Стартовые холы НАЗВАНИЕ Внешний вид Обтекаемый, стремительный или громоздкий вид Ржавый, полированный или странный фюзеляж Антенны, крылья или выдвижные опоры ...+Системы, когда ты—оператор связи или другой системы Массивный, военный или гражданский дизайн ДВИГАТЕЛИ Создание корабля КОРПУС Корабль создается по своим собственным правилам. Сначала выбери тип корабля: ОРУДИЯ □ Яхта (Двигатели +1, Груз 6) □ Корвет (Системы +1, Груз 12) СИСТЕМЫ □ Исследовательский рейдер (Двигатели +1, Системы +1, Орудия −1, Груз 10) починить вне верфи. □ Фрегат (Корпус +1, Двигатели −1, Защита 1, Груз 10) **Распредели следующее:** +1 | 0 | 0 | -1 □ Бриг (Орудия +1, Груз 8) □ Системный грузовик (Корпус +2, Груз 20) Выбери основное орудие: □ **Плазменная батарея** (ближняя, урон 3d, игнорирует щит) □ Выбери еще одну систему □ **Рельсовая пушка** (*средняя*, *урон 2d*, *амуниция 3*) □ Зашита +1 □ Лазерная установка (дальняя, урон 1d) □ Контроль +1 Выбери две установленные системы: □ Орудия +1 □ Автоматический ремонтник (+1в когда ремонтируешь) Урон Зашита Повреждения □ Системы +1 \square Вторичная боевая системы (*Урон +1d*) Производство □ Корпус +1 □ Десантный челнок (можно высаживать десант) □ Гравитационный маяк (гарантирует, что если в пределах □ Империя: Имперские верфи производят светового года будет совершен выход из прыжка, он продорогие, но необычайно качественные изойдет в пределах видимости) корабли. Владение таким кораблем дает тебе +1в когда ведешь переговоры. □ Грузовой трюм (*Груз +10*) □ Фелерация: Массовое производство еже-□ Конденсатор (один раз в путешествие можно сделать два годно выплевывает сотни таких корабпрыжка без перезарядки) лей на рынок. Ты получаешь +1в, когда □ Маскировка (*невидимость*) объясняешь, что это не тот корабль, ко-□ Обманка (при погоне будет принята за твой корабль) торый вы ищете. □ РЭБ (глушит все радиопередачи в секторе) □ Клоака: Устаревший или экзотический, □ Потайной трюм (Груз 2, скрытый) собранный из кусков или угнанный из □ Тяговый луч (ближняя, захватывает и удерживает цель) экспериментальных мастерских, этот корабль уникален. Если репутация поз-□ Ускоритель (по прямой корабль не догнать) воляет, ты получаешь +1, когда нанима-□ Энергетический щит (+1 защита) ешь подручных. Установи начальный Ресурс 10 и запиши максимальное зна-□ Пограничье: В первую очередь—это вочение Груза енный корабль. Все остальное вторично. Тут все сделано примитивно, но надежно. Когда ты ремонтируешь его, ты полу-РЕСУРС | ГРУЗ чаешь +1в.

Stap to Date north
Во время игры: Когда управляешь кораблем, добавь
+Контроль, когда ты—пилот
+Орудия, когда ты—стрелок

Ущерб: Когда корабль получает ранение, заполни ячейку. Когда ячеек не осталось, все системы корабля выключены, и не могут быть запущены до ремонта. Брось+Навык. На 10+ ты восстанавливаешь одну ячейку и корабль «оживает». На 7-9 также, но ты должен выбрать 1:

- Все системы работают нестабильно (-1п)
- Одна из систем уничтожена (вычеркни ее)
- Один из экипажа получил 1d урона (твой выбор)

На 6- корабль полностью выходит из строя и его невозможно

Улучшения: Каждый раз, когда ты улучшаешь корабль, выбе-
ри 1. Каждый пункт можно выбрать лишь однажды:
□ Выбери еще одно орудие
□ Выбери еще одну систему
□ Выбери еще одну систему
