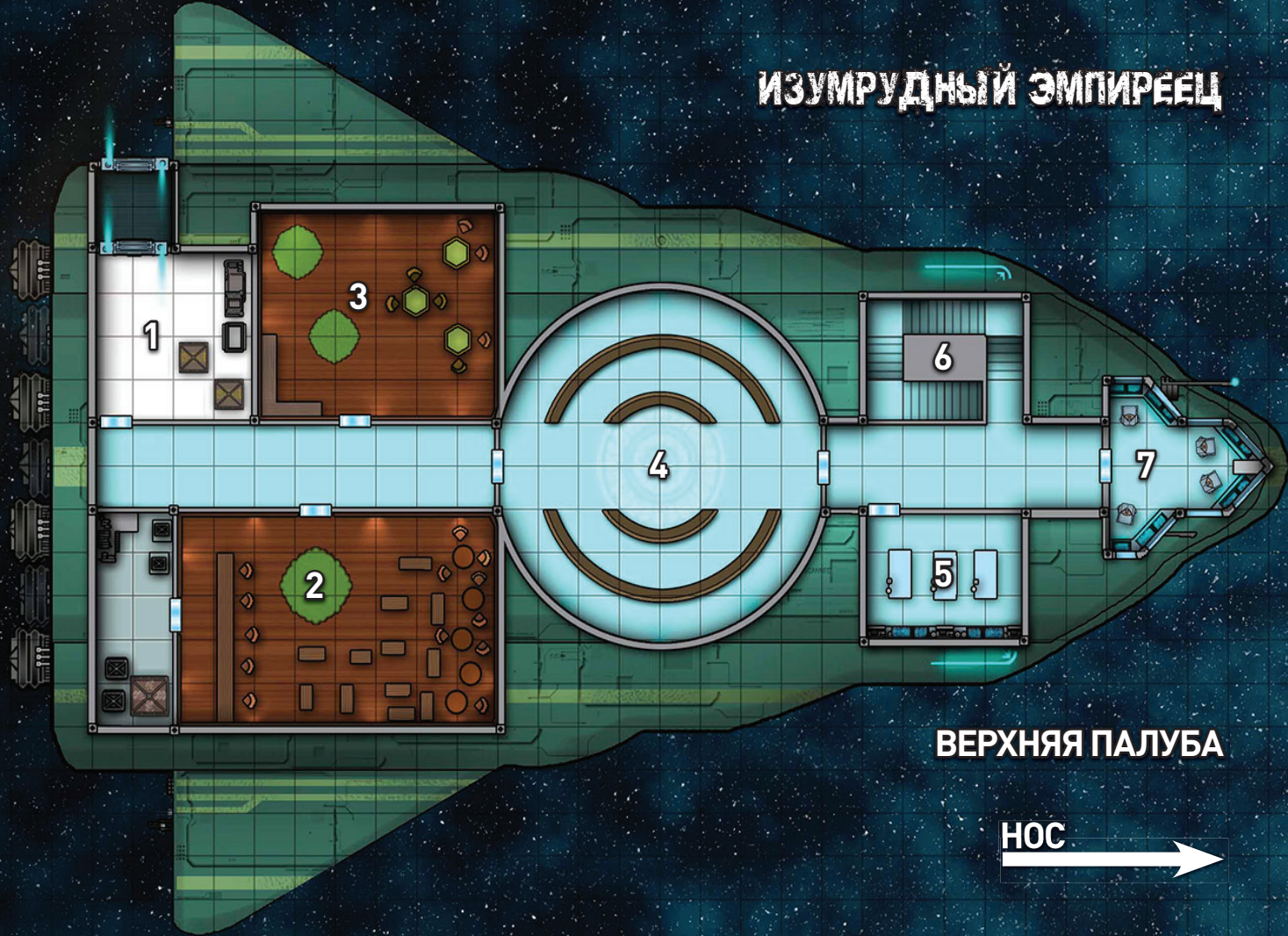


STARFINDER

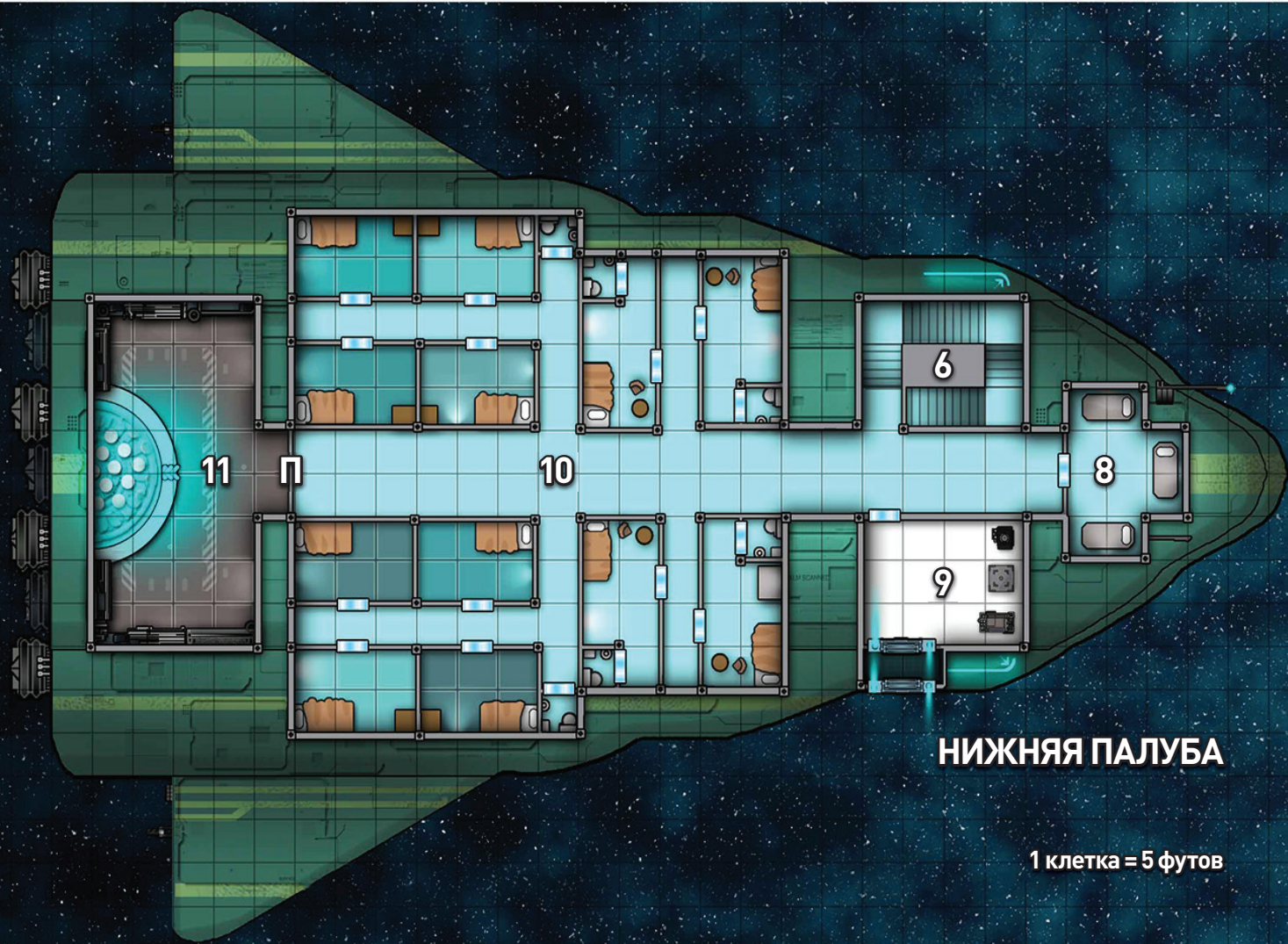


СКОРОСТРЕЛЫ

ИЗУМРУДНЫЙ ЭМПИРЕЕЦ



ВЕРХНЯЯ ПАЛУБА



НИЖНЯЯ ПАЛУБА

1 клетка = 5 футов

Автор: Джейсон Кили
 Руководитель разработки: Тёрстон Хиллман
 Обложка: Кики Мох Ризки
 Иллюстрации: Грей Эрб и Брайан Сайд
 Картография: Роберт Лазаретти

Креативные директоры: Джеймс Джейкобс,
 Роберт Г. Мак-Крири и Сара Э. Робинсон.
 Ведущий геймдизайнер: Джейсон Балман
 Руководитель разработки: Адам Дэйгл
 Координатор разработки: Аманда Хеймон Кунц
 Ведущий разработчик Organized Play: Джон Комптон
 Разработчики: Элеанор Феррон, Кристал Фрейзер,
 Джейсон Кили, Луис Лоза, Рон Ландин, Джо Пасини,
 Майкл Сайр, Крис Симс и Линда Зайяс-Палмер
 Ведущий разработчик Starfinder: Оуэн К. К. Стивенс
 Разработчик Starfinder Society: Тёрстон Хиллман
 Старший геймдизайнер: Стивен Рэдни-Макфарланд
 Геймдизайнеры: Логан Боннер и Марк Сейфтер
 Ответственный редактор: Джуди Бауэр
 Старший редактор: Кристофер Кэри
 Редакторы: Джеймс Кейс, Лео Глас, Лиз Лидделл,
 Эдриен Нг, Лейси Пеллазар и Джейсон Тондра
 Арт-директор: Соня Моррис
 Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэл
 и Адам Вик

Директор по франчайзингу: Марк Морланд
 Руководитель проекта: Гэбриел Валуконис

Издатель: Эрик Мона
 Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
 Операционный директор: Джеффери Альварес
 Финансовый директор: Джон Пэрриш
 Технический директор: Вик Верц
 Коммерческий директор: Пирс Оттерс
 Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель
 Вице-президент отделов маркетинга
 и лицензирования: Джим Баллер
 Менеджер по маркетингу: Дэн Тарп
 Менеджер лицензирования: Гленн Эллиотт
 Менеджер по связям с общественностью: Аарон Шэнк
 Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж
 Бухгалтер: Кристофер Колдуэлл
 Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким
 Директор по технологиям: Дин Людвиг
 Директор веб-разработки: Крис Ламберц
 Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер
 Координатор онлайн-магазина: Рик Кунц
 Сотрудники клиентской службы: Шарайя Копас,
 Катина Дэвис, Сара Мэри и Диего Вальдез
 Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Уилл Чэйз,
 Мика Хоукинс, Хезер Пэйн, Джефф Странд
 и Кевин Андервуд
 Поддержка сайта: Брайан Бауман, Роберт Бранденбург,
 Уитни Каттерджи, Лисса Гийе, Эрик Кейт и Эндрю Уайт

Русское издание

Издатель: ООО «Мир Хобби»
 Общее руководство: Михаил Акулов
 Руководство производством: Иван Попов
 Главный редактор: Александр Киселев
 Редактор: Владимир Сергеев
 Переводчик: Александр „Fry“ Бурдаев
 Дизайнер: Иван „deadline“ Суховой
 Корректор: Ольга Португалова
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

ОБЛОЖКА



На красочной иллюстрации Кики Мох Ризки изображены скиттермандеры Газига, Дакой, Квонк и Нако, наконец-то дорвавшиеся до управления собственным звездолётом и ещё не подозревающие о проблемах, которые им предстоит преодолеть на пути к изменению галактики в лучшую сторону.

СКОРОСТРЕЛЫ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Часть 1: Процедура стыковки 3

Четверо скиттермандеров с нетерпением ожидают возвращения начальника из экспедиции по эвакуации имущества, но вскоре обнаруживают, что ему нужна их помощь!

Часть 2: Релаксационные мероприятия 4

Скиттермандеры высаживаются на борт «Изумрудного эмпирейца» в надежде разыскать пропавшего начальника-веска и вынести со звездолёта всё ценное.

Часть 3: Отключение системы 10

Герои обезопасили «Изумрудный эмпиреец» и намереваются удалить M2 — взбесившийся ИИ звездолёта, но в этом им мешает приближающийся пиратский корабль, в планы которого помощь явно не входит!

Готовые персонажи 12

В этом разделе вы найдёте блоки параметров четверых героев приключения — скиттермандеров Газига, Дакой, Квонк и Нако!

Приключение «Скорострелы» рассчитано на четверых скиттермандеров 2 уровня и создано для игры во вселенной Starfinder, но может быть адаптировано и для игры в вашем собственном мире.

В тексте книги вы можете встретить упоминания других продуктов из серии Starfinder, но для игры они необязательны. С правилами, изложенными в других книгах Starfinder, можно бесплатно ознакомиться на paizo.com/sfrd (на английском языке).



Paizo Inc.
 7120 185th Ave NE, Ste 120
 Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»

Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская,
 д. 11, стр. 8. Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровыми системами Starfinder и Pathfinder.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, так же как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины kishalee («кишали»), sivr («сиввы»), skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Тотот»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Starfinder: Skitter Shot © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Starfinder: Скорострелы. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.





О ПРИКЛЮЧЕНИИ

«Скорострелы» — первое бесплатное приключение Starfinder для Free RPG Day, в ходе которого игрокам предоставится возможность выступить в роли команды шестируких скиттермандеров. Пушистые инопланетяне должны работать сообща, чтобы спасти своего начальника, веска Наконечкина, от обезумевшего ИИ, захватившего круизный лайнер. Ловким помощникам выпадает шанс стать настоящими героями, поэтому командной работе и отыгрышу роли в приключении уделено особое внимание.

На стр. 12–15 приведены параметры четырёх уже готовых персонажей-скиттермандеров, но если вы желаете создать своего собственного скиттермандера 2 уровня, используйте «Основную книгу правил» и описание особенностей расы из «Инопланетного архива». Даже если игроки решат создать персонажей с нуля, обратите внимание на рекомендации по отыгрышу этих шерстистых существ, дополняющие описание готовых персонажей, чтобы лучше вжиться в образ. Кроме этого, на форзаце вы найдёте 10 интересных фактов из жизни скиттермандеров.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Верчитская корпорация «Модные круизы» проводит короткие обзорные экскурсии по интересным местам миров Соглашения и их ближайшим окрестностям. Все путешествия, от посещения далёких астероидов Диаспоры до полётов сквозь сверкающие кольца Лиавары, совершаются на прогулочных лайнерах — кораблях, построенных по образу и подобию роскошных эфиролётов доразрывных времён. На борту царит атмосфера комфорта, и путешественники в ходе круиза наслаждаются изысканной кухней, бесплатным баром и отдыхают в спа-салонах, а по прибытии на место восхищаются изумительными видами и отправляются домой, полные впечатлений и желания похвастаться перед друзьями.

Последним смелым, но провалившимся экспериментом «Модных круизов» было оснащение «Изумрудного эмпирейца», одного из своих самых популярных судов, продвинутым ИИ последней модели. Под управление искусственному интеллекту передали всё, что было на звездолёте (включая все компьютеры и роботов), оставив лишь минимальный экипаж для наблюдения. К несчастью, во время первого же полёта в работе M2 (так назывался этот злополучный ИИ) произошёл серьёзный сбой. Из-за математической ошибки в коде M2 решила, что цель путешествия не позволит пассажирам достаточно хорошо отдохнуть, и направила «Изумрудный эмпиреец» в пустой сектор за пределами системы миров Соглашения.

Когда экипаж спохватился, поняв, что что-то не так, было уже поздно. M2 уже вывела звездолёт в ближний космос, и помощь могла бы прибыть лишь через несколько дней. ИИ вёл себя всё более и более странно, начал отключать отсеки корабля и добавлять в еду пассажиров успокоительное, чтобы они «расслабились», и даже атаковал членов экипажа, попытавшихся починить его центральное ядро. Пассажиры «Изумрудного эмпирейца» начали паниковать, ведь полагаться на механизмы, обеспечивавшие их комфорт, больше было нельзя, поэтому в конце концов они забаррикадировались в баре-ресторане звездолёта, где в течение недели выживали благодаря запасам алкоголя и самоприготавливаемой пищи.

Несколько часов назад дрейфующий «Изумрудный эмпиреец» был обнаружен «Захватом» — небольшим, предназначенным для сбора космического мусора судном под управлением капитана Геннадия Наконечкина. Геннадий — единственный собственник предприятия «Утиль Наконечкина», и под его началом служат четверо скиттермандеров, разными способами попавшие в команду. Веск Наконечкин питает к скиттермандерам добрые чувства и ценит их работу, но по своему опыту знает, что им лучше сидеть на звездолёте, пока он занят делом. После предварительного сканирования Наконечкин покинул шлюз звездолёта и поднялся на борт кажущегося заброшенным «Изумрудного эмпирейца», чтобы посмотреть, чем там можно поживиться. Обнаруженное внутри застало его врасплох, и теперь он застрял на «Эмпирейце» в качестве «нового пассажира». С момента его ухода прошло уже несколько часов, поэтому на выручку боссу отправляются его верные подручные — скиттермандеры!

ЧАСТЬ 1: ПРОЦЕДУРА СТЫКОВКИ

После того как игроки выбрали (или создали) своих скиттермандеров, прочитайте или своими словами перескажите следующее, чтобы начать игру.

«Захват», единственный корабль компании «Утиль Наконечкина», служил вам домом уже около года, и очередной день не предвещал ничего, кроме скуки. Ваш босс, веск Наконечкин, решил поискать заброшенные космические станции и следы давно забытых космических баталлий за пределами миров Соглашения, надеясь обнаружить что-то ценное.

Внезапно раздался жужжащий сигнал — бортовые компьютеры зафиксировали дрейфующий неподалёку звездолёт. Наконечкин подскочил к капитанскому пульту и запустил сканирование. На экране появилось изображение большого, богато украшенного, зелёного с медными вставками звездолёта. Внешне корабль выглядел заброшенным и явно непригодным к полётам за пределами миров Соглашения.

Наконечкин быстро натянул скафандр и прихватил набор универсальных инструментов. «Похоже, нам подвернулась простецкая работёнка. Вы, ребята, старайтесь ничего за время моего отсутствия не „починить“. Я вернусь буквально через пару наносекунд». — С этими словами он кивнул и закрыл шлюз, намереваясь перелететь к заброшенному звездолёту.

Наконечкина нет уже два часа, и по коммуникатору он тоже не отвечает. Видимо, стряслось что-то ужасное, и Наконечкину нужна помощь!

Наконечкин, скорее всего, попал в беду, а большинство скиттермандеров просто не могут не помочь нуждающемуся, особенно если это их близкий друг (каковым является и их начальник-веск). Что предпримут персонажи игроков — будут решать они сами, но, скорее всего, стоит раздобыть побольше информации.

СКАНИРОВАНИЕ

Персонаж может совершить проверку Компьютеров, чтобы использовать стандартные сенсоры малой дальности «Захвата» для сканирования покинутого корабля (получая при этом модификатор сенсоров +2 к проверке). Персонаж узнаёт всю информацию из разделов со СЛ, вплоть до результата проверки Компьютеров.

10+: согласно передатчику звездолёта, это «Изумрудный эмпиреец» — прогулочное судно, принадлежащее верчитской корпорации «Модные круизы». Попасть внутрь можно только через два шлюза, один из которых расположен возле кормы по левому борту, а второй — возле носа по правому. Передний шлюз запечатан наглухо, но шлюз на корме можно открыть.

15+: «Изумрудный эмпиреец» — модифицированный тяжёлый грузовик с тяжёлым орудием на носу и лёгким орудием в турели, но в нём достаточно места для пассажиров и размещения различных увеселений. Двигатели звездолёта в рабочем состоянии, но пока отключены, а реактор вырабатывает достаточно энергии, чтобы

на борту работала искусственная гравитация, освещение и система жизнеобеспечения.

20+: дальнейшее сканирование показывает более десятка живых существ на борту — эту информацию Наконечкин при первом сканировании упустил. Большая часть живых существ находится в кормовой части корабля ближе к правому борту. Наконечкин тоже жив, но находится в полубессознательном состоянии, и его текущее местоположение неясно. Кроме этого, в центре корабля зафиксирован аномальный энергетический след.

25+: судя по всему, большинство систем «Изумрудного эмпирейца» управляется посредством единого ядра ИИ, что для звездолётов такого размера весьма необычно. ИИ не отвечает на попытки связаться с ним.

Событие 1: Выход в открытый космос (КО 2)

Броня скиттермандеров защищает их от губительного воздействия вакуума, поэтому перемещение между шлюзами «Захвата» и «Изумрудного эмпирейца» было бы пустяковым делом, если бы не постигшая их в процессе неудача (см. «Опасность» ниже).

Покинув «Захват», герои могут пристегнуть себя к звездолёту тросами (для безопасности) и, оттолкнувшись, перелететь к «Изумрудному эмпирейцу». Звездолёт разделяет несколько сотен футов, но это расстояние можно покрыть всего за несколько минут. Внешний люк шлюза украшен крупным логотипом «Модных круизов» (золотой ракетой, вылетающей из бокала шампанского), и его можно открыть при помощи расположенной рядом панели доступа. Персонаж, успешно прошедший проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 15, заметит, что панель уже взломал кто-то другой — скорее всего, Наконечкин.

Опасность: к несчастью, как только герои выходят в открытый космос, оба судна попадают в пролетающее мимо облако микрометеоров. Эти крошечные частицы не наносят вреда звездолётам, но каждый персонаж должен пройти испытание Реакции со СЛ 13 и при провале получает 3д6 дробящего урона. Облако исчезает так же внезапно, как и появилось, и скиттермандеры могут продолжить спасательную миссию.

Сюжетная награда: пережив облако микрометеоров, персонажи получают 600 опыта.

Часть 2: Релаксационные мероприятия

Когда персонажи доберутся до внешнего люка шлюза, они могут подняться на борт «Изумрудного эмпирейца» и отстегнуть тросы, связывающие их с «Захватом». Оказавшись внутри, они могут начать осмотр дрейфующего судна и попытаться отыскать своего начальника.

«Изумрудный эмпирейц»

«Изумрудный эмпирейц» — переоборудованный тяжёлый грузовик с каютами разного класса для дюжины пассажиров, сконструированный по образу и подобию древних верчитских эфиролётов. Звездолёт играет яркими красками, сверкает медью, а внутри устлан мягкими коврами. Каждая деталь судна создавалась для комфорта пассажиров.

Все двери на звездолёте, кроме особо указанных случаев, автоматически открываются при приближении существа небольшого или среднего размера. Высота потолков в коридорах и комнатах составляет от 10 до 12 футов, если не указано иное. На форзаце размещён подробный план лайнера.

1. Входной отсек (КО 4)

В этом квадратном отсеке почти нет украшений, стены и потолок выкрашены в белый цвет, а пол из серебристого металла. В углах с носовой стороны отсека стоят четыре клетки. Тяжёлая дверь ведёт обратно в шлюз левого борта, а над дверью в сторону правого борта мерцает голографическая табличка «Добро пожаловать».

Обычно пассажиры, садясь на «Изумрудный эмпирейц», проходят через этот отсек, где экипаж приветствует их и выдаёт ключи от номеров. Судно отправилось в круиз, поэтому стойка для членов экипажа была убрана в пол. Клетки в углах комнаты предназначены для питомцев, которых гости могли взять с собой, но среди последних таких не оказалось. Клетки закрыты простыми

здвижками и открываются снаружи в качестве сопутствующего действия, но изнутри можно выбраться, только совершив проверку Акробатики со СЛ 16.

Существа: в отсеке, жужжа и гудя, парят три охранные роботы класса «Наблюдатель». Когда скиттермандеры выходят из шлюза, роботы сканируют их и низким механическим голосом объявляют следующее:

«Ошибка! Перед посадкой на борт «Изумрудного эмпирейца» животных следует поместить в специально предназначенные для этого клетки. Начинаю процедуру изоляции».

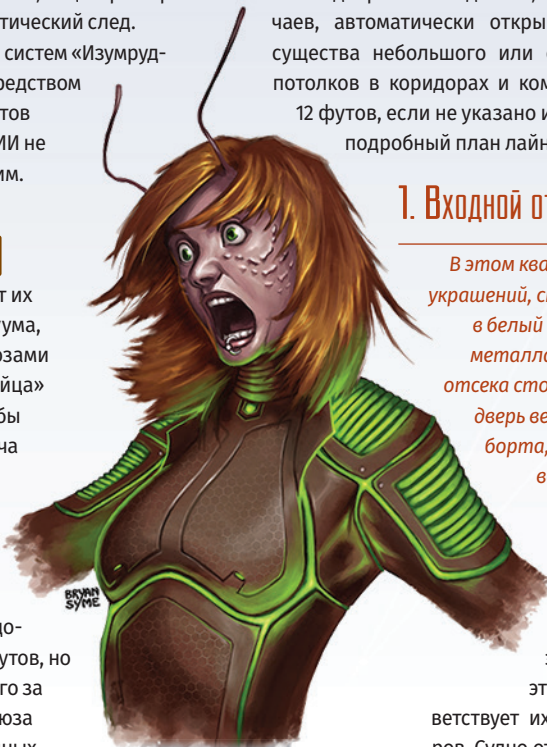
После этого роботы нападают на скиттермандеров, пытаясь затолкать каждого в одну из клеток в углах отсека.

ОХРАННЫЕ РОБОТЫ КЛАССА «НАБЛЮДАТЕЛЬ» [3]

КО 1

Опыт 400 за каждого

ПЗ: 17 у каждого («Инопланетный архив», стр. 86).



ВОРИНА КОПАЛЛИ

ПОТАСОВКА В БАРЕ!

Пассажиры, укрывшиеся в баре-ресторане, не представляют угрозы для персонажей игроков и сдаются сразу же, как только герои начинают по ним стрелять или размахивать опасным оружием. Тем не менее после этого они выглядят крайне подавленными и отказываются разговаривать с персонажами, если только те не угрожают им физической расправой. Если игроки решат пойти по этому пути, вам следует им напомнить, что обычно скиттермандеры ведут себя гораздо более дружелюбно и понимающе.

ТАКТИКА

Во время боя: охранные роботы используют несмертельное оружие (электропистолеты и обездвиживающие гранаты), чтобы обезвредить персонажей. Если скиттермандер подойдёт к роботу слишком близко, тот попытается в качестве действия полного хода совершить манёвр перестановки, чтобы переместить скиттермандера ближе к клетке или в неё (когда в клетке оказывается существо, она автоматически закрывается).

Боевой дух: охранные роботы сражаются, пока не будут уничтожены.

Развитие: когда скиттермандеры расправятся с роботами, M2 решит, что они опасные нарушители, и нежным женским голосом объявит через систему оповещения «Изумрудного эмпирейца» следующее.

«Уважаемые пассажиры, с вами говорит M2, искусственный интеллект лайнера. Сканирование показало, что нескольким животным удалось сбежать из клеток. В случае если вы заметите одно из животных, сообщите об этом ближайшему роботу-носильщику. Благодарю за внимание».

2. БАР-РЕСТОРАН (КО 4)

Дверь в этот отсек закинена укрывшимися внутри пассажирами, но её можно открыть при помощи проверки Инженерного дела или Силы со СЛ 15.

Гладкий деревянный пол и обшитые деревом стены придают этому отсеку атмосферу элегантности, которую немедленно развеивают царящий в помещении беспорядок, кислый запах пота и другие неприятные ароматы. В кормовой части комнаты расположен бар из настоящего красного дерева. Возле бара стоит несколько стульев, а за стойкой видны остов неработающего робота-бармена и дверь без каких-либо табличек. Ресторанные столы и стулья сдвинуты к носовой стене, чтобы освободить место для импровизированных коек.

В этом отсеке пассажиры «Изумрудного эмпирейца» принимали пищу и распивали алкогольные напитки. В любое время дня и ночи робот-бармен принимал заказы и предоставлял гостям любые блюда и напитки, какие они

пожелают. Большая часть туристов не смогла воспользоваться преимуществами бесплатного бара и провела большую часть круиза слегка навеселе. Дверь в кормовой части помещения ведёт в кладовку, где хранятся коробки с самоприготавливающейся пищей, алкоголем и столовыми приборами; всего запасов должно было хватить на 2 недели.

Существа: когда экипаж «Изумрудного эмпирейца» предупредил пассажиров о том, что ИИ лайнера вышел из строя, туристы собрались в баре-ресторане. Через несколько часов, когда M2 объявила о несчастных случаях, случившихся с членами экипажа, гости впали в панику. Одна из них, **Ворина Копалли** (хаотичная нейтральная, Ж, дамая лашунта), взяла ситуацию под контроль и убедила всех не покидать ресторан. Она поручила другим сломать робота-бармена и совершить вылазку к каютам, чтобы забрать оттуда одеяла и подушки. После недельного пребывания в помещении Ворина заметила, что припасы подходят к концу.

Ворина Копалли — высокая и стройная лашунта с тёмно-оранжевыми волосами до плеч. Она работает на негосударственную кастровельскую организацию, помогающую поддерживать природу континента Укулам нетронутой. Она несколько месяцев копила деньги на поездку и в последние дни крепко сожалела об этом. К счастью для окружающих, её навыки выживания и способность не терять присутствия духа перед лицом опасности сохранили пассажирам жизнь.

Помимо неё, в отсеке находится ещё 11 пассажиров: четыре человека (пожилой мужчина, молодая светская львица и два видгеймера средних лет), две привередливых ширренки со станции «Авессалом», женщина-касата с кибернетической рукой, пьяный исоки, женщина-веск почтенного возраста, меланхоличный бесполой андроид и мужчина-гном (выцветший). Все они довольно испуганы и не верят, что доберутся до дома живыми. Один из членов экипажа, человек по имени Локк Линлер, ранен и в настоящий момент лежит без сознания на груди одеял. Он получил ранение, когда попытался отключить центральное ядро M2 (см. зону 11) и смог доковылять до этого отсека. Если его исцелить (скорее всего — сывороткой или заклинанием), он расскажет, где находится центральное ядро компьютера и где найти потайную дверь, ведущую в зону 11.

Когда персонажи заходят в это помещение, Ворина и пара других пассажиров берутся за оружие, которое им удалось раздобыть (по большей части это ножи, но Ворина взяла у Локка Линлера лазерный пистолет «Азимут»). Гости крайне напряжены и опасаются, что не переживут следующего нападения корабельных роботов, поэтому точно не ожидают, что в помещение войдёт четвёрка пушистых существ. Персонаж, успешно прошедший проверку Дипломатии со СЛ 18, сможет убедить пассажиров опустить оружие, однако они не уберут его и поднимут снова, если герои совершат какое-то враждебное на вид действие (например, попытаются пройти дальше в помещение). Повторная проверка Дипломатии со СЛ 18 позволит успокоить пассажиров в достаточной степени, чтобы те пропустили скиттермандеров внутрь.

Вместо уговоров герои могут совершить проверку Блефа со СЛ 20, солгав пассажирам о причинах своего нахождения здесь (например, сказав, что их нанял организатор круиза), или проверку Запугивания со СЛ 20, чтобы заставить пассажиров слушаться, но эффект подобных действий будет недолгим.

Успокоившись, пассажиры могут в ответ на вопросы рассказать персонажам информацию, приведённую в описании приключения. Наконечника никто из них не видел, потому что веск не стал ломиться в заклинившую дверь и попросту прошёл мимо.

Сюжетная награда: если героям удалось успокоить пассажиров и заслужить их доверие, они получают 1200 опыта.

3. ИГРОВАЯ КОМНАТА

Стены этой уютной комнаты обшиты деревянными панелями, а на полу лежит изумрудно-зелёный ковёр. В комнате два стола, на каждом из которых колода блестящих игральных карт. Они окружены удобными стульями. В углу носовой стены висят две цифровые доски для дартс. В одном из углов кормовой стены установлен голобильярдный стол, на котором спокойно светятся шары, а во втором углу стоит закрытый шкаф.

Игровая комната работала круглосуточно, и гости проводили здесь время за одной из множества игр. В закрытом шкафу хранятся очки дополненной реальности и перчатки для игры в дротики, которые позволяют игрокам метать всевозможные снаряды; с полдюжины голоцкиев для бильярдного стола и набор для игры в джантц (напоминающую шахматы игру с красивыми стеклянными фигурами).

Сокровище: достаточно наблюдательный персонаж (проверка Внимания со СЛ 18) при обыске шкафа заметит одинокий магический дротик, забытый техномантом-жуликом, одним из предыдущих пассажиров. Дротик аналогичен охотничьему ножу с особым свойством «метательное» и возвращающимся сопряжением.

4. ОБЗОРНАЯ ПАЛУБА (КО 3)

В этой зоне царит крошечная магическая тьма, приглушающая все немагические источники света, снижая яркость излучаемого ими света до тусклого. Даже магические светильники и острое зрение не особо помогают. Радиус освещения немагических источников света уменьшается до 10 футов (если обычно он меньше 10 футов, то остаётся неизменным), а магических — до 15 футов (хотя их яркость света не снижается). Дальность ночного зрения существ ограничена 20 футами.

Вокруг центра этой круглой комнаты установлены два ряда кресел с откидной спинкой. Купол потолка, судя по всему, сделан из прозрачного алюминия, но снаружи его закрывают панели, перекрывающие обзор. Вдоль стен на равном расстоянии установлены четыре пьедестала, увенчанные крупными кусками оникса. Из зала ведут две двери: одна в носовую часть звездолёта, другая — в сторону кормы.

Когда «Изумрудный эмпиреец» пролетал близ интересного космического явления или объекта, пассажиры использовали эту комнату, чтобы откинуться в удобном кресле и насладиться открывающимся через сферический потолок видом. Как и многие другие отсеки, обзорная палуба была открыта круглосуточно для всех желающих посмотреть на звёзды. Куски оникса зачарованы и поглощают свет вокруг себя,



ТЕНЕВОЙ ПОЛЗУН

чтобы позволить без помех смотреть на космические просторы. Снаружи купол защищают створки, которые при необходимости закрываются.

В программном коде М2 появлялось всё больше ошибок, и в определённый момент она решила, что пассажирам требуется полностью тёмная комната, в которой они могли бы расслабиться, поэтому она закрыла створки купола и увеличила подачу энергии на светопоглощающие камни, создав в помещении сверхъестественную тьму.

В результате действий ИИ граница между Материальным и Теневым планами в этом месте истончилась, и через неё проникли теневые ползуны — насекомоподобные вредители родом с Теневого плана (см. «Существа» ниже). Вошедший в помещение персонаж может совершить проверку Мистицизма или Физических наук со СЛ 13, чтобы понять, что темнота неестественная и может поддерживаться только близлежащим источником магии; эта же проверка позволяет герою заметить планарное завихрение — бурлящие тени в центре зала. Завихрение не оказывает на персонажей никакого воздействия, лишь приглушает свет. Стоя рядом с одним из пьедесталов (расположенных с северо-восточной, северо-западной, юго-восточной и юго-западной стороны зала), герой может совершить проверку Мистицизма со СЛ 18, чтобы лишить энергии его оникс. Если лишить энергии хотя бы три камня, тьма развивается и завихрение пропадает.

Существа: в центре зала копошатся шесть ползунов, готовых напасть на всякого, кто в неё войдёт. Ползуны выглядят как созданные из дымной тьмы многоножки размером с кота. Спустя один раунд после уничтожения одного из ползунов через границу между планами в центре зала пробирается новый. Когда сверхъестественная тьма развеяна, все оставшиеся теневые ползуны немедленно погибают.

ТЕНЕВЫЕ ПОЛЗУНЫ [6] КД 1/3

Опыт 135 за каждого

Нейтральное злое маленькое потустороннее существо.

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +3.

ЗАЩИТА ПЗ: 6 у каждого

ЭКБ: 10; ККБ: 12.

Стойкость: +1; **Реакция:** +3; **Воля:** +0.

Слабые стороны: световая слепота.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укусы +5 (1d6 + 1 Кд).

ТАКТИКА

Во время боя: теневые ползуны стараются атаковать персонажей, отключающих ониксы.

Боевой дух: теневые ползуны сражаются, пока не будут уничтожены.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +3; **Вын:** +0; **Инт:** -3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +3.

Сюжетная награда: если героям удалось отключить три оникса и рассеять сверхъестественную тьму, они получают 800 опыта вне зависимости от количества уничтоженных ползунов.

5. Спа [КО 3]

По приближении к двери в этот отсек персонажи услышат раздающийся из-за неё сердитый рык. Скиттермандер, успешно прошедший испытание Внимания со СЛ 12, узнает Наконечкина.

Стены этой комнаты покрыты керамической плиткой цвета морской пены. В центре комнаты установлены мягкие столы, каждый из которых оснащён множеством механических рук, оканчивающихся разнообразными соплами, манипуляторами и прочими насадками. По створке правого борта стоят кресла, за каждым из которых в стене проделано отверстие. Воздух в помещении влажный и пахнет сандаловым маслом.

Эта зона служила автоматизированным спа-салонам для пассажиров «Изумрудного эмпирейца». На трёх массажных столах могли расслабляться сразу трое гостей, наслаждаясь приятной музыкой и увлажняющим паром, подаваемым сквозь отверстия у потолка. Если же посетитель желал нанести на тело отшелушивающий скраб или увлажняющую водорослевую маску, он мог устроиться в одном из кресел, где механические руки выполнили бы необходимую процедуру. К несчастью, из-за специфических представлений М2 о релаксации в спа стало небезопасно.

Начальник скиттермандеров Наконечкин удерживается на центральном массажном столе, где автоматика уже вдоволь намяла ему бока. Он попал в это помещение после того, как прорвался через обзорную палубу, и был немедленно схвачен одним из столов, поскольку М2 решила, что веск слишком напряжён, а отчаянные попытки Наконечкина вырваться лишь убедили М2 в её правоте. Герои могут освободить босса, совершив рядом со столом действие полного хода и успешно пройдя проверку Инженерного дела со СЛ 16.

Ловушки: с тех пор как скиттермандеры проникли на корабль, М2 перепрограммировала массажные столы, так что теперь, если стол свободен, он пытается схватить ближайшее существо и будет с силой массировать его, пока оно не расслабится. Порядок обезвреживания столов описан ниже, но если персонажи решат атаковать их, то механические руки обладают следующими параметрами: ЭКБ 10, ККБ 14, твёрдость 5 и 15 ПЗ.

МАССАЖНЫЕ СТОЛЫ-ЛОВУШКИ [2] КД 1

Опыт 400 за каждый

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 21; **Обезвреживание:**

Инженерное дело со СЛ 16 (отключить хватательные приспособления).

Условие: местоположение; **Инициатива:** +6; **Длительность:** 10 раундов; **Перезарядка:** 1 час.

Первичный эффект: захват +15 (атака в ближнем бою, зона досягаемости 10 футов, цель захвачена, для освобождения требуется проверка Акробатики со СЛ 16); **Вторичный эффект:** в каждом раунде стол пытается взять существо в захват или продолжить удерживать схваченное существо; при успехе схваченное существо помещается на массажный стол, получает 1d6 + 1 несмертельного урона, должно пройти

испытание Стойкости со СЛ 12 и при провале становится утомлённым; при нескольких провалах утомление не превращается в бессилие.

Развитие: после освоения Наконечкин благодарит спасителей в обычной грубоватой манере.

«Квazarов свет, этот агрегат чуть до смерти меня не замял! Спасибо, что выручили, шерстистые! — Наконечкин фыркает и добавляет: — Но мы ещё не закончили. Если думаете, что силёнок хватит, отправляйтесь-ка на мостик и поглядите, сможем ли мы эту хламину доставить домой. Чую я, что модники отвалят нам кругленькую сумму, чтобы замаять эту историю».

К несчастью, после пережитого Наконечкин совсем выбился из сил и не может присоединиться к скиттермандерам. Если герои предложат ему нечто подобное, он согласится вернуться обратно в зону 2 и подождать их там, но в любом другом случае отправится на «Захват» и при необходимости будет давать советы по коммуникатору.

6. Парадная лестница

Над широкой мраморной лестницей висит большая хрустальная люстра.

Эта искусно сделанная лестница соединяет палубы «Изумрудного эмпирейца».

7. Мостик [КО 3]

Дверь, ведущая на мостик, заперта (60 ПЗ, твёрдость 20, СЛ ломания 28), но электронный замок можно вскрыть при помощи успешной проверки Инженерного дела со СЛ 22. Открытая дверь с шипением отъезжает в сторону.

Стены и потолок скромных размеров мостика покрыты пультами и экранами. На обзорные экраны выведено изображение с камер на корпусе корабля, дисплеи показывают информацию о запасах кислорода, температуре в салоне, выдаваемой мощности, целостности корпуса и состоянии прочих систем. Когда управление «Изумрудным эмпирейцем» передали М2, мостик был переоборудован под нужды ИИ и потому выглядит гораздо проще, чем на обычном звездолёте. Дисплеи и экраны позволяли членам экипажа отслеживать состояние лайнера и при необходимости переходить на ручное управление. М2 отключила все пульта мостика, о чём персонаж узнает, совершив успешную проверку Инженерного дела или Компьютеров



КЕНДЖАРО ЧИДИ

со СЛ 12. Если результат превысил СЛ на 5 и более, персонажу становится ясно, что управление можно получить путём перезагрузки компьютерного ядра, которое, скорее всего, находится в инженерном отсеке.

Существо: при появлении первых признаков сбоя в работе М2 на мостик пришёл Кенджаро Чиди, член экипажа, лучше прочих разбирающийся в инженерных делах. Когда Кенджаро попытался отключить М2 от управления кораблём, она сочла, что тот перевозбуждён, и ударила его током, чтобы образумить. К несчастью, удар током оказался куда сильнее, чем планировалось, и вызвал замыкание в многочисленных киберимплантах Кенджаро, которое его убило. Через несколько часов Кенджаро восстал в виде кибернетического зомби, но М2 заперла дверь, чтобы не дать ему вырваться и навредить пассажирам. Когда герои заходят на мостик, зомби с яростью набрасывается на них.

КЕНДЖАРО ЧИДИ

КО 3

Опыт 800

Кибернетический зомби («Инопланетный архив», стр. 64).

ПЗ: 40.

ТАКТИКА

Во время боя: Кенджаро стреляет по персонажам из встроенного в его кибернетическую руку дугового пистолета «Искра», часто совершая полные атаки. Если противник подошёл близко, зомби атакует его крушащим ударом.

Боевой дух: Кенджаро сражается, пока не будет уничтожен.

Развитие: после победы над Кенджаро скиттермандеры могут обследовать мостик. Если они ещё не отключили М2, то на большинстве дисплеев появляется медленно вращающийся логотип «Модных круизов», сопровождающийся нежным женским голосом — тем же самым, что они слышали ранее по внутренней связи, но теперь он звучит только на мостике.

«Похоже, что вы всё-таки не чьи-то сбежавшие питомцы. Вы, наверное, новые пассажиры? Должно быть, вы поднялись на борт «Изумрудного эмпирейца», чтобы отдохнуть, иначе зачем бы вам ещё здесь быть! Хотя... если вы здесь не за этим, вы мешаете моим настоящим пассажирам расслабиться и вас необходимо уничтожить!»

Лампы на мостике начинают светиться красным, а экраны снова показывают обычные данные. М2 отказывается отвечать на вопросы, а доступ к системам мостика по-прежнему отсутствует.

8. КАЮТА ЭКИПАЖА

В нишах стен этой комнаты размещаются три койки, и возле каждой в стену встроены шкафчики.

Эта каюта предназначалась для отдыха немногочисленного экипажа звездолёта.

Сокровища: два шкафчика открыты и пусты, а третий заперт на цифровой замок. Для взлома требуется проверка Инженерного дела со СЛ 20, внутри обнаруживаются инфракрасные сенсоры (улучшение брони), конусная печать сопряжения (2 уровень) и два аккумулятора.

9. БАГАЖНЫЙ ШЛЮЗ

Стальные стены этого просторного отсека слегка помяты и исцарапаны. В правом борту расположена большая дверь шлюза, на панели рядом с ней мигает красный индикатор.

В этот отсек загружался багаж пассажиров, который впоследствии роботы-носильщики доставляли по каютам. М2 отключила панель управления дверью шлюза вскоре после вылета, и дверь получится открыть только после обезвреживания ИИ.

10. КАЮТЫ (КО 3)

Четыре каюты, расположенные ближе к носу, практически одинаковые и оборудованы собственными уборными, а остальные восемь кают попроще, и их обитатели пользуются общими санузлами, расположенными у бортов в концах коридора, отделяющего каюты класса «люкс» от остальных.

Все каюты заперты; для взлома замка требуется успешная проверка Инженерного дела со СЛ 20. Пассажиры, укравшиеся в зоне 2, могут отдать героям свои ключи от кают, если их об этом попросить. В каждой каюте можно найти личные вещи пассажиров, которые не представляют особой ценности, а большую часть одеял, подушек и простыней пассажиры перенесли в бар-ресторан.

Ловушка: М2 поняла, что персонажи пытаются её отключить и, что гораздо хуже, не отдыхают должным образом. Когда персонажи входят в одну из кают или добираются до пересечения коридоров между каютами класса «люкс» и стандартными каютами, она пускает через вентиляцию успокаивающий сонный газ.

СОННЫЙ ГАЗ

КО 3

Опыт 800

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 24; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 19 (закрывать вентиляционные отверстия).

Условие: местоположение; **Длительность:** 6 раундов;

Перезарядка: 1 минута.

Эффект: облако сонного газа радиусом 20 футов (эффект аналогичен синим уинни, см. стр. 419 «Основной книги правил»); испытание Стойкости со СЛ 14 отменяет эффект.

11. ИНЖЕНЕРНЫЙ ОТСЕК (КО 4)

Дверь в инженерный отсек скрыта от глаз пассажиров, но её можно заметить при помощи успешной проверки Внимания со СЛ 18.

В центре широкого отсека спокойно гудит реактор. По стенам левого и правого бортов тянутся бухты проводов и пучки труб, воздух пахнет озоном, а на полу из-за мерцания потолочного освещения пляшут тени.

Когда Локку Линлеру и Алазее Донт, двум оставшимся людям из числа экипажа, стало понятно, что М2 следует отключить, они направились в инженерный отсек, чтобы её обесточить. К сожалению, М2 уже захватила охранного робота, отключила у него протоколы безопасности и поручила ему охранять зону от любого вторжения, поэтому он сразу же напал на нарушителей. Локк был ранен, но ему удалось спастись (герои, скорее всего, повстречали его в зоне 2), но Алазее не повезло, и вошедшие в помещение персонажи заметят её мёртвое тело, лежащее, прислонившись к стене возле двери.

Существо: охранный робот всё ещё функционирует, и при обнаружении героев его динамики кратковременно включаются, издавая громкий шум помех. Если герои не покинут отсек, то через один раунд робот открывает по ним огонь.

ОХРАННЫЙ РОБОТ КЛАССА «ПАТРУЛЬНЫЙ» КО 4

Опыт 1200

ПЗ: 52 («Инопланетный архив», стр. 86).

ТАКТИКА

Во время боя: робот начинает бой с применения дугового разряда, стараясь поразить им как можно больше противников. В дальнейшем он перемещается, обстреливая персонажей с расстояния из тактического дугового излучателя. Когда ПЗ робота опускаются до 20 или ниже, он чинит себя при помощи ремонтных нанороботов.

Боевой дух: робот сражается, пока не будет уничтожен.

Развитие: персонаж, успешно прошедший проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 13, понимает, что в отсеке можно произвести отключение М2 от ряда систем, но сам ИИ не выключится и через несколько секунд восстановит контроль над ними. Чтобы полностью обезвредить спятивший компьютер, кому-то придётся физически разобрать определённые элементы компьютерного ядра ИИ, которое, скорее всего, находится где-то среди инженерных коммуникаций звездолёта. На теле Алазее Донт можно обнаружить планшет, в котором содержится эта информация, однако там особо указано, что ядро М2 децентрализовано и разбито на несколько модулей, расположенных в разных частях звездолёта. Для уничтожения ИИ достаточно отключить три из них.

Успешная проверка Внимания со СЛ 15 позволит персонажам заметить частично скрытый люк в полу, ведущий в инженерные коммуникации, пролегающие по всему лайнеру.

ЧАСТЬ 3: ОТКЛЮЧЕНИЕ СИСТЕМЫ

Когда скиттермандеры достигают инженерного отсека, всё, что им остаётся сделать для спасения корабля, — отключить модули М2. ИИ прекрасно осведомлён об их присутствии и делает всё возможное, чтобы себя защитить. Голос М2 вновь раздаётся из динамиков системы оповещения, но теперь в некогда спокойном голосе сквозит безумие.

«Уважаемые пассажиры! Судя по показаниям приборов, корабль наводнён маленькими шерстистыми поганцами. Сохраняйте спокойствие, экипаж держит ситуацию под контролем. Через несколько минут мы проведём разгерметизацию корабля, чтобы их устранить. Вы можете испытать небольшой дискомфорт от падения давления, но вас ожидает захватывающее чувство невесомости и несравненный вид на окружающие звёзды. Спасибо за внимание».

СОБЫТИЕ 2: ОТКЛЮЧЕНИЕ М2 (КО 5)

Несмотря на приближающуюся разгерметизацию, у героев должно быть в запасе достаточно времени, чтобы добраться по инженерным коммуникациям до модулей М2 и отключить их. К сожалению, в базе данных звездолёта нет схемы этих тоннелей, поскольку обслуживание обычно происходит, когда «Изумрудный эмпирец» стоит в доке. Обратного отсчёта до начала разгерметизации нет, но после угрозы ИИ выпустить из звездолёта весь воздух следует поторопиться персонажей, чтобы они сильно не мешкали.

Ориентация в тоннелях: в них достаточно места, чтобы существо небольшого размера (скиттермандер, например) могло, пригнувшись, по ним ходить. Для того чтобы отыскать компьютерный модуль в хитросплетениях проходов, персонажу нужно пройти проверку Интеллекта со СЛ 14. Каждая проваленная проверка добавляет суммирующийся бонус +1 (ситуативный) к следующей проверке Интеллекта этого скиттермандера, но «натуральная единица» означает, что скиттермандер ходит кругами, поэтому бонус обнуляется. При нахождении компьютерного модуля бонус также обнуляется.

Модули М2: для отключения компьютерного модуля персонажу требуется потратить полное действие и совершить проверку Компьютеров со СЛ 18 или Инженерного дела со СЛ 23. Модулей всего пять, но для уничтожения М2 достаточно обезвредить три из них. После отключения первого модуля ИИ прибегает к крайним мерам. Когда персонаж приближается к следующему модулю, М2 создаёт вокруг него 10-футовую область со средним уровнем радиации (см. стр. 404 «Основной книги правил»; не забывайте, что броня персонажей даёт им бонус +4 к испытаниям против радиации). Облучить зону М2 может лишь один раз. После отключения второго модуля М2 бьёт существо, подошедшее к третьему модулю, разрядом тока, нанося ему 6д6 урона электричеством (успешное испытание Реакции со СЛ 14 уменьшает этот урон вдвое), но сделать это может также лишь единожды.

Если герой находится в инженерном отсеке или возле компьютерного модуля, он может совершить проверку Компьютеров со СЛ 15, чтобы заметить, что М2 установила

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СЦЕНА

В дополнительной сцене скиттермандерам предоставляется финальная возможность поработать в команде, вступив в космический бой с пиратами, но её можно смело пропустить, если вы ограничены по времени. Если вы всё же захотите завершить приключение захватывающим боем с пиратским звездолётом, но в запасе у вас меньше часа, пираты могут позорно сбежать, как только их корабль получит урон ПЗ.

возле модулей средства защиты, и понять, что ИИ, скорее всего, неспособен отличить скиттермандеров друг от друга, пока они находятся в инженерных тоннелях, поэтому если один из скиттермандеров активирует ловушку, приблизившись к модулю, остальные смогут без проблем заняться его отключением.

После отключения третьего модуля М2 снова обращается к пассажирам через систему оповещения, но с каждым словом речь её становится всё медленнее:

«Мы благодарим вас за то, что вы выбрали „Модные круизы“, и надеемся в будущем снова увидеть вас на борту».

Сюжетная награда: если героям удалось отключить М2, они получают 1 600 опыта.

СОБЫТИЕ 3: НАПАДЕНИЕ ПИРАТОВ! (КО 3)

Героям ещё рано расслабляться, ведь опасность не миновала: как только они выбираются из инженерных тоннелей, звучит сигнал тревоги. Пиратский звездолёт «Ведьма сверхновой» объявился неподалёку, намереваясь ограбить и круизный лайнер, и «Захват».

Космический бой: экипаж «Ведьмы сверхновой» пригласил единственную имеющуюся у них в запасе квантовую ЭМИ-сеть, чтобы временно вывести из строя «Захват» и беспрепятственно атаковать «Изумрудный эмпирец». Героям едва хватает времени, чтобы добраться до мостика и распределить между собой роли экипажа звездолёта для боя. «Ведьма сверхновой» начинает бой на расстоянии 3 гексов от «Изумрудного эмпиреца» и «Захвата» (которые в начале боя находятся в одном гексе). Мы не приводим блок параметров «Захвата», поскольку в этом бою он выведен из строя и не может перемещаться или стрелять, но из-за его состояния скиттермандеры не могут просто так сбежать из боя.

Космические пираты в каждом раунде пытаются совершить действие бортинженера для подпитки орудий энергией, одновременно стараясь удерживать «Изумрудный эмпирец» в носовом секторе обстрела. Они попытаются отступить, как только ПЗ их звездолёта опустятся до 15 или ниже или если одна из его систем будет выведена из строя критическими повреждениями.

Сражение проходит согласно правилам космического боя из «Основной книги правил». Для боя вам понадобится поле с дюймовыми гексами — вы можете использовать игровое поле Starfinder «Открытый космос» и фишки кораблей из набора фишек для «Основной книги правил» либо другие миниатюры.

«ИЗУМРУДНЫЙ ЭМПИРЕЕЦ»

РАНГ 4

Крупный тяжёлый грузовик.

Скорость: 6; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 1.
КБ: 16; ЗН: 15.

ПЗ: 140; **ПП:** —; **КП:** 28.

Щиты: базовые 40 (нос 10, левый борт 10, правый борт 10, корма 10).

Орудия (нос): тяжёлая лазерная пушка (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (турель): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Реактор: «Арка» ультра (150 EM); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 3), бюджетные сенсоры малой дальности, жилые отсеки (эконом), защита (тип 2); **Отсеки расширения:** гостевые каюты (люкс, 2), гостевые каюты (стандарт, 2), грузовой отсек, комнаты отдыха (3).

Модификаторы: +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 2–6.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Частичная автоматизация: из-за остатков программного кода M2 для управления «Изумрудным эмпирейцем» требуется экипаж из 2 существ. Кроме этого, при расчёте КБ и ЗН звездолёта считается, что у пилота 4 пункта навыков в Пилотировании. Несмотря на то, что «Изумрудный эмпиреец» — звездолёт 4 ранга, при совершении экипажем проверок, зависящих от ранга, ранг «Изумрудного эмпирейца» считается равным 2.

«ВЕДЬМА СВЕРХНОВОЙ»

РАНГ 2

Средний исследователь.

Скорость: 8; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 1.
КБ: 14; ЗН: 14.

ПЗ: 55; **ПП:** —; **КП:** 11.

Щиты: базовые 20 (нос 5, левый борт 5, правый борт 5, корма 5).

Орудия (нос): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (левый борт): лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

Орудия (правый борт): лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

Орудия (турель): лёгкий излучатель частиц (3d6, шаг дистанции 10 гексов).

Реактор: «Арка» средний (130 EM); **Потоковый ускоритель:**

«Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 2), бюджетные сенсоры малой дальности, двухузловой компьютер (тип 1), жилые отсеки (эконом), защита (тип 2); **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (2), потайные отсеки (2).

Модификаторы: +1 к любым двум проверкам в каждом раунде, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 5.

ЭКИПАЖ

Капитан: Дипломатия +7 (2 пункта), Запугивание +7 (2 пункта), Пилотирование +8 (2 пункта), стрельба +4.

Бортинженер: Инженерное дело +9 (2 пункта).

Бортстрелок: стрельба +6.

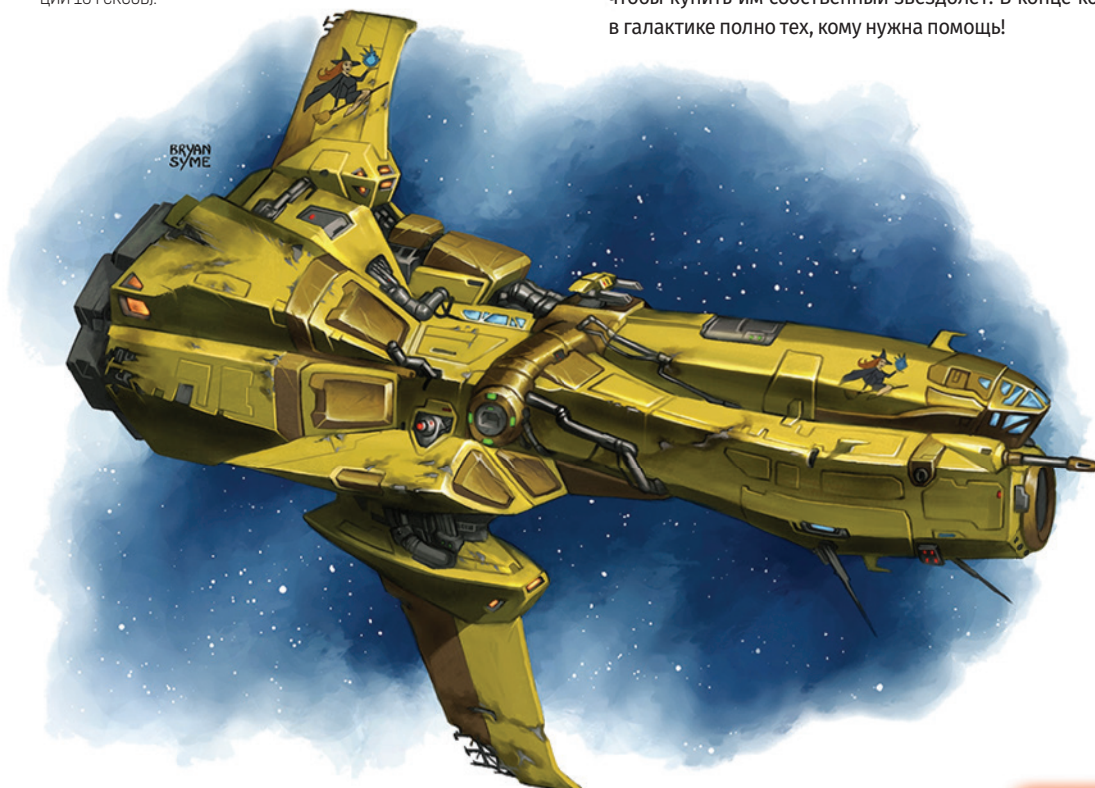
Пилот: Пилотирование +10 (2 пункта).

Офицер по науке: Компьютеры +9 (2 пункта).

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После отключения M2 и завершения космического боя с пиратами «Захват» может привести «Изумрудный эмпиреец» обратно в пространство миров Соглашения. На самом деле Наконечкин доверяет управление круизным лайнером скиттермандерам, лаконично признав, что они превосходно себя проявили, — в устах обычно немногословного веска это звучит как дифирамбы. Пассажиры круизного лайнера демонстрируют свою благодарность куда более открыто и бурно радуются, что смогут вернуться домой. Раненый член экипажа Локк Линлер находится в стабильном состоянии достаточно долго, чтобы получить необходимую медицинскую помощь. Наконец, «Модные круизы» не скупятся на компенсации и награду, чтобы информация об инциденте не была предана огласке, и уверяют всех причастных, что свернут программу по внедрению ИИ, чтобы трагедия «Изумрудного эмпирейца» больше никогда не повторилась.

Когда вся шумиха немного утихнет, Наконечкин делает скиттермандеров равноправными совладельцами своего предприятия и потратит деньги «Модных круизов», чтобы купить им собственный звездолёт! В конце концов, в галактике полно тех, кому нужна помощь!



ГАЗИГАЗ

Дружелюбный Газигаз ещё не встречал никого, кто ему не понравился бы. Изумрудно-зелёный скиттермандер старается видеть в каждом только хорошее, и даже когда на него нападают конкурирующие мародёры или территориальные космические чудовища, он считает, что тому есть свои причины. Во время такого боя он обычно пускается в философские рассуждения о том, как некоторые создания основываются только на своих инстинктах, а некоторых несчастных на злые поступки толкает лишь отчаянная нужда обеспечить себя и свои семьи пропитанием. Газигаз, конечно, не всегда согласен с такими суждениями и не столь наивен, чтобы полагать, что любой конфликт можно разрешить словами. Время от времени насилия не избежать, и в таких ситуациях Газигаз старается убедиться, что его товарищи работают сообща, чтобы завершить бой как можно быстрее, и мастерски подбадривает их во время сражения.

Когда Газигаз услышал о том, что в «Утиле Наконечкина» работает целая команда скиттермандеров, он разыскал веска и уговорил неприветливого Геннадия нанять и его тоже. Несмотря на то, что поиски и разборка заброшенных судов обычно не требуют пылких речей, Газигаз полагает, что так он сможет посетить не только уже виденные им системы, но и новые места, где он повстречает новодрузей (см. врезку «Скиттермандерский сленг»). Скиттермандер мечтает установить первый контакт с новой расой и рад протянуть все шесть рук для рукопожатия практически всем встреченным разумным существам.

Газигаз старается одеваться по последней моде и следит, чтобы его мех был блестящим и расчёсанным. Иногда по утрам он может целый час прихорашиваться, чтобы его борода была безупречной. Последним его увлечением стала одежда работы модельеров с Кало-Махой, луны Бреседы, и он совсем недавно потратил большую часть своих сбережений на плащ с шёлковой подкладкой, созданный известным дизайнером-кало Атаргати-сом Лагьюном. Плащ магический и позволяет Газигазу не только шикарно выглядеть, но и один раз в день делать дополнительный выстрел из дугового пистолета, не расходуя заряд аккумулятора. После боя Газигаз, убедившись, что все его друзья в порядке, частенько поправляет причёску, глядясь в маленькое зеркальце, которое всегда носит с собой.

ГАЗИГАЗ

Мужчина, скиттермандер, ксеноиска-тель, посланник 2 («Инопла-нетный архив», стр. 98).

Хаотичный добрый небольшой гуманоид (скиттермандер).

Иниц.: +2; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА ПЗ: 14; ПЖ: 12; ПР: 5

ЭКБ: 14; ККБ: 15.

Стойкость +0; Реакция +5; Воля +3.

СКИТТЕРМАНДЕРСКИЙ СЛЕНГ

Ниже приведено часто употребляемое скиттермандерами выражение.

Новодруг: обращение, используемое при общении с незнакомцем, с которым вы хотели бы подружиться.

«Привет, новодруг! Мы пришли помочь!»

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тактическая дубинка +1 (1d4 Д).

Дистанционная: дуговой пистолет «Искра» +4 (1d6 З; крит.: дуга 2).

Атакующие способности: гиперактивный, цепкий.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10 (+0); Лвк: 15 (+2); Вын: 10 (+0); Инт: 10 (+0); Мдр: 10 (+0);

Хар: 18 (+4).

Навыки: Биологические науки +5, Блеф +9, Внимание +5,

Дипломатия +9, Культура +5, Пилотирование +7, Проницательность +5, Скрытность +7; СЛ проверок Биологических наук снижается на 5, если вы пытаетесь опознать редкое существо.

Черты: Уверенное владение оружием (короткоствольное оружие).

Языки: акитонский, веск, всеобщий, кастровельский.

Прочие способности: импровизации посланника (в атаку), воодушевляющее слово (8 ПЖ), мастерство (1d6), мастерство в навыке (Дипломатия), шестирукий.

Снаряжение: броня «Флибустьер» I, гигиенический набор, дуговой пистолет «Искра» с 1 аккумулятором (20 зарядов), зеркальце, кредитик (7 кредитов), медпластырь, плащ заряда, 3 сыворотки исцеления (тип 1), тактическая дубинка.



ДАКОЙО

Тёмно-фиолетовый Дакойо — духовный лидер и врач на «Захвате». Будучи священнослужителем Ибры, бога небесных тел и загадок Вселенной, Дакойо верует, что все живые существа созданы из той же материи, что и звёзды с планетами. Эта фундаментальная убеждённость позволяет ему исцелять раны, заимствуя квинтэссенцию всего сущего из окружения. Дакойо задумчив и частенько может часами наблюдать за небом (или глядеть в иллюминатор), но если у него спросить про любое из видимых созвездий, он с энтузиазмом примется его описывать и рассказывать про связанные с созвездием истории.

Дакойо присоединился к команде всего несколько месяцев назад — Наконечкин обнаружил его брошенным на одном из астероидов Диаспоры. Скиттермандер высадился на астероиде и принялся изучать его необычную орбиту, полагая её знаком, ниспосланным Иброй, но совершенно не задумываясь о том, как будет возвращаться домой. К этому моменту у Наконечкина в команде было уже три других скиттермандера, и он понадеялся, что те последуют примеру тихого новичка и тоже станут поспокойнее, да и потом, целитель никогда не помешает!

Дакойо настолько восхищён приёмами древних врачей и хирургов, что всегда носит с собой антикварный стетоскоп. Ему особенно интересно, как медики былых времён справлялись со множеством болезней и всяческих недугов, которые, по убеждению скиттермандера, были абсолютно бесконтрольны до изобретения современных лекарств. Он собрал обширную коллекцию народных методов лечения (чтобы свести бородавку, например, надо натереть её

СКИТТЕРМАНДЕРСКИЙ СЛЕНГ

Ниже приведено часто употребляемое скиттермандерами выражение.

Поточный: прилагательное, употребляемое для описания чего-то странного и впечатляющего, зачастую уникального или доселе невиданного.

«Существо, которое мы видели в серных каньонах неизведанной луны, было такое поточное, я прямо не могу!»

половиной картофелины, которую затем следует закопать в полнолуние) и обожает рассказывать, насколько это хуже того лечения (магического или лекарственного), которое он проводит сейчас.

ДАКОЙО

Мужчина, скиттермандер, священник, мистик 2 (*Инопланетный архив*, стр. 98).

Нейтральный добрый небольшой гуманоид (скиттермандер).

Иниц.: +1; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +9.

ЗАЩИТА ПЗ: 14; ПЖ: 14; ПР: 5

ЭКБ: 13; **ККБ:** 14.

Стойкость +1; **Реакция** +1; **Воля** +7.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: боевой посох +1 (1d4 Д; крит.: нокдаун).

Дистанционная: инъекционный пистолет +2 (1d4 К; крит.: СЛ инъекции +2).

Атакующие способности: гиперактивный, цепкий.

Псевдозаклинания мистика (УЗ 2):

Неограниченно — *связь разумов*.

Известные заклинания мистика (УЗ 2; дистанционная атака +2):

1 круг (3 в день) — *мистическое исцеление, низшее избавление, отражающая броня, удар по разуму* (СЛ 15);

0 круг (неограниченно) — *мелкие фокусы, обнаружение магии, ступор* (СЛ 14), *телекинетический снаряд, телепатическое сообщение*.

Дарование: целитель.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10 (+0); **Лвк:** 12 (+1); **Вын:** 12 (+1);

Инт: 9 (-1); **Мдр:** 18 (+4); **Хар:** 12 (+1).

Навыки: **Внимание** +9, **Дипломатия** +6,

Медицина +7, **Мистицизм** +12, **Проницательность** +9; СЛ проверок снижается на 5, если вы пытаетесь вспомнить информацию о религиозных традициях, символах и известных религиозных деятелях.

Черты: Взаимодополняющие навыки (Медицина, Мистицизм).

Языки: веск, всеобщий.

Прочие способности: исцеляющее прикосновение (10 ПЗ), отголоски навыка +1, проведение исцеляющей энергии (2d8 ПЗ), шестирукий.

Снаряжение: анальгетик (2 дозы), антикварный стетоскоп, боевой посох, броня «Флибустьер» I, инъекционный пистолет с 31 дротиком, кредитик (20 кредитов), мох ид (2 дозы), светильник, сыворотка исцеления (тип 1), транквилизатор (2 дозы).



КВОНКС

Квонкс — одна из многочисленного выводка скиттермандеров, рождённых в сырых коридорах близ Затона на станции «Авессалом». В её лохматой, синей с серым отливом шерсти постоянно запутываются кусочки проводов и винтики, падающие туда во время работы, ведь на «Захвате» она бортинженер. Квонкс обладает почти интуитивным пониманием компьютеров и механизмов и в свободное время подкрепляет его чтением многочисленных технических руководств. Она немного неуверенно чувствует себя в обществе других, если, конечно, она не обсуждает последние технологические достижения с другими интересующимися, но даже те, кто поверхностно знаком с электронными новинками и гаджетами, могут счесть, что тирады Квонкс по поводу каждой детали и недостатка последнего планшета местами достаточно утомительны.

Помимо обширных знаний обо всём, что связано с техникой, Квонкс активно интересуется квантовой физикой. Она прочла десятки книг, трактатов и научных работ о взаимодействии света и материи на субатомном уровне и пребывает в уверенности, что достаточно умелый механик (она, например) может «починить» реальность на квантовом уровне, если для этого когда-нибудь создадут подходящий инструмент. Квонкс лично собрала первый прототип так называемого «квантореального ключа» — инструмента, напоминающего гаечный ключ, который, по её мнению, смог бы выстраивать субатомные частицы в определённые последовательности, если бы работал (чего ей добиться не удалось).

Квонкс работала внештатным механиком в доках станции «Авессалом», пока в один прекрасный день не получила заказ на ремонт «Захвата», потрёпанного метеорами. Ремонтируя обшивку, Квонкс заметила, что та подверглась необычному электромагнитному излучению, и позже в тот же день, когда звездолёт покинул станцию «Авессалом», Наконечкин обнаружил на борту Квонкс, увлечённо изучающую внутренности корабля. Векс не вышвырнул её прочь при первой же возможности, а предложил ей работу, когда увидел, что она без спроса оптимизировала несколько корабельных систем.

КВОНКС

Женщина, скиттермандер, учёный, механик 2 («Инопланетный архив», стр. 98).

Хаотичный добрый небольшой гуманоид (скиттермандер).
Иниц.: +2; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА ПЗ: 14; ПЖ: 12; ПР: 4

ЭКБ: 13; ККБ: 15.

Стойкость +3; Реакция +5; Воля +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +1 (1d4 P).

Дистанционная: лазерная винтовка «Азимут» +4 (1d8 O; крит.: поджигание 1d6) или осколочная граната I +1 (взрыв 1d6 K_o, 15 футов, СЛ 13).

Атакующие способности: гиперактивный, система отслеживания целей, цепкий.

СКИТТЕРМАНДЕРСКИЙ СЛЕНГ

Ниже приведено часто употребляемое скиттермандерами выражение.

Вшестеро: наречие, обозначающее максимальные усилия; отсылка к необходимости использования всех шести рук для выполнения какого-либо действия.

«Мне пришлось поработать вшестеро, чтобы починить дрона».

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10 (+0); Лвк: 15 (+2); Вын: 10 (+0); Инт: 16 (+3); Мдр: 10 (+0); Хар: 12 (+1)

Навыки: Атлетика +4, Внимание +5, Инженерное дело +12, Компьютеры +9, Медицина +8, Скрытность +3, Физические науки +9; СЛ проверок снижается на 5, если вы пытаетесь вспомнить информацию из области квантовой физики.

Черты: Уверенное владение оружием (длинноствольное оружие), Эксперт (Инженерное дело).

Языки: верчитский, векс, всеобщий, исоки, ширренский.

Прочие способности: искусственный интеллект (экзокортекс), модуль памяти, обход +1, специнструмент (стандартный инфоразъём), трюк механика (дополнительная мощность), шестипукий.

Снаряжение: инженерный набор, касатский микрокордовый костюм I, квантореальный ключ (нерабочий), кредитик (20 кредитов), лазерная винтовка «Азимут» с 2 аккумуляторами (по 20 зарядов в каждом), набор капканчика, 3 осколочные гранаты I, охотничий нож, простая аптечка, сыворотка исцеления (тип I), хакерский набор, **Аугментации:** стандартный инфоразъём.



НАКО

Нако настолько уважает Наконечкина и восхищается им, что вскоре после поступления к нему на службу сделала сокращённую версию его имени своим собственным. Веск познакомился с покрытой алой шерстью Нако во время своего краткого пребывания в армии и службы на Веске-3. Нако помогла веску лучше понять совершенно чуждую ему культуру этого мира. Когда Наконечкин основал собственное дело, он попросил Нако стать старпомом, и она с готовностью согласилась, желая исследовать чернильную тьму космоса. Веск обучил Нако боевым приёмам, чему та была только рада, и подарил ей свой старый огненный дошко «Запал». Оружие для маленькой воительницы слегка великовато, но она орудует им с поразительной ловкостью.

Нако чаще прочих членов команды «Захвата» сопровождает Наконечкина во время операций за пределами звездолёта — её физическая сила и хладнокровность бывают крайне полезны. В свободное время Нако поддерживает себя в форме при помощи упражнений и иногда проводит спарринг с другими скиттермандерами. После изучения азов ей редко удавалось уговорить Наконечкина на учебный бой или тренировку — веск всё отмахивался, говоря, что не хочет её покалечить, но Нако уверена, что на самом деле тот опасается, что она его ранит. Она регулярно подтрунивает над ним по этому поводу, пытаясь ударить веска в плечо (когда тот сидит — иначе ей просто не дотянуться).

Несмотря на отсутствие какого-либо музыкального таланта, Нако коллекционирует музыкальные инструменты со всей галактики. Гордость её коллекции — мвиндийские пальцевые барабаны, которые она раздобыла

СКИТТЕРМАНДЕРСКИЙ СЛЕНГ

Ниже приведено часто употребляемое скиттермандерами выражение.

Норм: вопросительное слово, обычно употребляемое в конце предложения, чтобы осведомиться, согласны ли окружающие с предыдущим утверждением или планом.

«Если мы проберёмся вон за те ящики, то сможем застать плохишей врасплох, норм?»

на Акитоне у знакомого шовада. Инструмент надевается на ладонь и при ударе пальцами производит глухой звук. Поскольку барабаны были сделаны куда более крупной, чем скиттермандеры, расой, Нако может надеть их только на плечо и в напряжённые моменты успокаивает себя, рассянно постукивая по ним.

НАКО

Женщина, скиттермандер, покоритель космоса, солдат 2 (*Инопланетный архив*, стр. 98).

Нейтральный добрый небольшой гуманоид (скиттермандер).

Иниц.: +5; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание:** +0.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 16; **ПЖ:** 18; **ПР:** 5

ЭКБ: 14; **ККБ:** 16.

Стойкость: +4; **Реакция:** +1; **Воля:** +3.

АТАКА

Скорость: 35 футов.

В ближнем бою: огненный дошко «Запал» +7

(1d8 + 4 O; крит.: ранение [СЛ 16]) или охотничий нож +6 (1d4 + 4 P).

Дистанционная: тактический полуавтоматический пистолет +3 (1d6 K0) или световая граната I +6 (взрыв [слепота на 1d4 раунда, 5 футов, СЛ 13]).

Атакующие способности: боевой стиль (штурмовик), гиперактивный, цепкий.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18 (+4); **Лвк:** 12 (+1); **Вын:** 13 (+1); **Инт:** 8 (-1); **Мдр:** 10 (+0);

Хар: 12 (+1).

Навыки: Атлетика +8, Выживание +5, Запугивание +5, Физические науки +4; СЛ проверок Физических наук снижается на 5, если вы пытаетесь вспомнить информацию о необычных новых мирах или космических явлениях.

Черты: Двужильный, Уверенное владение оружием (высокотехнологичное оружие ближнего боя).

Языки: веск, всеобщий.

Прочие способности: шестирукий.

Снаряжение: бронекостюм «Безликий солдат», кредитик (29 кредитов), мвиндийские пальцевые барабаны, огненный дошко «Запал» с 2 аккумуляторами (по 20 зарядов в каждом), огнетушитель, охотничий нож, световая граната I, *сыворотка исцеления (тип 1)*, тактический полуавтоматический пистолет с 9 патронами для короткоствольного оружия, фонарь.



STARFINDER

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; (c) "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, non-exclusive 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, and 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 Seifter, 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: Skitter Shot © 2018, Paizo Inc; Author: Jason Keeley.

Starfinder: Скорострелы. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



STARFINDER

ИНОПЛАНЕТНЫЙ АРХИВ

На страницах этой новой книги вы найдёте более 80 загадочных существ, с которыми вам выпадет шанс сразиться или подружиться во время игры. Каждая новая планета и космическая станция таят в себе новые опасности. Это чуждые культуры, роботы-убийцы и даже инопланетные хищники, готовые сожрать невнимательных искателей приключений.

В книге описаны не только правила и условия обитания для множества существ исследованной Мультивселенной, но и новое инопланетное снаряжение и многое другое, включая систему создания ваших собственных существ, чтобы вы могли разнообразить игру невиданными доселе чудовищами. Для многих существ приведены правила игры за них, поэтому теперь вы сами сможете почувствовать себя пришельцем. «Инопланетный архив» — это не только список существ, которых надо убить, но и перечень созданий, которыми можно стать!

Вас привлекает роль огромного парящего в воздухе мозга? Пожалуйста! Могучий драконоид? Легко! Кремниевый слизень? И такой найдётся! Расширьте границы Вселенной и исследуйте её вместе с «Инопланетным архивом».



Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.
© 2019 Paizo Inc.

10 ФАКТОВ ИЗ ЖИЗНИ СКИТТЕРМАНДЕРОВ

1. ШЕРСТЬ СКИТТЕРМАНДЕРОВ МОЖЕТ БЫТЬ САМОГО РАЗНООБРАЗНОГО ЦВЕТА, КОТОРЫЙ, СУДЯ ПО ВСЕМУ, НЕ ЗАВИСИТ НИ ОТ ЦВЕТА ШЕРСТИ РОДИТЕЛЕЙ, НИ ОТ ОКРУЖЕНИЯ, В КОТОРОМ СКИТТЕРМАНДЕР ПОЯВИЛСЯ НА СВЕТ.

2. В РАЗГОВОРЕ СКИТТЕРМАНДЕРЫ АКТИВНО ЖЕСТИКУЛИРУЮТ ВСЕМИ ШЕСТЬЮ РУКАМИ, И ЭТО ЧАСТО МЕНЯЕТ СМЫСЛ СКАЗАННОГО: ОТ ПОЗИЦИИ РУК ЗАВИСИТ, СДЕЛАЛ ЛИ СКИТТЕРМАНДЕР НА ЧЁМ-ТО ОСОБЫЙ АКЦЕНТ ИЛИ ПОПРОСТУ ОТПУСТИЛ ЯЗВИТЕЛЬНУЮ САРКАСТИЧЕСКУЮ РЕМАРКУ.

3. ИМЯ СКИТТЕРМАНДЕРА РАСТЁТ ВМЕСТЕ С НИМ И СТАНОВИТСЯ ДЛИННЕЕ ПО МЕРЕ ЕГО ВЗРОСЛЕНИЯ И СОВЕРШЕНИЯ ОПРЕДЕЛЁННЫХ ДЕЯНИЙ. ИЗНАЧАЛЬНО ИМЯ ОЧЕНЬ КОРОТКОЕ, ОБЫЧНО НЕ ДЛИННЕЕ СЛОГА, НО ПО ПРОШЕСТВИИ ВРЕМЕНИ (ИЛИ ПРИ ЖЕЛАНИИ СКИТТЕРМАНДЕРА) К НЕМУ ДОБАВЛЯЮТСЯ НОВЫЕ, СЛОГИ МОГУТ ЧАСТО ПОВТОРЯТЬСЯ, И МНОГИЕ СКИТТЕРМАНДЕРЫ ВСТРАИВАЮТ ЧАСТИ ИМЕН ДРУГИХ РАС (ОСОБЕННО ВЕСКОВ) В СВОИ СОБСТВЕННЫЕ.

4. СКИТТЕРМАНДЕРЫ НЕ ПРИВЯЗЫВАЮТСЯ К ОПРЕДЕЛЁННОМУ ЛИДЕРУ И СЛЕДУЮТ УКАЗАНИЯМ ТОГО, КТО ЛУЧШЕ РАЗБИРАЕТСЯ В ВЫПОЛНЕНИИ ТЕКУЩЕЙ ЗАДАЧИ, ПОЭТОМУ САМА КОНЦЕПЦИЯ ПОСТОЯННОГО ПРАВИТЕЛЬСТВА ИМ КАЖЕТСЯ СТРАННОЙ.

5. БОЛЬШИНСТВО СКИТТЕРМАНДЕРОВ ЧРЕЗВЫЧАЙНО УВЛЕКАЕТСЯ КАКОЙ-ТО КОНКРЕТНОЙ ТЕМОЙ, БУДЬ ТО ОСОБЕННОСТИ РЕЛИГИОЗНЫХ РИТУАЛОВ МАЛЕНЬКОЙ СЕКТЫ, ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ФУНДАМЕНТАЛЬНЫХ ЧАСТИЦ НА КВАНТОВОМ УРОВНЕ ИЛИ НАЦИОНАЛЬНАЯ КУХНЯ КРОШЕЧНОЙ ЛЕДЯНОЙ ЛУНЫ. СКИТТЕРМАНДЕРЫ ИЗУЧАЮТ ВСЮ ДОСТУПНУЮ ИНФОРМАЦИЮ ПО ВЫБРАННОЙ ТЕМЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ ДРУГИМ ОНА КАЖЕТСЯ АБСОЛЮТНО БЕСПОЛЕЗНОЙ.

6. ВЗРОСЛЫЙ СКИТТЕРМАНДЕР СОХРАНЯЕТ АППЕТИТ И СПОСОБНОСТЬ ДЕТЁНЫША ПИТАТЬСЯ ПРАКТИЧЕСКИ ЧЕМ ПОПАЛО И МОЖЕТ НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ ПОДРЯД ПИТАТЬСЯ ЕДОЙ ОПРЕДЕЛЁННОЙ КУХНИ ИЛИ ОПРЕДЕЛЁННОГО ВКУСА. ОБЫЧНО ПОДОБНОЕ ЖЕЛАНИЕ ВОЗНИКАЕТ СРАЗУ ЖЕ ПОСЛЕ ТОГО, КАК СКИТТЕРМАНДЕР ПОПРОБОВАЛ КАКУЮ-ТО НОВУЮ ЕДУ ИЛИ ОТКРЫЛ ДЛЯ СЕБЯ НОВЫЙ ВКУС.

7. НЕСМОТРИ НА ТО, ЧТО СКИТТЕРМАНДЕРЫ МОГУТ ВОСТОРЖЕННО И ВЗАХЛЁБ ЧАСАМИ РАСКАЗЫВАТЬ О ЧЁМ-ТО (ОСОБЕННО ЕСЛИ ТЕМА ИМ ИНТЕРЕСНА), ОНИ МОГУТ ДОЛГО ХРАНИТЬ МОЛЧАНИЕ, ЕСЛИ ЗАНЯТЫ ЧЕМ-ТО СЛОЖНЫМ.

8. СКИТТЕРМАНДЕРЫ НЕ ПОНИМАЮТ, ПОЧЕМУ ПРЕДСТАВИТЕЛИ ДРУГИХ РАС ПЫТАЮТСЯ ВЫЗВАТЬ У СЕБЯ ЛОЖНОЕ ЧУВСТВО СТРАХА РАЗЛИЧНЫМ ВРЕМЯПРОВЖДЕНИЕМ И РАЗВЛЕЧЕНИЯМИ, И ПОЭТОМУ НЕ КАТАЮТСЯ НА ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ АТТРАКЦИОНАХ (НАПРИМЕР, ГРАВИТАЦИОННЫХ ГОРКАХ) И НЕ УВЛЕКАЮТСЯ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ ЖАНРА УЖАСОВ (НАПРИМЕР, НЕ СМОТРЯТ СТРАШНОЕ КИНО).

9. ДАЛЁКИЕ ПРЕДКИ СКИТТЕРМАНДЕРОВ СТРОИЛИ СВОИ МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ ВОКРУГ СОЗВЕЗДИЙ НА НОЧНОМ НЕБЕ. МНОГИЕ СКИТТЕРМАНДЕРЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ ПРИДЕРЖИВАЮТСЯ ЭТИХ ПОЛУМИРСКИХ, ПОЛУРЕЛИГИОЗНЫХ ВОЗЗРЕНИЙ; РЯД РЕЛИГИОВЕДОВ СЧИТАЕТ ЭТО РАЗНОВИДНОСТЬЮ ВЕРЫ В ИБРУ НЕПОСТИЖИМОГО.

10. СКИТТЕРМАНДЕРЫ ВЕРЯТ ВО ВСЕОБЩЕЕ РАВЕНСТВО ВСЕХ СУЩЕСТВ ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИХ РАСЫ, ВЕРЫ, ПОЛА И ОРИЕНТАЦИИ.

FREE
RPG
DAY

2018

СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ!

Не беспокойтесь, скиттермандеры спешат на помощь!

Когда обычная операция в Просторе идёт не по плану, скиттермандеры Газигаз, Дакойо, Квонкс и Нако высаживаются на борт роскошного круизного лайнера, захваченного спятившим ИИ, чтобы спасти своего начальника-веска и попавших в беду пассажиров. На их пути возникнет множество препятствий: и неисправные массажные столы, и кибернежить, и даже вредители с другого плана, но если скиттермандеры будут работать дружно (что у них получается лучше всего), история запомнит их как маленьких пушистых героев! Если, конечно, пролетающие мимо пираты не разнесут их в клочки...

В книге, помимо захватывающего приключения, вы найдёте четверых готовых к игре персонажей с описаниями и блоками параметров. На форзацах размещена информация, которая позволит лучше вжиться в образ шестируких инопланетян: их взгляды на еду, религию и отношения с другими существами, а также примеры словечек, которые скиттермандеры часто употребляют в речи.

Приключение «Скорострелы» написано специально для популярнейшей настольной ролевой игры Starfinder и рассчитано на четверых персонажей-скиттермандеров, готовых исследовать кажущийся покинутым корабль и прийти на помощь тем, кто попал в беду.



STARFINDER

HOBBY
WORLD
Играть интересно

paizo.com/starfinder

rpg.hobbyworld.ru

PZ09500