

ИНЖЕНЕРНЫЙ ОТСЕК

Терильный реактор: Вырабатывает энергию для всех систем корабля. В случае повреждения все системы отключаются.

Система жизнеобеспечения: Обеспечивает рециркуляцию атмосферы, пригодной для жизни членов экипажа.

Искусственная гравитация: Обеспечивает нормальную гравитацию на борту корабля.

Свет и связь: Обеспечивает освещение и связь между отсеками и каютами корабля.

- Автоматический ремонтник:** Во время путешествия корабль автоматически восстанавливает одну поврежденную систему.
- Энергетический щит:** Потратить 1 заряд реактора и полностью игнорировать урон от одной атаки.
- Реакторный разгонный блок:** Реактор восстанавливает 1 заряд каждые полчаса.
- Форсированный реактор:** Загрязняющий среду, а потому запрещенный реактор, установленный в одном из отсеков. Увеличивает на 2 максимальное количество зарядов реактора корабля.

ХОДОВОЙ ОТСЕК

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

- Карбопластовые сопла:** Пилот получает +1, когда скорость корабля имеет значение.
- Атмосферный двигатель:** Этот двигатель позволяет кораблю приземляться на планеты, имеющие атмосферу.
- Маневровые двигатели:** Пилот получает +1, когда маневренность корабля имеет значение.

Генератор искривления: Специальный генератор, обеспечивающий движения корабля в нелинейном пространстве и позволяющий совершать прыжки между звездными системами. После прыжка перезаряжается 8 часов, пока корабль находится в состоянии покоя.

- Прыжковый конденсатор:** Один раз за путешествие корабль может совершить 2 прыжка подряд без перезарядки.
- Ускоритель:** Когда ты пытаешься выжать максимум из двигателей корабля, брось+Ярость. На 10+ ускорители включаются как надо, и корабль невозможно догнать. На 7–9 тоже самое, но двигатели перегружены, и система выходит из строя. Бросок тратит 1 заряд реактора.

НАЗВАНИЕ

ОРУДИЯ

РЕАКТОР

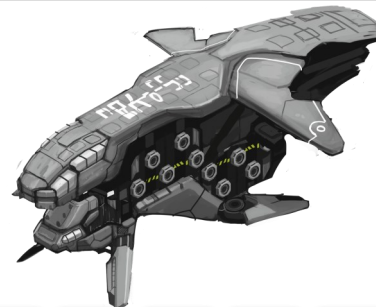
МОСТИК

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

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

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

- Сканер:** Потратить заряд реактора и брось+Навык. На 7–9 получи часть информации по системам находящегося рядом корабля или его регистрации и экипажу. На 10+ то же самое, но подробно – получи +1, когда используешь полученную информацию.
- Сканер дальнего обнаружения:** Когда в прилежащем пространстве появляется корабль, брось+Контроль. На 6– он оказывается в красном секторе, на 7–9 – в желтом, на 10+ – в зеленом.
- Маскировка:** Когда ты ведешь корабль на минимальной скорости и не предпринимая резких маневров, корабль становится невидимым для вражеских сенсоров.
- Гравитационный маяк:** Любой корабль, заканчивающий прыжок в радиусе 1 светового года, закончит прыжок на дальней дистанции от корабля. Если тебе удалось таким образом «поймать» корабль, потратить 1 заряд реактора.



ОРУДИЙНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

Автоматическая турель: [ближняя] Предназначена для отстрела астероидов и космического мусора, но может применяться и в более агрессивных целях.

- Плазменная турель:** [урон +2, ближняя] Тяжелое орудие, предназначенное для ближнего боя с вражескими кораблями.
- ЕХ-Лазер:** [ближняя/средняя/дальняя, бронебойное] Луч, способный прожигать корабль противника на любой дистанции одинаково эффективно.
- Роторный лазер:** [урон +1, ближняя/средняя] Атакует серией высокоэнергетических импульсов. Когда бросаешь Урон, можешь перебросить любые выпавшие единицы.
- Ракетная батарея:** [урон +3, средняя/дальняя, зеленая зона] Эффективное орудие, от которого, правда, можно увернуться на больших расстояниях.
- Торпедный аппарат:** [урон +5, дальняя, зеленая зона] Очень мощные, но довольно медлительные снаряды.
- Гаусс-молния:** [урон +4, дальняя, бронебойное] Снаряд из тяжелых элементов разгоняется направленной гравитацией и способен пробить небольшой корабль насквозь. Считай следующий после выстрела *маневр* как 6–.
- Генератор антиматерии:** [урон X, ближняя] Вырабатываемое антивещество аннигилирует любой предмет, которого касается. Корабль начинает медленно разваливаться на части, теряя по 1 системе в 2 минуты. Выстрел тратит 2 заряда реактора. После выстрела орудие выходит из строя.
- Микроволновый излучатель:** [урон X, в упор] Запрещенное оружие, поджаривающее оказавшийся вблизи корабль заодно с экипажем. Не требует броска. За каждый потраченный заряд реактора все на корабле-цели получают 1 ранение. Системы страдают на усмотрение Ведущего.
- Система наведения:** Если в красном секторе нет противников, получи +1 когда делаешь залп.
- Активная оборона:** Комплекс вооружений для защиты от подошедшего вплотную противника. Когда к кораблю приблизились в упор, идя на abordаж, брось+Ярость. На 10+ ты справился с угрозой. На 7–9 ты её лишь задержал.
- Сигнатурные обманки:** Когда ты пилот и выполняешь маневр уклонения от ракет или торпед, брось+Ярость. На 10+ ты игнорируешь весь урон от залпа. На 7–9 урон от атаки снижается на 1.

КОРПУС

Герметичная обшивка: Защищает экипаж от радиации, вакуума и агрессивных атмосфер неизведанных планет.

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

Небольшой трюм: Для крупногабаритных вещей экипажа.

- Автономный разделитель:** Выбери отсек. Если корабль уничтожен, все в отсеке автоматически выживают, оказавшись в спасательной шлюпке.
- Адаптивный камуфляж:** Находясь на поверхности планеты, корабль обладает способностью практически полностью сливаться с ее поверхностью. В таком состоянии его крайне сложно обнаружить с воздуха.
- Активная броня:** Корабль получает +1 Защита.
- Отражающее покрытие:** Корабль получает +1 Защита против лазерного оружия.

АНГАР

- Мастерская:** Отсек, оборудованный всеми необходимыми инструментами для работы инженера. Ты можешь ремонтировать шаттл или перехватчик прямо на борту корабля.
- Перехватчик:** На борту находится одноместный корабль без прыжкового двигателя, но вооруженный и защищенный. Когда ты в перехватчике, ты можешь действовать в открытом космосе, наносить Урон 3 и иметь Защиту 2, 2 Ранения и 2 Ресурса. Выбери 1 дополнительную систему:
 - Энергетический щит:** Потрать 1 Ресурс и полностью игнорируй урон от одной атаки.
 - Дублирующий реактор:** 2 дополнительных Ресурса
 - Торпедный блок:** Потрать 1 Ресурс и нанеси цели 3 урона на средней дистанции.
 - Ускоритель:** Потрать 1 Ресурс и догони любую цель в пределах зоны досягаемости.
- Шаттл:** На борту находится небольшой корабль без прыжкового двигателя, способный перевозить 6 пассажиров (помимо пилота) и 3 тонны грузов. Не вооружен.
- Десантный модуль:** Позволяет сбрасывать до 3 человек на планеты или на объекты в открытом космосе прямо на ходу (с ближней дистанции).

ТРЮМ

- Грузовой трюм:** Твой корабль оборудован грузовым трюмом. Ты можешь брать заказы на перевозку грузов.
- Спец груз:** Теперь ты можешь брать заказы на перевозку специальных грузов. Такие заказы автоматически приносят тебе +1 фишку прибыли по выполнению.
- Пассажирский модуль:** Твой корабль оборудован каютами для пассажиров. Ты можешь брать заказы на их перевозку.
- Элитный пассажирский модуль:** Каюты повышенной комфортности. Пассажиры, летящие в таких каютах, готовы платить больше. Заказы на их перевозку автоматически приносят тебе +1 фишку прибыли по выполнению.
- Потайной трюм:** Грузы, помещенные в этот отсек, невозможно найти, если специально не искать контрабанду. В случае поиска карго-офицер бросает+Навык. На 10+ таможня ничего не нашла. На 7—9 то же самое, но тебе пришлось вовремя отвлечь их внимание. Возможно, они что-то заподозрили.
- Тяговый луч:** Любой объект меньше корабля может быть помещен в трюм без необходимости выходить в открытый космос. Дальность — ближняя.
- Хранилище:** Когда ты отвечаешь за снабжение корабля, один раз за путешествие брось+Навык. На 10+ все члены экипажа восстанавливают Припасы. На 7—9 то же самое, но один из экипажа должен потратить Фишку прибыли.

ГРУЗ И ПРИМЕЧАНИЯ

НАУЧНЫЙ ОТСЕК

- Диагностический блок:** Позволяет проводить на борту корабля судебно-медицинские и криминалистические исследования. При активации сжигает 1 заряд реактора.
- Молекулярный анализатор:** Позволяет проводить на борту корабля химические и физические исследования практически любой сложности. При активации сжигает 1 заряд реактора.
- Динамический анализатор:** Позволяет обнаруживать аномалии в окружающем космическом пространстве, а также проводить их исследование. При активации сжигает 1 заряд реактора.
- Медблок:** Проведя в капсуле медблока 8 часов, персонаж излечивает все ранения.
- Криокамеры:** Питание. 2 капсулы, в которых можно замораживать людей на годы без ущерба для их здоровья.
- Верстак зондов:** Позволяет исследовать космические объекты изнутри, а также собирать данные с планет. Для запуска серии зондов требуется 1 заряд реактора.

ГИДРОПОННЫЙ ОТСЕК

- Кислородный сад:** Даже если система жизнеобеспечения отключена, на корабле сохраняется атмосфера, если нет разгерметизации.
- Медицинские растения:** На корабле всегда есть запас из трёх регенераторов. При трате восстанавливается за неделю.
- Свежие овощи и фрукты:** Улучшает настроение всего экипажа, а также позволяет действительно хорошо кормить одного из персонажей. В конце долгого полёта капитан получает фишку и может отдать её кому-то. Тот, кому достаётся фишка, может сделать любой бросок на 10+. Одновременно существует только одна фишка.
- Тонизирующие травы:** Позволяет одному из персонажей проигнорировать первое ранение, полученное после долгого полёта.
- Зона релаксации:** Питание. Помогает за несколько часов излечиться от психоза, вызванного Затянувшимся прыжком. Или от другого психоза — на усмотрение Ведущего.