

ОБОРУДОВАНИЕ ИЗ «АРСЕНАЛА»

ОРУЖИЕ

Линзовый пистолет

Основная особенность линзового пистолета — фокусирующий механизм, перенастраивающий линзы перед каждым выстрелом, что увеличивает поражающую способность оружия в обмен на более низкую скорострельность. В цилиндрических линзовых пистолетах используются линзы особой формы.

Молот

Оружие этого типа ценится не только за боевые качества, но и за внушительный внешний вид. Tактический молот — по

сути, не претерпевший особых изменений инструмент, которым можно и забить в землю сваю, и ударить врага.

Рельсотрон

В основе рельсотронов лежит та же технология, что и у магнетарных винтовок: магнитное поле разгоняет снаряды до огромных скоростей. Магнетарные винтовки обладают большей мощностью, но вместе с тем и большими размерами и весом, поэтому многие предпочитают лёгкие и компактные рельсотроны.

Из-за невысокой стоимости это оружие часто используется различными исследователями, в том числе и обществом Звёздных искателей.

КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ЛАЗЕРНОЕ									
Линзовый пистолет, цилиндрический	4	1 850	1d8 O	80 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	2	Л	Громоздкое

ПРОСТОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРОЧЕЕ							
Молот, тактический	5	2 750	1d8 Д		Нокдаун	1	Аналоговое, громоздкое

ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ									
Рельсотрон, тактический	3	1 150	1d8 Kо	60 футов	—	12 патронов	1	1	Автоматическое

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ГЕНЕРАТОР БЕЛОГО ШУМА

3 УРОВЕНЬ

Эта небольшая коробочка генерирует случайные сигналы в звуковом и инфразвуковом диапазоне. Включённый генератор белого шума увеличивает СЛ зависящих от слуха проверок Внимания. В пределах 100 футов от устройства СЛ таких проверок увеличивается на 4. По мере удаления от устройства увеличение СЛ постепенно сходит на нет, уменьшаясь на 1 за каждые 100 футов расстояния. Если для проверки используются технологические устройства, например дрон или микрофон, увеличение СЛ для них удваивается.

ГОЛОГРАФИЧЕСКАЯ СЕТКА

3 УРОВЕНЬ

В эту свободную сеть из проводов вплетены голографические проекторы, и её можно использовать для маскировки предметов и существ. Голографическая сетка существует в виде квадратов со стороной 10 футов. Спрятавшись под включённой голографической сеткой, вы получите бонус +2 (интуитивный) к проверкам Скрытности, при условии

что будете сохранять неподвижность, распластавшись. Чтобы спрятаться под сеткой, нужно совершить действие полного хода, требующее успешной проверки Выживания со СЛ 10 (провал проверки будет означать, что вы не смогли правильно укрыться сеткой и бонуса к Скрытности не получите). При использовании сетки вы становитесь опутаны, но, несмотря на это состояние, не получаете штрафов ни к инициативе, ни к проверкам Скрытности.

Снять голографическую сетку можно в качестве отдельного сопутствующего действия либо в качестве части сопутствующего действия для вставания. Существа с слепым чутьём невосприимчивы к эффектам голографической сетки. Под выключенной сеткой спрятаться нельзя; если во время использования у сетки закончатся заряды, вы становитесь видимым, как обычно.

Вы можете потратить 1 минуту, чтобы укрыть сеткой предмет среднего или меньшего размера так, чтобы выдать его за часть окружающей местности. Например, аэробайк можно замаскировать под куст или валун. Для укрытия предмета крупного размера требуется две сетки. Для укрытия огромного

или гигантского предмета потребуется уже 5 сеток, а процесс займёт 10 минут. Возможность маскировки предмета колоссальных размеров зависит от его формы, но для этого необходимо 1 час работы и как минимум 10 сеток. СЛ проверок Внимания для обнаружения или поиска укрытого голографической сеткой предмета повышается на 10. Любое существо в 10 или менее футов от замаскированного при помощи сетки предмета крупного или большего размера автоматически разоблачает маскировку.

ГРАНАТОПОДАВИТЕЛЬ

1–20 УРОВНИ

При активации в качестве сопутствующего действия это устройство генерирует беспроводной сигнал, препятствующий детонации гранат в радиусе 30 футов. Гранаты, которые должны успешно попасть в пересечение границ клеток в области действия, промахиваются с вероятностью 50%, а гранаты, брошенные на пересечение границ клеток в области действия и промахнувшиеся, приземляются на расстоянии 1d6 клеток от цели (а не 1d4, как обычно). Действие гранатоподавителя распространяется только на гранаты равного или меньшего уровня. Если уровень гранаты, на которую действует гранатоподавитель, ниже его уровня на 5 и более, она автоматически промахивается.

- **Тип 1 (уровень 1):** действует на гранаты с уровнем предмета 1 или ниже.
- **Тип 2 (уровень 4):** действует на гранаты с уровнем предмета 4 или ниже.
- **Тип 3 (уровень 8):** действует на гранаты с уровнем предмета 8 или ниже. Гранаты с уровнем предмета 3 или ниже автоматически промахиваются.
- **Тип 4 (уровень 12):** действует на гранаты с уровнем предмета 12 или ниже. Гранаты с уровнем предмета 7 или ниже автоматически промахиваются.
- **Тип 5 (уровень 16):** действует на гранаты с уровнем предмета 16 или ниже. Гранаты с уровнем предмета 11 или ниже автоматически промахиваются.
- **Тип 6 (уровень 20):** действует на гранаты с уровнем предмета 20 или ниже. Гранаты с уровнем предмета 15 или ниже автоматически промахиваются.

ИОННАЯ ЛЕНТА

3 УРОВЕНЬ

Ионная лента представляет собой плотно намотанную на катушку узкую полосу материала длиной в 50 футов. Ионная лента производится разного цвета, и её моток удобно помещается в человеческой ладони. При необходимости полосу ленты легко отрезать или разорвать. Лента слегка клейкая и поэтому удерживается на предметах, которые ей обмотали. Когда ионная лента получает разряд электричества любой силы (например, от электручки), она превращается в монопольную массу пластика с твёрдостью 8 и 15 ПЗ. Если активированная лента используется для связывания существа, для освобождения от нескольких её полос требуется успешная проверка Силы со СЛ 28. Второй электрический разряд возвращает ленту в исходное состояние, и её можно легко разорвать. Полоска ленты выдерживает вес около 5 фунтов, но

после активации может удержать до 300 фунтов. Применённый для ленты великое множество: её можно использовать для создания простых предметов (например, лестницы), заделки отверстий, обездвиживания пленников и так далее.

МАГНИТНАЯ КОБУРА

7 УРОВЕНЬ

С одной стороны этой плоской прямоугольной металлической пластины длиной около фута обычно надёжно закреплён тканевый пояс или нарукавник. В качестве действия полного хода кобуру можно включить, призвав к ней длинноствольное или короткоствольное оружие, одноручное оружие ближнего боя или предмет снаряжения весом не более 1, чтобы установить между кобурой и предметом квазимагнитную связь. Одновременно с кобурой можно соединить не более одного оружия. После соединения оружие будет автоматически возвращаться к кобуре всякий раз, когда вы его уроните или когда оно упадёт на соседнюю с вами клетку, как если бы вы потратили сопутствующее действие, чтобы убрать его в ножны или кобуру. Магнитная кобура никак не защищает соединённое оружие от боевых манёвров разоружения.

Эффект сохраняется, пока в кобуре не закончатся заряды или пока вы не потратите действие полного хода, чтобы отсоединить предмет от кобуры — для этого нужно нажать и удерживать небольшую кнопку.

ОКУЛЯРЫ ЯСНОГО ЗРЕНИЯ

5 УРОВЕНЬ

При исследовании туманной, задымлённой, заросшей кустами или иной так или иначе затрудняющей зрение местности пригодятся окуляры ясного зрения — плотно прилегающие к лицу очки, носить которые можно под шлемом и даже в сочетании с любыми другими очками. При ношении окуляров вы игнорируете области плохой видимости, создаваемые растительностью, туманом, дымом и прочими аналогичными газами. Если цель в условиях отсутствия видимости, окуляры не позволят её разглядеть.

ПЕРЕНАПРАВИТЕЛЬ СИГНАЛОВ

3 УРОВЕНЬ

Перенаправитель сигнала состоит из металлического передатчика размером с монету и аккумуляторного приёмника, который можно спрятать на теле — например, в кармане или закрепить под одеждой. В качестве основного действия передатчик можно закрепить на технологическом предмете, предназначенном для подачи предупредительного сигнала, например радиационном значке («Миры Соглашения», стр. 198). Предмет с закреплённым передатчиком прекращает подавать предупредительные сигналы: вместо этого приёмник перенаправителя сигналов вибрирует, нагревается или иным способом оповещает вас, если вы находитесь в пределах 500 футов от включённого передатчика. Существа, полагающиеся на предупредительный сигнал, могут, например, считать местность безопасной, в то время как вы будете знать, что это далеко не так. Для обнаружения закреплённого передатчика обычно требуется успешная проверка Внимания со СЛ 20, но СЛ может быть выше или ниже в зависимости от размера предмета, на котором закреплён передатчик.

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ПЛАНШЕТ

2 УРОВЕНЬ

Планшеты — одни из самых распространённых переносных компьютеров («Основная книга правил», стр. 212) и могут быть обнаружены и в домах, и на фабриках, и в офисах. Для использования планшета необходима хотя бы одна рука. Практически все планшеты оснащены коммуникатором (и, соответственно, микрофоном и динамиком) и обладают другими функциями вроде соединения с инфосферой и возможности хранения данных. Планшет можно использовать, чтобы вести аудио- и видеозапись (хоть и недостаточно высокого качества, чтобы её можно было использовать в качестве доказательства в суде), хранить тысячи часов записей, отслеживать время и ставить различные напоминания и будильники, набирать и редактировать тексты и осуществлять иные операции с данными, играть в игры и использовать планшет для прочих развлечений.

Все планшеты обладают лёгким весом и в большинстве своём являются компьютерами 1 ранга с модулем улучшения миниатюризации. Планшеты 2 ранга и выше обычно используются только богачами или энтузиастами, поскольку для их производства применяются более сложные технологии миниатюризации, но благодаря им вся вычислительная мощность полноценного компьютера удобно сосредотачивается в компактном устройстве. При желании на планшет можно установить любые компьютерные модули и средства защиты за обычную стоимость («Основная книга правил», стр. 214). Например, в армии или на производствах практически все планшеты оснащены укреплённым корпусом. Диверсанты и шпионы часто маскируют подслушивающие или взрывные устройства под обычные планшеты, зная, что так они не привлекут лишнего внимания.

СИГНАЛЬНЫЙ ПРОВОД

4–16 УРОВНИ

Это тонкий, практически невидимый провод длиной 50 футов, намотанный на тёмно-серую катушку из гладкого металла. Если отмотать любое количество провода и включить катушку, провод становится крайне вибросенситивным. Обычно сигнальным проводом обматывают ценные вещи или натягивают его поперёк дверных проёмов. Когда включённого провода что-либо касается или когда он перемещается, цилиндр издаёт пронзительный звуковой сигнал (хотя его

можно настроить для передачи беззвучного беспроводного сигнала на планшет или коммуникатор). Чтобы заметить натянутый провод, требуется успешная проверка Внимания со СЛ = 20 + уровень сигнального провода, а чтобы пробраться мимо провода, не задев его, требуется успешная проверка Акробатики с той же СЛ, хотя ведущий может усложнить или облегчить её в зависимости от обстоятельств. В качестве сопутствующего действия катушку можно особым образом повернуть: это отключит сигнал и смотает провод обратно на катушку.

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	СЛ ОБНАРУЖЕНИЯ
Тип 1	4	24
Тип 2	8	28
Тип 3	12	32
Тип 4	16	36

УМНЫЙ КАБЕЛЬ

6 УРОВЕНЬ

Этот толстый кабель сплетён из пластиковых волокон, содержащих в себе специальный химический состав. Они способны сокращаться, расширяться и менять форму под действием электронных сигналов. На одном из концов кабеля находится узкий аккумулятор. При включении кабеля им можно управлять с планшета или коммуникатора. Кабелю можно приказывать смотаться, размотаться, обвить предмет или стать жёстким. Кроме того, вы можете создать на кабеле расширения через равные интервалы, чтобы он считался верёвкой с узлами при проверках Атлетики для лазания. Для управления умным кабелем необходимо сопутствующее действие.

В разряженном или выключенном состоянии кабелем нельзя управлять, и он аналогичен тросу из алмазантинового сплава («Основная книга правил», стр. 221) за тем лишь исключением, что его твёрдость и ПЗ зависят от его уровня.

ЭЛЕКТРУЧКА

1 УРОВЕНЬ

Электручка — небольшое устройство, напоминающее ручку и предназначенное для передачи слабого электрического разряда. Электручку можно использовать в качестве импровизированного оружия ближнего боя, и при попадании она нанесёт цели 1 урон электричеством. Чаще всего эти устройства используются для активации или деактивации ионнослужащих устройств, таких как ионная лента.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	РУКИ	ВЕС	ЁМКОСТЬ	РАСХОД
Гранатоподатель, тип 1	1	250	—	1	20	5 в раунд
Электручка	1	10	1	—	20	1 за использование
Планшет	2	55	1	Л	20	1 в час
Генератор белого шума	3	1 350	—	1	20	1 в 10 минут
Голографическая сетка	3	1 300	—	2	20	1 в час
Ионная лента	3	275	—	Л	—	—
Перенаправитель сигналов	3	1 450	—	—	20	1 в час
Сигнальный провод, тип 1	4	2 000	—	Л	40	1 в час
Окуляры ясного зрения	5	2 750	—	—	40	1 в час
Умный кабель	6	4 000 за 10 футов	—	Л за 20 футов	40	1 в раунд
Магнитная кобура	7	6 000	—	Л	80	10 в минуту

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Брошь щита [НАДЕВАЕМЫЙ]

2 УРОВЕНЬ

Изначально броши использовались в качестве застёжки для плащей, но сейчас это просто металлические ювелирные украшения. *Брошь щита* украшена ярким самоцветом в центре. Брошь считается надеваемым магическим предметом, но также вместо этого может быть установлена в броню, занимая одно место под улучшение. При ношении брошь защищает владельца, поглощая наносимый ему урон силой, и её самоцвет постепенно тускнеет. Поглотив 55 урона силой, самоцвет становится полностью бесцветным и рассыпается в пыль, после чего брошь теряет магические свойства.

Камни вечных

4–6 УРОВНИ

Общие свойства *камней вечных* описаны на стр. 222–223 «*Основной книги правил*». У каждого есть как минимум одно дополнительное свойство, действующее, пока он на орбите вокруг вас.

- **Виридиановый двутавр (6 уровень):** ваша скорость увеличивается на 10 футов, этот бонус усиления применяется ко всем вашим скоростям перемещения.
- **Сапфировый конус (5 уровень):** у вас ограниченная телепатия, позволяющая общаться только с существами с подтипом «технологический» в пределах 100 футов от вас.
- **Янтарный гиперболоид (4 уровень):** у вас СУ 1/— и устойчивость 1 ко всем типам энергетического урона, но только против дистанционных атак.

Лизун-тайник

5 УРОВЕНЬ

В обычном состоянии *лизун-тайник* представляет собой шарик слегка светящегося пластилина диаметром 6 дюймов, по консистенции напоминающего мягкую жвачку. Когда-то давно скиттермандеры-мистики создали это вещество в развлекательных целях, но оно оказалось достаточно полезным, особенно для контрабандистов, за что получило широкое распространение и производится теперь не только в Вескариуме, но и повсеместно.

В качестве основного действия лизун можно сжать, чтобы активировать его свойства. Если в нём нет предметов, он начнёт светиться синим и активируется на 1 минуту. Пока лизун активен, в нём можно спрятать предметы общим весом не более 1, при этом форма и размеры лизуна остаются неизменными, а предметы будто разбираются на части и втягиваются в центр синего свечения. В лизун можно спрятать аналоговое одноручное оружие ближнего боя, инструменты и другие простые предметы при условии, что по своему устройству они не сложнее аналогового оружия ближнего боя и не требуют энергии для работы.

Когда вы активируете лизун, внутри которого находятся предметы, все предметы высвобождаются и появляются снаружи, будто собранные лучами синего света. Если при этом вы держите лизун в руках, при желании вы можете высвободить по предмету в каждую свободную руку, остальные предметы

упадут на землю в занимаемом вами пространстве. После высвобождения предметов лизун рассыпается в пыль.

Очки темновидения [НАДЕВАЕМЫЙ]

4 УРОВЕНЬ

Очки темновидения — магическая новинка, созданная для улучшения зрения и противодействия магической тьме, но не обладающая демаскирующими эффектами аналогичных технологических устройств вроде ультрафиолетовых лазерных лучей. Очки считаются надеваемым магическим предметом, но вместо этого могут быть установлены в броню, занимая одно место под улучшение. При ношении очков вы получаете сумеречное зрение и ночное зрение на расстоянии до 60 футов, при этом вы сохраняете способность различать все цвета. Если вы уже обладаете ночным зрением, *очки темновидения* увеличивают его расстояние на 30 футов.

Сыворотки

4 УРОВЕНЬ

Правила использования сывороток описаны на стр. 224 «*Основной книги правил*».

- **Рентгеновая сыворотка:** жидкость с металлическим привкусом, с виду напоминающая ртуть. Когда вы выпиваете её, ваши глаза становятся белыми и вы на 1 минуту получаете рентгеновое зрение, которое можете включать или отключать в качестве сопутствующего действия. Пока рентгеновое зрение активно, вы получаете сквозное чутьё (зрение), но пока вы его используете, вы видите всё чёрно-белым и теряете преимущества любого другого зрения, за исключением ночного. Кроме того, при использовании рентгенового зрения вы можете совершать требующие зрения проверки Внимания только на расстоянии до 60 футов. Рентгеновое зрение полностью блокируется 2 футами дерева или пластика, 1 футом камня, 2 дюймами обычных металлов или 1 дюймом свинца или любого звёздного металла.
- **Сыворотка тенеподобия:** фиолетовая жидкость с землистым привкусом, выпив которую вы получаете бонус +2 (интуитивный) к проверкам Скрытности, если становитесь плохо видимы благодаря темноте или тусклому свету. Кроме этого, темнота делает вас плохо видимым (но не невидимым) для ночного зрения. Эти эффекты сохраняются в течение 10 минут.

Украшение импровизатора [НАДЕВАЕМЫЙ]

4–12 УРОВНИ

Украшение импровизатора просто незаменимо для всех, кто полагается на своё красноречие, чтобы убеждать окружающих, или хочет лучше предугадывать желания и мотивы собеседников. Чаще всего этот предмет носят либо на голове, либо в непосредственной близости от неё — в качестве ожерелья, повязки или маски. Если, пока вы носите его, вы провалите проверку Блефа, Дипломатии, Запугивания, Культуры или Проницательности, то в качестве ответного действия можете перебросить её и взять лучший результат. Вы можете перебросить и проверку Профессии, если ведущий сочтёт, что её частью было некое социальное взаимодействие, например выступление, игра на музыкальном инструменте,

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ораторство или нечто подобное. После получения преимущества конкретного украшения импровизатора вы можете получить преимущества другого такого украшения не ранее чем через 24 часа.

От типа украшения зависит, сколько перебросов проверки вы можете совершить в течение дня:

- **Тип 1 (4 уровень):** один переброс.
- **Тип 2 (8 уровень):** два переброса.
- **Тип 3 (12 уровень):** три переброса.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ВЕС
Брошь щита	2	1 000	—
Камень вечных, янтарный гиперболоид	4	2 200	—
Очки темновидения	4	2 100	Л
Рентгеновская сыворотка	4	350	—
Сыворотка тенеподобия	4	325	—
Украшение импровизатора, тип 1	4	1 800	Л
Камень вечных, сапфировый конус	5	3 200	—
Лизун-тайник	5	500	Л
Камень вечных, виридиановый двутавр	6	4 200	—
Шляпа маскировки	6	3 850	Л

АРТЕФАКТЫ

Артефакты — это магические предметы, которые неизмеримо могущественнее других магических предметов. У каждого из них происхождение за пределами понимания смертных и легенда, связанная с его существованием. Поиск артефакта — задача мифических масштабов, а его обретение — событие большого исторического значения. Существа, которым повезло заполучить такой предмет, оставляют после себя новую главу в истории артефакта, будь то хорошо или плохо. Артефакт может быть основой для кампании или серии приключений. Поиск артефакта, сбор его компонентов или борьба с его нынешним владельцем — всё это может быть частью истории.

ШЛЯПА МАСКИРОВКИ [НАДЕВАЕМЫЙ]

6 УРОВЕНЬ

Шляпа маскировки может быть любым головным убором — от обычной шляпы до модифицированного шлема — и может выступать в качестве улучшения для брони. При ношении шляпы маскировки вы можете использовать её для сотворения изменения облика (неограниченно, УЗ 6). Шляпа считается надеваемым магическим предметом, но вместо этого может быть установлена в броню, занимая одно место под улучшение.

Уровень предмета у всех артефактов равен 20. Однако их нельзя найти после случайной сцены или создать, также их не купить почти ни за какие деньги. У каждого из них, кажется, есть своя собственная воля или причудливая связь с судьбой, заставляющая появляться в важный момент. Точно так же артефакты могут внезапно исчезнуть по воле судьбы. Артефакты невозможно уничтожить обычными средствами; каждый из них можно разрушить только одним конкретным способом.

Артефакт обладает невероятной силой, которая может повлиять на игру непредсказуемым образом. Когда вы как ведущий решите использовать артефакт, подумайте о его влиянии. То, как он появится в игре, будет действовать и покинет её, зависит только от вас.

ГИБРИДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ГОЛОГРАФИЧЕСКАЯ ГРАНАТА

1-7 УРОВНИ

Голографические гранаты часто используются для развлечения, чтобы создавать забавные, но полностью безвредные иллюзии. Тем не менее есть у голографических гранат и менее мирное применение: преступники и шпионы часто используют их для отвлечения внимания своих целей.

При взрыве голографическая граната создаёт запрограммированную иллюзию, общие размеры которой не могут превышать область взрыва. Создаваемый гранатой эффект аналогичен заклинанию голограмма с кругом, УЗ и длительностью, зависящими от типа гранаты.

- **Тип 1 (1 уровень):** голограмма 1 круга; УЗ 3; длительность 2 раунда.
- **Тип 2 (4 уровень):** голограмма 2 круга; УЗ 6; длительность 5 раундов.
- **Тип 3 (7 уровень):** голограмма 3 круга; УЗ 9; длительность 10 раундов.

ПРИЗЫВАЮЩАЯ ГРАНАТА

3-18 УРОВНИ

Взрыв призывающей гранаты создаёт искажение реальности, призывающее существо аналогично заклинанию призыв существа («Инопланетный архив», стр. 143); круг и УЗ зависят от типа гранаты. Призываемое гранатой существо выбирается при её создании, обычно вы будете знать об этом при

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

покупке, если продавец достаточно добросовестный. При взрыве гранаты существа немедленно появляются в незазанятом пространстве, при этом как минимум 1 клетка занимаемого существом пространства должна находиться в области взрыва гранаты. Если места для появления существа недостаточно, оно не появляется. Считается, что вы призвали этих существ.

Призывающие гранаты бывают следующих типов:

- **Тип 1 (3 уровень):** *призыв существа* 1 круга; УЗ 3.
- **Тип 2 (6 уровень):** *призыв существа* 2 круга; УЗ 6.
- **Тип 3 (9 уровень):** *призыв существа* 3 круга; УЗ 9.
- **Тип 4 (12 уровень):** *призыв существа* 4 круга; УЗ 12.
- **Тип 5 (15 уровень):** *призыв существа* 5 круга; УЗ 15.
- **Тип 6 (18 уровень):** *призыв существа* 6 круга; УЗ 18.

СОЗИДАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА

4–12 уровни

Внешне этот предмет выглядит как начинённая электроникой продолговатая капсула, но на самом деле это крошечный 3D-принтер с программируемым интерфейсом и запасом УПО, размещённом в межпространственном кармане. В качестве действия полного хода вы можете установить беспроводное соединение между *созидательной капсулой* и коммуникатором или компьютером, чтобы отдать капсуле

команду напечатать один или несколько технологических предметов или немагических личных вещей. Для печати предмета необходимо, чтобы на соединённом с капсулой устройстве были необходимые чертежи или выход в инфосферу, откуда их можно загрузить.

Для создания предмета *созидательной капсуле* требуется 1 раунд плюс 1 раунд за каждую единицу веса предмета сверх лёгкого. Максимальный вес каждого предмета при этом не должен превышать 3, иначе капсула попросту не сможет его напечатать. *Созидательная капсула* одноразовая и уничтожается в процессе печати. В качестве сопутствующего действия принтер можно остановить, но дальнейшее использование капсулы всё равно будет невозможно. Капсула производит предметы обычного качества, обладающие параметрами рядовых предметов своего типа.

От типа *созидательной капсулы* зависит максимальный уровень и стоимость предметов, которые она может напечатать.

- **Тип 1 (4 уровень):** суммарная стоимость не более 1 000 кредитов; уровень предмета не выше 2.
- **Тип 2 (8 уровень):** суммарная стоимость не более 4 500 кредитов; уровень предмета не выше 6.
- **Тип 3 (12 уровень):** суммарная стоимость не более 19 000 кредитов; уровень предмета не выше 10.

ГИБРИДНЫЕ ГРАНАТЫ

ГРАНАТА	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ДИСТАНЦИЯ	ЁМКОСТЬ	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
<i>Голографическая граната, тип 1</i>	1	50	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (10 футов, см. текст)
<i>Призывающая граната, тип 1</i>	3	250	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (10 футов, см. текст)
<i>Голографическая граната, тип 2</i>	4	300	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (15 футов, см. текст)

ГИБРИДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ВЕС
<i>Созидательная капсула, тип 1</i>	4	2 000	Л

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

РОБОТ-УБИЙЦА

КО 9

Опыт 6 400

Нейтральная средняя конструкция (технологический).

Иниц.: +0; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение;

Внимание +22.

ЗАЩИТА

ПЗ: 135

ЭКБ: 22; ККБ: 23.

Стойкость +6; Реакция +10; Воля +6.

Защитные способности: встроенное оружие, скрываемое оружие.**Невосприимчивость:** невосприимчивости конструкций.**Слабые стороны:** уязвимость к критическим ударам, уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: микросеррейторный длинный меч +18 (2d10 + 13 P; крит.: кровопускание 2d6).**Дистанционная:** улучшенный полуавтоматический пистолет +20 (2d6 + 9 Kd) или улучшенная винтовка «Ширренский глаз» +20 (2d10 + 9 Kd).**Атакующие способности:** голографический трюк.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; Лвк: +6; Вын: —; Инт: +1; Мдр: +2; Хар: +0.

Навыки: Акробатика +22, Атлетика +17 (+25 при лазании), Компьютеры +17, Скрытность +22.**Языки:** всеобщий.**Прочие способности:** голографический камуфляж, неживой, отслеживание цели, ремонтные нанороботы.**Снаряжение:** микросеррейторный длинный меч, улучшенная винтовка «Ширренский глаз» с 16 патронами для снайперского оружия, улучшенный полуавтоматический пистолет с 48 патронами для короткоствольного оружия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или отряд (3–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Голографический камуфляж (Экс): робот-убийца применяет улучшенные сенсоры в сочетании с голографическим проектором, чтобы слиться с окружением. Если он сохраняет полную неподвижность в течение как минимум 1 раунда, то получает бонус +10 к проверкам Скрытности и считается плохо видимым, пока не переместится из своей клетки (это не складывается с невидимостью и схожими эффектами). В качестве сопутствующего действия робот может усилить камуфляж на 10 или менее раундов в день. Эта длительность может быть разбита на интервалы продолжительностью в 1 и более раундов. Эффект усиленного камуфляжа для робота аналогичен заклинанию невидимость.

Голографический трюк (Экс): в качестве действия полного хода робот-убийца может переместиться под прикрытием голографического камуфляжа на расстояние вплоть до значения своей скорости и совершить атаку одноручным оружием ближнего боя или короткоствольным оружием. После этого перемещения робот может совершить встречную проверку Скрытности против Внимания цели; при успехе робота цель считается застигнутой врасплох для его атаки и получает 5d8 дополнительного урона при попадании.

Отслеживание цели (Экс): в качестве сопутствующего действия робот-убийца может начать отслеживать одну цель, которую видит. Отслеживаемая цель не получает преимуществ плохой видимости против робота и не может получить успех в проверке Блефа для отвлекающего маневра против него. Отслеживание завершается, когда цель умирает или уничтожена, когда робот перестаёт видеть цель или прекращает отслеживание в качестве сопутствующего действия.

Ремонтные нанороботы (Экс): робот-убийца оснащён ремонтными нанороботами, которые каждый час восстанавливают ему ПЗ в количестве, равном его КО. Один раз в день в качестве действия полного хода робот может восстановить себе 6d8 ПЗ.

Скрываемое оружие (Экс): каждое оружие робота-убийцы скрыто внутри его тела, пока оно не используется. Существо, не осведомлённое о скрываемом оружии робота, должно успешно пройти проверку Внимания со СЛ 35, чтобы заметить его. Робот-убийца может выхватить одно или всё оружие в качестве быстрого действия либо в качестве части атаки или полной атаки. Оружие робота-убийцы установлено на корпусе, оставляя руки робота свободными, и невосприимчиво к разоружению. В качестве быстрого действия он может убрать одно или всё оружие.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; © "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to

the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seiffer, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Armory © 2018, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Kate Baker, John Compton, Eleanor Ferron, Thurston Hillman, Mikko Kallio, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Matt Morris, David N. Ross, and Russ Taylor.

Starfinder Alien Archive 2 © 2018, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Kate Baker, John Compton, Adam Daigle, Brian Duckwitz, Eleanor Ferron, Amanda Hamon Kunz, James Jacobs, Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Mark Moreland, Matt Morris, Adrian Ng, Joe Pasini, Lacy Pellazar, David N. Ross, Stephen Rowe, Chris Sims, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Russ Taylor.