражения](#)

[Оцифровка "Судьбы"](#)

[Отношения с фракциями](#)

[Расчёт гиперпрыжка](#)

[Теги снаряжения и оборудования](#)

[Что ещё нужно сделать](#)

Как создать персонажа

Вы выбираете, кем хотите играть. Это может быть персонаж из сериала или ваш собственный (с согласия ведущего). Придумайте имя и краткую биографию. Ведущий может задать вам несколько вопросов, ответьте честно.

Выберите буклет персонажа, он же класс персонажа. Это его или её основной род занятий: персонажи могут быть учёными, солдатами или офицерами, техниками, медиками, дипломатами, пассажирами.

Распределите значения характеристик (см. ниже).

Выберите стартовые ходы персонажа из классового буклета.

Базовые ходы доступны всем с самого начала игры, их выбирать не надо.

В буклете персонажа могут быть ходы, доступные всем персонажам этого класса изначально - тогда их выбирать не надо, но полезно отметить, чтобы не забыть, что они у вас есть. И есть ходы, доступные по выбору игрока, в начале игры обычно это 1-2 хода.

Ведущий скажет, сколько классовых ходов можно выбрать при старте игры.

Отметьте выбранные ходы в своём буклете - теперь это персональные классовые ходы персонажа.

Готово!

Характеристики (они же статы)

Командование (Ком): командование, способность быстро принимать решения в сложной обстановке, лидерская харизма

Дипломатия (Дип): общение, координация действий с другими, понимание чужих мотивов и интересов

Тактика (Так): умение драться, распознавать угрозу и справляться с опасностями

Техника (Тех): критическое мышление, изучение и применение технологий, поиск решений для сложных задач, ремонт

Наука (Нау): научные разработки, теоретические знания и их приложение на практике, изучение окружающего мира, приборов и устройств, разгадывание загадок

Внимание: это не профессии персонажей, а что-то вроде подходов из FAE. Поэтому, скажем, медик может кидать **+Тех** или **+Нау**, когда кого-то лечит или диагностирует.

Если в тексте написано кинуть **+Стат** (именно так, а не название конкретного стага), это значит, что для броска можно выбрать любую характеристику, подходящую для этого действия, объяснив, как и что вы делали. Иначе - только ту характеристику, которая написана в описании хода (или заменить её на другую, если у вас есть ход, позволяющий так сделать).

Как распределить значения характеристик

На каждую характеристику вы можете назначить значение от -2 до +2, в том числе 0, и в сумме все ваши значения должны давать +3. Например, Ком +2, Дип +1, Так +1, Инж 0, Нау -1. В сумме это $2+1+1+0-1=3$.

Позже, во время игры и при выборе ходов, эти значения могут меняться - улучшаться (но не выше +3) и ухудшаться (но не ниже -3), правило "сумма всех значений должна быть +3" при этом не действует.

Важный принцип

"Чтобы что-то сделать, нужно это сделать": если вы заявляете действие, то вы описываете, как вы это делаете, что вы конкретно делаете и чем. Не "я атакую", а "Джим схватил его за куртку и ударил головой о стену".

И наоборот: **если вы пишете что-то, что подходит под один из ходов, нужно прокинуть этот ход**: например, "Джим схватил его за куртку и ударил головой о стену" - это атака, и вам нужно сделать ход **Сражаться**.

Как делать ходы

Когда вы совершаете в игре что-то, что подходит под описание хода, и в нём написано "киньте +то-то", это значит, что нужно кинуть 2d6 (два обычных игровых кубика с 6 гранями), сложить то, что получится, и добавить необходимые характеристики и модификаторы.

Когда сказано кинуть **+Стат** (любой или какой-то конкретный, например, **+Тех**), нужно кинуть 2d6 и прибавить вашу соответствующую характеристику. Если **Техника** (сокращённо **Тех**) у вашего персонажа +1, то вы кидаете 2d6+1.

Итоговое число определит, каков был результат вашего действия.

Что означает результат на кубиках

Если в сумме, со всеми бонусами и штрафами, при броске получилось 10 и больше (если кратко, **10+**) - это полный успех. То, что вы пытались сделать, получилось. У некоторых ходов есть ещё выбор разных полезных опций.

Если в сумме выпало от 7 до 9 включительно (если кратко, **7-9**) - это частичный успех. Что-то получилось, но либо не так, как хотелось, либо возникли неприятные последствия. В описании хода обычно написано, какие. Выбор полезных опций обычно меньше, чем на 10+, и в некоторых ходах можно выбрать плохое последствие.

Результат 6 и меньше (если кратко, **6-**) - это провал. Произошло что-то плохое, либо то, что вы делали, не удалось. В этом случае результат определяет ведущий, у которого есть список возможных последствий. Это не всегда прямые последствия ваших действий, иногда это что-то происходящее "за кадром", далеко, порой не относящееся лично к вашему персонажу - ведущий решит, что это будет.

Персонаж при выпавшем **6-** всегда отмечает **+1 Опыта**. Когда отметок **Опыта** наберётся 5, персонаж получает **Развитие** - новый персональный ход - и сбрасывает счётчик **Опыта** до 0. Опыт можно получать и другими путями, в описании ходов это указано.

Базовые ходы

Это ходы, которые на старте доступны всем персонажам.

Превозмочь проблему

Героям нередко приходится преодолевать трудности и решать непростые задачи: рискованные, связанные с опасностью для себя и для других. Может быть, вам что-то мешает или угрожает, может быть, вы должны что-то сделать наперегонки с соперником или со стрелкой часов.

Опишите, как и что вы делаете, и киньте **+Стат** (тот, что больше подходит под ваши действия).

На **10+** всё получилось, ведущий честно ответит на один ваш вопрос, связанный с проблемой, и вы можете получить +1-разовый, когда действуете на основании ответа.

На **7–9** что-то пошло не так, вы споткнулись, замешкались или дрогнули: ведущий предложит вам скверный выбор, худший результат или непростую сделку.

Пример

На далёкой планете Дэниел набирает адрес Земли, а Тил'к, Джон и Саманта отстреливаются от враждебных джаффа. Дэниел должен кинуть **Превозмочь проблему**, чтобы набрать адрес быстро и точно, пока над головой пролетают энергоразряды. Он выбирает для броска характеристику **+Тех**, поскольку это *применение технологий*: кидает 2d6 и добавляет своё значение **Техники**.

Если при броске у Дэниела выпало **10+**, соединение установлено, всё прекрасно, и ведущий должен ответить на один вопрос Дэниела, связанный с проблемой - обстрелом, джаффа или набором адреса. Он может спросить, например, *“Я могу понять, откуда эти ребята, которые нас обстреливают?”*, и ведущий ответит *“Ты никогда таких не видел”* или *“Да, характерное оружие и узоры на одежде, это слуги Анубиса”*. Дэниел позже получает +1-разовый (то есть, дополнительный +1 к одному броску, связанному с этим ответом), например, к броску **Дипломатии**, когда попытается убедить КЗВ отправить на эту планету ещё одну экспедицию.

Если результат броска на **Превозмочь проблему** был **7-9**, то что-то пошло не так - ведущий говорит, например: *“Соединение нестабильно, вы можете попробовать пройти, но неизвестно, попадёте ли на Землю. Что делаете?”* или *“Чтобы дотянуться до последнего символа, ты должен сместиться в обстреливаемую зону, ты будешь как на ладони у противника. Это гарантированный урон. Высовываешься?”*

Если при броске выпало **6 и меньше**, то всё плохо - ведущий может решить, что Дэниел ранен (*“Тебе обожгло бок, ты чувствуешь сильную боль. Кидай на урон”*), что оборудование повреждено (*“Один из выстрелов попал в основание DHD, оттуда валит дым, соединение сброшено. Что делаете?”*), разделить группу (*“Похоже, Тил'ка окружили, он не сможет добежать до Врат, не попав под обстрел”*), продвинуть счётчик угрозы (*“Земля содрогается от сильного взрыва, со стороны деревни слышны взрывы поменьше”*), добавить новых врагов (*“Над головами пролетает вражеский истребитель - похоже, явилось подкрепление”*) - список неприятностей есть в буклете ведущего. При

этом Дэниел отмечает **+1 Опыт**, который позже даст ему дополнительные возможности **Развития** - новые персональные ходы из его буклета **Учёного**.

Сражаться

Когда вы **атакуете врага, который сопротивляется**, опишите, что вы делаете, и киньте **+Так**.

На **10+** вы наносите урон врагу и избегаете его атаки. Можете решить, что вы наносите больший урон, открывшись для его атаки, тогда вы тоже получаете урон.

На **7–9** вы наносите урон врагу, а враг вам, но можете понизить степень своего урона и выбрать 1 пункт из списка:

- Уязвимая позиция: вы в опасности (ведущий скажет, в какой)
- Неудачная атака: враг получает меньший урон

Если вы атакуете врага, который не защищается, этот бросок не нужен. Вместо него нанесите урон, если нет препятствий (например, вы стреляете в связанного противника в упор), или киньте **Превозмочь проблему**, когда препятствия есть (например, вы стреляете из снайперской винтовки, противник об этом не подозревает и защищаться не может, но вы всё ещё можете промахнуться или выдать свою позицию).

Изучить обстановку

Когда вы **внимательно изучаете обстановку в напряжённой или опасной ситуации**, смотрите, что происходит вокруг, наблюдаете за событиями или чьими-то действиями, киньте **+Так**.

При успехе вы можете задавать ведущему вопросы. Возьмите **+1-разовый**, когда действуете, основываясь на ответах.

На **10+** задайте три вопроса, на **7-9** задайте один:

- Каков лучший путь отхода/подхода/прохода?
- Кто или что здесь - наибольшая угроза?
- Где именно находятся мои противники?
- Кто тут контролирует ситуацию?
- Что здесь недавно произошло?
- Что скоро произойдет?
- Что в этом ценного или полезного для меня?
- Что здесь не то, чем кажется?

Персональные ходы вашего персонажа могут расширять этот список.

Изучить намерения

Когда вы **в разговоре пытаетесь разобраться в мотивах разумного существа**, киньте **+Дип**.

На **10+** возьмите резерв **3** (запишите это на своём буклете). На **7-9** возьмите резерв **1**.

Когда вы разговариваете с этим существом, можете потратить резерв, 1:1, чтобы задать игроку (или ведущему, если это персонаж ведущего) вопросы из списка:

- Персонаж говорит правду?
- Каковы его истинные чувства?
- Что он собирается делать?
- Каких действий он хочет от меня?
- Как я могу убедить его сделать _____ ?

Персональные ходы вашего персонажа могут расширять этот список.

Манипулировать другими

Когда вы **пытаетесь кем-то манипулировать** (чтобы они сделали что-то вопреки своим желаниям, намерениям или интересам), скажите, чего вы хотите добиться и какие у вас есть рычаги воздействия, и киньте **+Дип**.

Манипулировать персонажами ведущего: Они попросят о какой-то услуге, сейчас или потом, и если вы согласитесь, они сделают то, чего вы от них хотите. На **10+** обещание можно не выполнять, они не разозлятся. На **7-9** обещанное нужно выполнить, если вы не хотите испортить с ними отношения.

Манипулировать персонажами игроков: Игрок другого персонажа решает, выполнит ли он вашу просьбу, но вы получаете опции из списка:

- если они делают, как вы просите, то получают **+1 Опыт**
- чтобы отказаться, они должны **Превозмочь проблему**

На **10+** вы получаете обе опции, на **7-9** выберите одну.

Если у вас нет никаких рычагов воздействия, персонаж может просто отказаться.

Использовать технику

Когда **задействуете по назначению сложный прибор или устройство, с которым вы умеете обращаться**, киньте **+Тех**. На **10+** выберите два пункта из его списка возможностей (можно повторять выбор, если не сказано иначе), на **7-9** выберите одну возможность.

Если вы **пытаетесь использовать сложный прибор или устройство, с которым не умеете обращаться**, но в принципе ваших знаний и навыков хватает, а действие несложное (например, выстрелить из незнакомого орудия, вести незнакомый земной транспорт), сначала нужно **Превозмочь проблему**, ведущий опишет её суть.

Вы **не можете использовать по назначению сложный прибор или устройство, для которого вам не хватает навыков и знаний** (например, посадить шаттл, если вы никогда этого не делали и учиться некогда), но в некоторых случаях это можно сделать как **Сложный проект** (см. далее).

Пример техники

Пульт от “Кино”

- Установить соединение Врат
- Вывести адреса ближайших Врат
- Разорвать соединение Врат
- Управлять “кино”

Суть проблемы: понять, что делают кнопки и что показано на дисплее, **+Тех** (методом тыка), **+Нау** (знанием языка Древних), **+Дип** (убедить Илая Уоллеса вас научить) и т.д.

“Кино”

- Следить за человеком
- Проследовать по заданной траектории
- Получить данные об окружении
- Вести съёмку в заданном диапазоне, сохраняя данные

Суть проблемы: понять, как управлять устройством и как получить с него данные.

Наборное устройство (стационарное)

- Набрать адрес на Вратах и установить соединение
- Разорвать соединение Врат

Суть проблемы: разобраться с адресацией Врат, с кодировкой адресов в этой галактике, с диагностическими сообщениями, с конфигурацией кристаллов. **+Тех** (методом тыка), **+Нау** (знанием языка Древних), **+Дип** (убедить кого-то вас научить) и т.д.

Нейроинтерфейс

- Передать информацию другому оператору
- Получить информацию от другого оператора (**Превозмочь проблему**, если против воли)
- Получить информацию из банков данных
- Управлять компьютерными системами (**Превозмочь проблему**, если устройства для этого изначально не предназначены или принадлежат другой расе; кидайте **Использовать технику** на каждую команду)

Суть проблемы: ошибка в подключении может выдавить пользователю мозг через уши. Превозмогайте с честью (через **+Ком**), соберите буферное устройство для подключения (**+Тех**) или положитесь на свои знания об устройствах Древних (**+Нау**).

Шаттл

- Успешно войти в атмосферу/выйти из атмосферы
- Приземлиться/пристыковаться
- Взлететь/отстыковаться
- Прилететь в нужную точку

Суть проблемы: знать, какие кнопки и рычаги нажимать, что показывают приборы, **+Тех** (методом тыка), **+Нау** (изучив документацию), **+Дип** (найдя наставника) и т.д.

Навигационный компьютер “Судьбы”

- Задать курс
- Переустановить таймер обратного отсчёта
- Состыковаться с другим кораблём

Суть проблемы: понимать, что показывают экраны, какие кнопки нажимать и какие данные вводить. Могут понадобиться предварительные математические расчёты, тестовые прогоны, компьютерная симуляция и т.д.

Помощь или помеха

Когда **помогаете** или **мешаете кому-то**, опишите, как вы это делаете, и киньте **+0**.

На **10+** персонажи игроков получают +1 или -2 к их броску, на ваше усмотрение (некумулятивно в случае нескольких помощников), а у персонажей ведущего просто получается или не получается то, что они делали.

На **7–9** вы, помимо этого, подвергаетесь опасности, получаете скверные последствия или платите какую-то цену.

Сложный проект

Когда вы **затеаете какой-то сложный** научный или технический **проект**, дипломатическую интригу, хирургическую операцию и т.п., что-то, требующее длительных усилий или предварительной подготовки, скажите, что именно вы собираетесь сделать. Ведущий может сказать, что нужно выполнить дополнительные условия из списка, по его выбору, в каком-то сочетании:

- Понадобится время - часы/дни/недели/месяцы
- Понадобится помощь ____ (список персонажей)
- Понадобится ресурсы (список)
- Вы должны пожертвовать ____
- Сначала нужно сделать _____ (что-то починить, собрать какие-то данные, провести вычисления, построить какие-то приборы и т.д.)
- Понадобится несколько попыток (и успешных бросков)

Когда невыполненных условий нет, киньте **+Стат**. На **10+** у вас получилось в точности то, что планировалось. На **7–9** вы что-то получаете, но не всё прошло гладко. Выберите 1:

- Вам пришлось вложить в проект больше, чем предполагалось (Ведущий скажет, что именно)
- Получилось не совсем то, что хотелось (теги *-ненадёжный*, *-отключено*)
- Вы и другие в опасности (Ведущий скажет, в какой)

Персональные ходы

Солдат

Драться ради победы (*)

Здесь все средства хороши, вы готовы на что угодно ради победы: обманывать, хитрить, проявлять коварство и смекалку, бить в спину.

Киньте **+Так**, при успехе нанесите и получите урон. На **10+** выберите три опции из списка, на **7-9** выберите одну, повторять нельзя.

- враг растерян или напуган
- враг получает большой урон (класс урона повышается)
- враг получает уязвимость (какой-то тег)
- вы не получаете урон
- вы не приобрели нового врага
- вы не потеряли друга

Разведка (*)

К вопросам хода **Изучить обстановку** добавьте:

- Чего мне следует опасаться?
- Какие я вижу уязвимости у ____?
- Какие я вижу преимущества у ____?
- Как мне найти ____? (какое-то место, каких-то существ)

Терминатор (*)

Получите +1 к **Так** (но всего не выше 3)

Крепкий орешек (*)

Можете перекинуть бросок на **Превозмочь проблему**, если возьмёте 1 малый эффект урона, или считать, что получили **10+**, и взять 1 средний эффект урона. Опишите, что вы делаете и как получили урон.

Артиллерист (*)

Получите +1-длительный к ходу **Стрелять по вражеским кораблям**.

Пилот (*)

Получите +1-длительный к ходу **Использовать технику**, когда вы применяете этот ход, чтобы пилотировать космические корабли или летательные аппараты.

Морпехи всегда первые

Когда вы отправляетесь прямиком в пекло боя, чтобы выполнить боевую задачу, отметьте +1 **Опыт**.

Базука (*)

Потратьте 1 из Запасов команды, чтобы взять с собой на вылазку что-то посерьёзнее автомата: оружие с тегом *-тяжёлое*, *-громоздкое*: гранатомёт, огнемёт, миномёт.

Товарищ по оружию

Когда вы **Помогаете** тому, с кем вместе сражались, он получает +2, а не +1.

Квартирмейстер

Один раз за вылазку, если вы ищете припасы и ресурсы для своей команды, киньте **+Так**. При успехе (**7+**) вы выбираете, получить +1 Запасов или закрыть 1 Потребность (объясните, как и что вы делаете). На **7-9** вы, помимо этого, что-то теряете или подвергаетесь опасности - ведущий скажет вам, что именно происходит.

Не высовывайся!

Когда кто-то в вашем отряде получает средний или крупный эффект Урона, можете вместо этого сказать, что вы оба получаете эффект Урона на 1 степень ниже (малый или средний соответственно). Если кто-то в вашем отряде получает малый эффект Урона, можете получить этот эффект вместо него.

Расскажите, как вы закрыли товарища от взрыва, вытолкнули с линии огня и т.п.

Я и это могу

Возьмите 1 отмеченный звёздочкой ход из любого другого буклета, если можете объяснить, как вы его получили.

Офицер

Капитан

Если при выходе со сверхсветовой ваш корабль в безопасности и ваше лидерство никто не оспорил, киньте **+Ком**.

При успехе (**7+**) у вашей команды достаточно припасов, энергии и прочего на текущие нужды - добавьте значение Обеспечения к Запасам корабля.

На **7-9** у вас почти достаточно припасов, выберите один пункт из списка Потребностей и опишите, чего недостаёт.

На **6-** или в случае, когда корабль под угрозой, выберите пункт из списка Потребностей и опишите, чего недостаёт. Пополнения Запасов нет.

Если вас сместили с поста лидера, теперь это не ваши проблемы, вычеркните у себя ход **Капитан**. :)

Прирождённый лидер (*)

Получите +1 к **Ком** (но всего не выше 3)

Командный голос (*)

Киньте **+Так**, когда используете для **Манипуляции** угрозы или грубую силу (например, “Я тебя под арест отправлю!”). На **7-9** вы должны выполнить угрозу.

Цепочка командования

Когда вместо **Манипуляции** вы отдаёте приказ младшему по званию, киньте **+Ком**. На **10+** ваш приказ выполняют быстро и точно, на **7-9** либо быстро, либо точно.

Сражаться с честью (*)

Честный бой, поединок, дуэль или любое сражение, в котором вы не жульничаете, действуете в открытую и следуете правилам, даже если это не принесёт вам преимуществ.

Киньте **+Ком**. Нанесите и получите урон согласно виду атаки. На **10+** выберите три, на **7-9** выберите один пункт из списка, повторять пункты нельзя.

- уменьшить урон (+2-разовый на бросок урона)
- получить преимущество (опишите, какое) - оно даёт вам +1-разовый, если вы его используете, пока оно есть
- обезоружить противника
- впечатлить зрителей

Эвакуация (*)

Когда, **при смертельной угрозе**, экипаж спешно покидает корабль под вашим **руководством**, киньте **+Ком**.

На **10+** все спаслись. На **7-9** вы можете взять 1 крупный эффект урона, чтобы остальные спаслись, но кто-то пострадал, или пожертвовать собой, чтобы все остальные остались невредимы.

Крепкий орешек (*)

Можете перекинуть бросок на **Превозмочь проблему**, но при этом взять 1 малый эффект урона, или считать, что получили **10+**, и взять 1 средний эффект урона. Опишите, что вы делаете и как получили урон.

К прыжку!

Когда по вашему приказу корабль досрочно перешёл на сверхсветовую скорость, киньте **+Ком**.

На **10+** выберите 3 эффекта перелёта, на **7-9** выберите 1 эффект перелёта:

- Вы в безопасности
- Вы не израсходовали больше энергии, чем ожидали (если не выбираете этот пункт, на FTL тратится 2 Запаса)
- Ваши преследователи вас потеряли
- Можете немедленно выходить на сверхсветовую снова (но прыжок, совершённый раньше, чем через 3 часа, повреждает FTL-двигатель)
- Не возникло новых сбоев и поломок

Тактическое отступление (*)

Когда отряд под вашим командованием выходит из боя, киньте **+Ком**. На **10+** все целы и вы оторвались от противника. На **7-9** выберите одного персонажа, который получил урон (можно себя). На **6-** выберите одного персонажа, кто не получил урона (можно себя), остальные получили урон.

Я и это могу

Возьмите 1 отмеченный звёздочкой ход из любого другого буклета, если можете объяснить, как вы его получили.

Учёный

А кто тогда гений? (*)

Получите +1 к **Нау** (но всего не выше 3)

Научное исследование (*)

Когда вы применяете свои научные знания, киньте **+Нау**. На **10+** задайте вопрос о предмете ваших исследований, и ведущий расскажет что-то интересное и полезное.

Получите +1-разовый, когда действуете, основываясь на этом знании. На **7-9** ведущий просто расскажет что-то интересное.

Ведущий может спросить “Откуда вы это знаете? Как вы это поняли?” - ответьте на вопрос правдиво. Если не знаете, придумайте что-нибудь.

Опытный администратор (*)

Получите +1-постоянный к броску на **Сложный проект**, даже если используете не **Науку**.

Безумный учёный (кто, я?)

Вы можете немедленно сделать один (и только один) любой пункт своего **Сложного проекта** выполненным, но выберите персонажа, который при этом получит средний урон (можно себя). Опишите, как так получилось. Если вы хотите, чтобы экипаж не знал, что это ваша вина, киньте **Превозмочь проблему**, и при успехе скажите, как вам удалось это скрыть.

Банк данных (*)

У вас есть доступ к огромному банку данных, полному ценной информации. Если вы тратите время (не меньше 6 часов) на чтение и расшифровку этой информации, запишите 1 резерв, который позже можно потратить, чтобы получить +1-разовый к ходу **Изучить обстановку** или **Научное исследование**.

Ходячая энциклопедия (*)

Если к вам обращаются за советом или ответом на вопрос, и вы знаете, что ответить, ответьте полно и искренне (можете сначала обратиться к своим **Научным исследованиям**). Когда персонаж действует в соответствии с вашим ответом, он получает +1-разовый к броску, а вы отмечаете **+1 Опыт**.

Компьютерный эксперт (*)

Чтобы **Использовать** компьютерную **технику**, можете кидать **+Нау**, а не **+Тех**.

Озарение (*)

В начале каждого нового эпизода можете кинуть **+Нау**. На **10+** возьмите два резерва, на **7-9** возьмите один резерв. Во время приключений можете тратить этот резерв 1 к 1 на то, чтобы оказаться в нужном месте в нужное время или найти решение важной проблемы. В конце эпизода резерв сгорает.

Вариант для форумной игры: ход кидается раз в игровые сутки (в том времени, которое тикает внутри игры) и перезаряжается 1 игровые сутки. При перемотке больше суток - кидается 1 раз за период, неиспользованный резерв не накапливается.

Пример. Дэйл Волкер кидает на Озарение в 6 утра в понедельник по времени Судьбы.

В игре это на тот момент никак не отражается - отыгрываться будет трата резерва Озарения, а не бросок.

Если у Дэйла при броске выпал успех (7 и больше), он получает резерв (1 или 2 балла), который может потратить в любое время до следующего броска на Озарение. Когда игрок тратит 1 балл резерва, то описывает, как Дэйла внезапно осенило, что и как надо сделать. Следующий раз игрок может кинуть на Озарение не раньше 6 утра во вторник по игровому времени (но можно и позже). Если на момент нового броска (в 6 утра во вторник) ещё остался резерв Озарений, этот резерв предварительно обнуляется - "сгорает".

Если Дэйл сделал бросок на Озарение во вторник, и мы решили по игре промотать время, скажем, с вечера вторника до утра пятницы, когда Судьба выйдет из FTL, то по окончании перемотки он снова может кинуть на Озарение (поскольку прошло больше суток), но только один раз, а не за каждые промотанные сутки.

Полевые исследования (*)

Когда **Изучаете обстановку** научными методами, можете кидать **+Нау** и добавить к списку вопросы:

- Что здесь ценного или полезного для экспедиции?
- Что здесь неожиданного, не такого, что должно быть?
- Как нам найти _____ ? (ресурсы, какое-то место, каких-то существ)

Опишите, как вам удалось это узнать.

Это совершенно безопасно!

Получите **+1** к броскам на **Превозмочь проблему**, когда имеете дело с последствиями ваших экспериментов.

Сейчас я объясню!

Когда вы излагаете неспециалисту научные подробности, киньте **+Дип.** На **10+** получите 2 резерва, на **7-9** - 1 резерв, можете его тратить 1:1 на следующие действия:

- Впечатлить слушателя, запутать или сбить с толку
- Дать честный совет: если слушатель ему последует, то может отметить **+1 Опыт**.
- Передать 1 резерв слушателю, чтобы тот получил +1-разовый к броску, когда работает над тем, что вы объясняли
- Изменить 1 ещё не выполненный пункт из **Сложного проекта**, объяснив, как это работает

Я и это могу

Возьмите 1 отмеченный звёздочкой ход из любого другого буклета, если можете объяснить, как вы его получили.

Техник

Золотые руки (*)

Получите +1-постоянный к броску на **Использовать технику**

Прирождённый технарь (*)

Получите +1 к **Тех** (но всего не выше 3)

Подходящий инструмент (*)

Когда вам за пределами мастерской впервые понадобился какой-то повседневный небольшой инструмент (отвёртка, пассатижи), киньте **+Тех**. При успехе объясните, где вы его взяли или чем заменили.

На **10+** у вас с собой есть именно эта штука, полностью функциональная.

На **7-9** вы знаете, чем её заменить или из чего собрать, но выберите 1:

- Инструмент непрочен, сломается после первого использования
- Инструмент ненадёжен, при каждом использовании наносит малый эффект урона (ведущий выберет, какой)
- Нужно израсходовать 1 единицу Запасов

Щас разберёмся!

Когда вы изучаете какое-то устройство, киньте **+Тех.** На **10+** можете задать 3 вопроса, на **7-9** - один вопрос.

- Кто и когда с этим работал до меня?
- Кто и когда это создал?
- Для чего это предназначено?
- Что этой штукой делали?
- Что с этим устройством не так и как мне это исправить?

Ведущий может попросить вас объяснить, как вы это узнали.

Щас починим/сломаем

Если вам нужно быстро починить или сломать сложный прибор или устройство, киньте **+Тех.** На **10+** оно получает или теряет тег *-повреждено*. На **7-9** ремонт или поломка потребует больше времени или вызовет неприятные побочные эффекты. На **6-** лучше лечь ногами к взрыву (ведущий скажет, что случилось).

Дома и стены помогают (*)

Выберите одну конкретную локацию - корабль, базу, шаттл. Когда вы в этой локации кидаете **+Тех.**, чтобы **Превозмочь проблему**, получите +1-разовый.

Моя прелесть

Добавьте +2 один раз или дважды по +1 к одной из систем корабля: **Оружью**, **Прочности**, **Скорости** или **Сенсорам**. Опишите, как вы **улучшаете системы корабля**.

Перегонный куб (*)

Когда вы **выгоняете очередную партию спирта на своём перегонном кубе**, киньте **+Тех.** При успехе (**7+**) можете потратить 1 единицу **Запасов**, чтобы, на выбор, с согласия участников:

- снять у экипажа или человека состояние *-депрессия*, *-отчаяние* или *-скука*
- добавить экипажу или человеку состояния *+доволен*
- дать человеку +1-длительный на период до 4 часов

На **7-9** все, кто пил ваш самогон, кидают бросок Урона, и при провале по прошествии 6 часов получают малый эффект урона *-отравление*.

Безумный изобретатель

Вы можете немедленно сделать один (и только один) любой пункт своего **Сложного проекта** выполненным, но выберите персонажа, который при этом получит средний урон (можно себя). Опишите, как так получилось. Если вы хотите, чтобы экипаж не знал, что это ваша вина, киньте **Превозмочь проблему**, и при успехе скажите, как вам удалось это скрыть.

Я и это могу

Возьмите 1 отмеченный звёздочкой ход из любого другого буклета, если можете объяснить, как вы его получили.

Медик

Медицинская помощь

Когда вы пытаетесь вылечить живое существо, и у вас есть необходимые инструменты, устройства и лекарства, киньте **+Стат.** На **10+**, получите все 3 эффекта, на **7-9** - два, на **6-** один и что-то пошло не так. Вы можете повторить этот ход, но нужно будет **Превозмочь проблему.**

- Состояние пациента стабилизировалось
- Вы вылечили болезнь или средний эффект урона
- У лечения нет побочных эффектов

Полевой медик

Вы можете оказывать медицинскую помощь за пределами корабля, считая, что у вас есть аптечка со следующими возможностями:

- вылечить средний эффект урона (не более 2 за вылазку без подзарядки)
- дать персонажу +1-разовый к следующему броску (стимулятор)
- усыпить персонажа на 8 часов (снотворное)

Действуйте как в ходе **Использовать технику.**

Подготовимся к встрече

Когда вы тем или иным способом изучаете биологическое строение инопланетного существа, киньте **+Нау.** На **10+** ваше исследование даёт экипажу +1-длительный в следующем взаимодействии с этим существом. На **7-9** вы можете получить этот эффект, если потратите 1 Запас.

Диагностика

Когда вы внимательно обследуете другого персонажа (проводите осмотр, берёте анализы), киньте **+Нау.** На **10+** вы понимаете, каково его состояние здоровья, можете определить травмы или болезни, установить прогноз. Получите 3 резерва, которые можно тратить как +1-разовый к броскам на лечение. На **7-9** вы в общих чертах понимаете, что происходит с пациентом, получите 1 резерв.

Реанимация

Чтобы реанимировать пациента, находящегося в состоянии клинической смерти, киньте **+Стат.** На **10+** вам удалось его оживить, выберите 2 эффекта. На **7-9** выберите 1 эффект. На **6-** пациент мёртв.

- Состояние пациента стабильно
- Пациент в сознании, может говорить и двигаться
- Вы понизили степень урона

Ксенобиолог (*)

Вы получаете +1-длительный к броскам на **Научное исследование** инопланетных форм жизни.

Доктор сказал

Когда вы **манипулируете кем-то из экипажа**, чтобы тот не перенапрягался, получите +1-разовый к броску за каждый эффект урона, который у него есть.

Загляните в лазарет

Когда группа возвращается с вылазки, можете потратить **1 Запас** и понизить все эффекты урона на 1 ступень у каждого, кто пришёл в медотсек полечиться.

Не навреди (*)

Можете кидать ход **Сражаться с +Нау**, если наносите только оглушающий урон.

Медицинская этика

Когда оказываете медпомощь противнику, отметьте **+1 Опыт**.

Уберите оружие

Вы получаете +1-длительный ко всем броскам, сделанным, чтобы решить конфликт мирным путём.

Доктор Хайд

Когда вы используете медицинские знания, чтобы совершить что-то неэтичное (например, кого-то отравить), скажите, что и как вы делаете, и киньте **+Стат**. На **10+** вы получите желаемый эффект. На **7-9** вы получите близкий эффект, но с последствиями, ведущий выбирает один эффект из списка ниже. На **6-** что-то пошло совсем не так.

- Действие ослаблено
- Эффект проходит быстрее, чем вы рассчитывали
- Эффект наступает не вовремя
- Эффект немедленно привлекает нежелательное внимание
- Возникает весьма нежелательный побочный эффект (в том числе урон)

Триаж

Вы можете с помощью медицинских манипуляций понизить степень урона у одного персонажа (можно себя) на одну степень, но выберите здорового или легкораненого персонажа, который при этом получит средний урон (можно себя). Опишите, как вы это сделали. Если вы хотите, чтобы экипаж не знал, что это результат ваших действий, киньте **Превозмочь проблему**, и при успехе скажите, как вам удалось это скрыть.

Некомбатант

Пока вы оказываете другим помощь и не сражаетесь, получите +1 к **Защите**, но не больше 2 всего.

Я и это могу

Возьмите 1 отмеченный звёздочкой ход из любого другого буклета, если можете объяснить, как вы его получили.

Дипломат

Обаяние

Получите +1 к **Дип** (но всего не выше 3)

Полезные связи

Когда вы **решаете, кто из знакомых может вам помочь**, киньте **+Ком**. На **10+** вы знаете подходящего человека. На **7-9** вы кое-кого знаете, но выберите 1 из списка:

- Их нелегко найти
- Это дорого вам обойдётся
- Вы чем-то рискуете

Обезоруживающее обаяние

Когда вы **пытаетесь успокоить людей или остановить нападение**, киньте **+Дип**. На **10+** всё получилось. На **7-9** получилось, но не без осложнений (выберите одно):

- Только после того, как был нанесён первый удар
- На короткое время

Рассказывать байки

Когда вы **рассказываете кому-то, как всё было**, киньте **+Дип**. На **10+** вашу версию приняли. На **7-9** вас выслушали и готовы поверить, но выберите 1 осложнение:

- От вас хотят доказательств
- Ваши слова позже проверят
- Они считают, что дело нечисто, но не могут это доказать

Вдохновляющая речь

Когда вы **толкаете пафосную речь перед группой разумных на хорошо понятном им языке**, чтобы сподвигнуть их сделать что-то опасное или сложное, киньте **+Дип**. На **10+** они сделают то, что вы хотели. На **7-9** получите осложнение или заплатите цену.

Коммуникация

Когда вы **пытаетесь общаться с существами, чьего языка вы не знаете**, опишите, что вы делаете, и киньте **+Нау**, чтобы попытаться их понять и договориться. На **10+** они поняли вас (только простые идеи) и дружелюбны, получите +1-разовый на дальнейшее общение с ними. На **7-9** они приблизительно поняли, что вы хотите.

Репутация

Когда вы **встретили кого-то важного** (вы решаете, в чём и насколько), киньте **+Ком**. На **7+** они слышали о чём-то, что вы сделали, и вы решаете, о чём. На **10+** вы ещё и получаете +1-длительный к броскам на взаимодействие с ними. На **6-** о вас слышали, но ведущий решает, что именно.

Сувениры

Когда вы **официально общаетесь с какой-то фракцией**, и переговоры заканчиваются в вашу пользу, получите +1 Запасов (если переговоры и касались Запасов, то вы получаете на 1 больше).

Узнать слухи

Надавить / спустить на тормозах

Когда вы **активно вмешиваетесь в конфликт** внутри группы или между группами, то можете пригасить его или усилить, на своё усмотрение. Опишите, что и как вы делаете, и киньте **+Стат**

На **10+** все разошлись / конфликт перешёл в драку

На **7-9** напряжённость понизилась или повысилась.

Интересный обычай (*)

Вы получаете +1-длительный к броскам на **Научное исследование** инопланетных культур, законов или обычаев.

Уберите оружие

Вы получаете +1-длительный ко всем броскам, сделанным, чтобы **решить конфликт мирным путём**.

Давайте договоримся

Вы добавляете +2, а не +1, к чужому броску, когда **Помогаете** кому-то, используя свой параметр **Дип** (и навыки дипломатии, разумеется).

Я и это могу

Возьмите 1 отмеченный звёздочкой ход из любого другого буклета, если можете объяснить, как вы его получили.

Пассажир

Учиться на ошибках

Можете превратить выпавшее **10+** в **7-9** или **7-9** в **6-** и взять **+1 Опыт** (помимо того, что идёт за провал, если выбираете **6-**).

Обаяние

Получите +1 к **Дип** (но всего не выше 3)

Просто потрясающе!

Вы добавляете +2, а не +1, к чужому броску, когда **Помогаете** кому-то, используя свой параметр **Нау**.

Кажется, меня зацепило

Когда вы получили урон, можете взять -2 к своему броску урона и дать всем союзникам бонус +1-постоянный, пока сцена не закончится (вам сильнее досталось, но они действуют эффективнее).

Повзрослей!

Когда ваш командир получает крупный эффект урона в вашем присутствии, а вы продолжаете действовать, киньте **Превозмочь проблему**. При успехе (7+) вы получаете +1 **Ком** (постоянный, но всего не выше 3), но на 7-9 возьмите средний эффект урона “Вне игры”: вы в шоке от того, что произошло.

Сплетни (*)

Когда **разговариваете с кем-то по душам и хотите обменяться сплетнями**, киньте +**Дип**. При успехе назовите знакомого вам обоим персонажа (но не себя и не своего собеседника). На 7+ вы узнаете о нём какой-то секрет. На 7-9 вы узнали или рассказали что-то, что не должны были.

Горячая голова

Когда **вы кидаетесь очертя голову навстречу опасности**, получите 2 **Защиты** (не суммируется с бонусами от укрытия или брони).

Я и это могу

Возьмите 1 отмеченный звёздочкой ход из любого другого буклета, если можете объяснить, как вы его получили.

Система урона

Бросок урона

Получив *урон от оглушающего оружия* (парализатор, шокер, кулаки), киньте +**Защита** (см. ниже про неё).

- На 10+ эффекта нет
- На 7-9 выберите один малый эффект
- На 6- выберите один малый эффект, ведущий тоже выберет один малый эффект
- На 2 ведущий выберет оба малых эффекта

Получив *урон от смертоносного оружия* (пистолет, нож, автомат), киньте +**Защита**.

- На 10+, выберите один малый эффект, ведущий тоже выберет один малый эффект
- На 7-9+ выберите один средний эффект, ведущий выберет один малый эффект
- На 6- выберите один средний эффект, ведущий тоже выберет один средний эффект
- На 2 ведущий выберет оба средних эффекта

Получив *урон, который приводит к мгновенной смерти* (корабельные пушки, большой взрыв), киньте +**Защита**.

- На 10+ выберите один средний эффект, ведущий выберет один малый эффект
- На 7-9 выберите один средний эффект, ведущий тоже выберет один средний эффект
- На 6- выберите один крупный эффект
- На 2 выберите два крупных эффекта

Малые эффекты

- Небольшие повреждения - синяки, ссадины, ушибы, небольшие ожоги.
- Вас оглушило, отнялась конечность, у вас тошнота или головокружение, вам нужно перевести дух (нужно **Превозмочь проблему**, чтобы действовать дальше).
- Вы сбиты с ног.
- Вы выронили или выпустили то, что держали.
- Вы дезориентированы, не помните последние несколько секунд.
- Вы упустили из виду или не заметили кого-то или что-то важное.

Средние эффекты

- Сильное кровотечение или серьёзное отравление, без медпомощи вам скоро грозит смерть.
- Глубокая рана, которая не заживёт без медпомощи, или серьёзный ожог. Вы не можете активно действовать, не получив немедленно крупный эффект урона.
- Конечность сломана, раздроблена, отрезана, оторвана, не действует по другой причине. Вы не можете активно действовать, не получив немедленно крупный эффект урона.
- Вы ослепли или оглохли (получите -1-длительный ко всем броскам).
- Вне игры: без сознания, в ловушке, обездвижены, слишком слабы.

Крупные эффекты

- Контужены (-1-длительный к **Ком**, **Тех** или **Нау**)
- Изуродованы внешне (-1-длительный к **Дип**)
- Искалечены (-1-длительный к **Так** или **Тех**)
- ПТСР (-1-длительный к любому статусу)
- Смерть

Восстановление после урона

- Малые эффекты проходят сами собой с течением времени или при изменении окружающих условий, но ведущий может сказать вам **Превозмочь проблему**. Например, если вы сбиты с ног, то можете подняться, но когда это происходит во время драки или землетрясения, нужно **Превозмочь проблему**, чтобы удержаться на ногах.
- Средние эффекты требуют квалифицированной медпомощи (специальных устройств, спецходов из буклета Медика). У персонажа на начало эпизода излечивается один средний эффект, если у него есть/был доступ к медпомощи. Без медпомощи средние эффекты обычно не проходят.
- Крупные эффекты, как правило, с вами навсегда, если только вы не получаете медпомощь экстра-класса.

Защита

Всё, что защищает вас от повреждений - это защита. Бронежилет, каска или частичное укрытие даёт защиту 1, полное укрытие даёт защиту 2, бункер даёт защиту 3.

Примечание

Здесь повсюду действует правило “сначала описание”. Если вы *сбиты с ног*, то ещё раз взять эффект “сбит с ног” нельзя, пока не подниметесь. Если вы *в уязвимой позиции*, у вас нет полного укрытия. Если вы ничего не держите в руках, то ничего не можете выронить. Если вам стреляли в ногу, каска на голове не даст вам Защиту 1.

Ходы кораблей

Эти ходы доступны, если у вас есть доступ к соответствующим Системам корабля (устройствам, приборам и боевым станциям) и навыки, чтобы их использовать, а сами Системы корабля функционируют (не разрушены и не отключены).

Манёвр уклонения

Когда ваш корабль под угрозой повреждений совершает манёвр уклонения, киньте **+Ком.** На **10+** уменьшите полученный урон на величину Скорости корабля. На **7-9** что-то пошло не так, и ведущий предложит вам скверный выбор, худший результат или непростую сделку.

Выйти на связь

Когда ваш корабль выходит на связь с другим кораблём, планетой и т.д., киньте **+Дип.** На **10+** можете задать **1+Сенсоры** вопросов о тех, с кем вы общаетесь. Возьмите +1-разовый, когда действуете, основываясь на ответах. На **7-9** вопросы всё ещё можно задавать, но за каждый из них ведущий раскроет противнику что-то важное о вашем корабле: слабости, уязвимые места, отношения с другими цивилизациями или организациями, секреты. Ведущий может спросить “Как они/вы это узнали?” - ответьте честно.

Изучить обстановку на поле боя

Когда вы, столкнувшись с противником, изучаете окружающий космос, опишите, что вы делаете, и киньте **+Так.**

На **10+** вы можете задать **1+Сенсоры** вопросов из списка, на **7-9** - один вопрос. Возьмите +1-разовый, когда действуете, основываясь на ответах.

- Какой корабль здесь самый быстрый/прочный/опасный?
- Каков лучший путь отхода/подхода/прохода?
- Кто или что здесь - наибольшая угроза?
- Чего мне следует опасаться?
- Где именно находятся мои противники?
- Кто тут контролирует ситуацию?
- Что здесь недавно произошло?

- Что скоро произойдет?
- Что в этом ценного или полезного для нас?
- Что здесь не то, чем кажется?

Персональные ходы персонажей могут расширять этот список.

Стрелять по вражеским кораблям

Когда вы стреляете из корабельных орудий по врагам, киньте **+Так**.

На **10+** сделайте бросок Оружия и нанесите урон. На **7-9** вы наносите урон и получаете урон.

Обслуживать корабельные системы

Когда вы настраиваете системы корабля или проводите мелкий ремонт, киньте **+Тех**.

На **10+** возьмите три резерва, на **7-9** возьмите один. Тратьте резерв 1 к 1 на указанные здесь опции, если не указано иначе. Можно выбирать одну и ту же опцию несколько раз.

- Переназначить Щиты, Оружие и Сенсоры из расчёта 1:1
- Дать члену экипажа +1-разовый к следующему ходу корабля.
- Включить одну из отключенных корабельных систем.
- Восстановить разрушенную корабельную систему (нужно 3 резерва, восстановленная система после каждого использования становится отключенной).

Исследовать космические объекты

Когда вы дистанционно, при помощи радаров и сенсоров, изучаете космические объекты (планеты, астероиды, кометы, звёзды, корабли и станции), киньте **+Нау**.

На **10+** вы можете задать **1+Сенсоры** вопросов из списка, на **7-9** - один вопрос. Возьмите +1-разовый, когда действуете, основываясь на ответах.

- Есть ли здесь какие-то признаки _____?
- Чего здесь следует опасаться?
- Каков лучший путь отхода/подхода/прохода?
- Что здесь не то, чем кажется?
- Что здесь ценного или полезного?
- Что здесь недавно произошло?
- Что произошло здесь давно?
- Что скоро произойдет?

Персональные ходы персонажей могут расширять этот список.

Корабельные устройства

Чтобы задействовать корабельное устройство, киньте **+Тех**. На **10+** возьмите 2 резерва, на **7-9** возьмите один. Тратьте резерв 1 к 1 на пункты из списка опций устройства. Можно выбирать один и тот же пункт несколько раз.

Энергетические щиты

- Поглотить урон (-1 повреждений)

Зенитки

- Добавить +1 к броску на **Манёвр уклонения**
- Уничтожить вражеский истребитель

Взлётно-посадочная полоса шаттла

- Запустить шаттл, несущий на борту до 15 человек
- Провести стыковку шаттла с кораблём

Сверхсветовой двигатель

- Перейти на сверхсветовую скорость (потратить 1 единицу Запасов)
- Выйти со сверхсветовой скорости

Медотсек

- Оказать медицинскую помощь
- Провести сканирование организма

Лаборатория

- Провести химический анализ вещества
- Синтезировать вещество по известному алгоритму (чтобы разработать новый алгоритм, нужен **Сложный проект**), потратив 1 Запас
- Собрать новый прибор или установку по известной схеме (чтобы разработать схему, нужен **Сложный проект**), потратив 1 Запас

Космические сражения

Когда ваш корабль **Стреляет по врагам**, выпавшее **7+** означает, что вы попали и можете наносить урон противнику. Киньте столько d6, каково значение Оружия вашего корабля. Дайсы, на которых выпало значение, больше или равное Сложности, наносят каждый 1 урон.

Сложность:

- Разведботы: 6
- Истребители, шаттлы: 5
- Средние транспорты, космические станции: 4
- Крупные транспорты, крейсера: 3

Ведущий учитывает урон, нанесённый вражеским кораблям, уменьшая их Прочность.

Если вам удалось свести к 0 Прочность вражеского корабля, вы можете решить, уничтожить его или отключить его системы (по одной за единицу урона), чтобы он не мог удрать или выйти на связь.

Когда ваш корабль получает урон, сначала этот урон уменьшает его Прочность. Когда Прочность ещё не сведена до 0, вы можете вместо этого решить поглотить урон, отключив его системы (по одной за единицу урона) или разрушив его системы (по одной за 2

единицы урона). Когда Прочность достигла 0, каждая дальнейшая единица урона разрушает одну систему.

Системы корабля

- Жизнеобеспечение
- Двигатели
- Сенсоры
- Оружие
- Связь

Когда систем и Прочности не осталось, корабль уничтожен. Капитан может провести **Эвакуацию**.

Оцифровка “Судьбы”

Название: Судьба

Происхождение: Корабль Древних, построенный и запущенный с особой целью.

Команда: 80 человек

Задачи:

- **Экспедиция КЗВ** (+1 Обеспечение)
- **Научные исследования** (+1 Обеспечение)

Прочная броня: +2 Прочность

Миллион лет без ремонта: *-повреждено* -1 Прочность

Двигатель функционален: +1 Скорость

Двигатель ненадёжен: *-ненадёжно*

Пушки и ПВО: +2 Оружие

Сенсорные системы: +2 Сенсоры, *-повреждено, -ненадёжно*

Обеспечение: +2 (сколько Запасов пополняется)

Запасы: +3 (на начало игры)

Потребности:

- Еда
- Исследования
- Политика
- Обучение экипажа
- Безопасность (дроны-преследователи)
- Энергия

Прочность: +2-1=1

-повреждено

Оружие: +2

Скорость: +1

-ненадёжно

Сенсоры: +2

-повреждено

-ненадёжно

Отношения с фракциями

Название	Заслуги/Долг
Программа ЗВ	+1
Новианцы (Тенера)	+1
Новианцы (Футура)	0
Люшианцы	-2

Ресурсы

Ресурс	В наличии	Максимум	Расход
Энергия	1	3	1 на прыжок
Еда	2	3	
Запчасти	2	3	1 на ремонт
Прочее	1	3	

Расчёт гиперпрыжка

Каждый гиперпрыжок тратит 1 из запасов Энергии корабля (тратится на входе в FTL).

Если Энергии нет, то прыгать нельзя.

Снова можно прыгать минимум через 3 часа, иначе двигатель поломаётся.

Теги снаряжения и оборудования

-повреждено - не работает без ремонта

-ненадёжно - можно использовать 1 раз, потом становится *-повреждено*

-разряжено - нельзя использовать, пока не пополнишь заряд

-уничтожено - в руинах, нельзя восстановить

Что ещё нужно сделать

- Допилить класс дипломата
- Написать ещё оборудования
- Написать оцифровку кораблей
- Написать оцифровку экспедиции
- Список тегов снаряжения и оборудования
- Примеры фронтов