

### ОРУЖИЕ

#### ВЫКИДНОЙ НОЖ

Этот клинок очень похож на охотничий нож с односторонней заточкой, когда открыт, но лезвие можно сложить или втянуть в рукоять, что облегчает скрытое ношение. Выдвинуть лезвие можно в качестве быстрого действия либо в качестве части атаки или полной атаки. Большинство производителей кинжалов обычно производят и выкидные ножи, названия их моделей чаще всего такие же.

#### ИГОЛЬЧАТЫЙ КЛИНОК

Касаты на своей родной планете использовали такие клинки для отравления врагов. Копии этого древнего оружия можно найти в Музее технологий предков на «Идари». Современные воины используют усовершенствованные версии оружия, которые эффективно пробивают современную броню, поражая врага ядом и другими подобными веществами. Про нанесение ядов можно прочесть на стр. 232 «Основной книги правил».

#### КРЮК-НОЖ

Крюк-нож немного длиннее охотничьего ножа и благодаря зазубринам вдоль задней кромки лезвия при эффективном использовании наносит врагам ужасные раны. Это изобретение дроу также любят жестокие наемники и иные тёмные личности.

#### ЛЕДЯНОЙ КАРАБИН

Вместо того, чтобы полагаться на охлаждающую жидкость для получения переохлажденного газа, ледяной карабин отводит тепло через большие вентиляционные отверстия в прикладе и создаёт хрупкие, но острые как бритва осколки льда в патроннике. Такая конструкция позволяет либо произвести короткий прицельный выстрел, либо обрушить град игл на группу врагов. Такая технология теплообмена распространена на Верчесе, что позволяет относительно легко найти подобные карабины в мирах Соглашения.

#### МАГМА-РЕЗАК

Хотя этот прочный меч кажется сделанным из камня, когда он неактивен, после приведения в действие лезвие трескается и плавится, превращаясь в светящийся сгусток магмы, удерживаемый магнитными полями. Невероятный жар позволяет наносить тяжелые раны врагам.

#### ПОГРЕБАЛЬНАЯ ПУШКА

Такие пушки чаще всего используются пиратами. Это толстое оружие, опираемое на плечо, создаёт кратковременный, но интенсивный звуковой взрыв с частотой и давлением, достаточными для разрушения живых клеток, оставляя неорганические объекты невредимыми. Оно может уничтожить экипаж звездолета, не причинив никакого ущерба судну или его грузу.

#### ПУСТОТНАЯ ВИНТОВКА

Эта винтовка, созданная с использованием кристаллов с Теневого плана, уникальна тем, что сила, проходящая через эти кристаллы,

позволяет стрелять чернильными разрядами высасывающего жизнь холода. Холодная энергия винтовки может причинить вред только живым, не нанося урона конструкциям и нежити. Несмотря на это, последователи Ургатоа любят применять такие винтовки. Распространены они и на экзотическом флоте.

#### РАЗРЯДНИК

Разрядник может быть установлен в место под улучшения брони. Когда носитель поражает цель разрядником, оружие испускает электрический разряд, который оглушает или повреждает цель. Это оружие особенно полезно для силовой брони, которая обеспечивает ощутимую силу удара.

#### 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.

#### СВЕЖЕВАТЕЛЬ ВЕЛСТРАКОВ

Велстраки орудуют свежевателями — лезвиями, предназначенными для срезания кожи с мышц и мышц с костей, — иногда прикрепляя эти клинки к винтовкам в качестве штыков. Свежеватели отточены до сверхъестественной остроты и вибрируют в такт ритмам тела владельца. Велстраки овладели искусством использования этого высокотехнологичного оружия ближнего боя и наносят раны, сохраняя при этом цели живыми. Приобрести такие клинки можно только в самых тёмных уголках галактики.

#### ТЕНЕВАЯ ЦЕПЬ

Последователи Зон-Кутона разработали первые теневые цепи, используя передовые технологии теплопередачи, а потусторонние существа быстро перепроектировали оружие, создав функциональные копии с помощью собственных технологий. Звенья теневых цепей быстро поглощают тепло, в то время как изолированная рукоятка защищает владельца от прямого воздействия ледяной темноты. Многие приверженцы Владыки Полночи используют подобное оружие.

#### ТРАНСФОКАТОРНАЯ ВИНТОВКА

Эта удлиненная лазерная винтовка использует дополнительные линзы, которые фокусируют излучение, создавая мощный луч, который может пробивать многие вещества на расстояниях, намного превышающих дальность обычной лазерной винтовки. В более совершенных винтовках используется все большее количество фокусирующих линз, что усиливает луч, но увеличивает цену.

#### ХРОМОСФЕРНЫЙ ТОПОР

Хромосферный топор выталкивает удерживаемую магнитным полем волну плазмы по полукруглой дуге вдоль рукоятки. Дуга напоминает миниатюрную солнечную вспышку. Цвет плазмы указывает на относительную температуру (и, следовательно, урон) оружия.

## ПРОСТОЕ ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
<i>Прочее</i>						
Выкидной нож, тактический	3	1 300	1d4 P	—	Л	Аналоговое, незаметное, оперативное
Крюк-нож	7	6 300	1d8 P	Кровоупускание 1d6	Л	Аналоговое
Выкидной нож, ультратонкий	8	9 100	2d4 P	—	Л	Аналоговое, незаметное, оперативное
Игольчатый клинок «Потрошитель»	11	24 500	2d10 Ko	СЛ инъекции +2	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)

## ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
<i>Звуковое</i>						
Свежеватель велстраков «Песнопевец»	7	6 600	2d6 3 & P	Кровоупускание 1d8	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
<i>Огненное</i>						
Магма-резак «Андезит»	8	10 900	2d8 O & P	Ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
<i>Электрическое</i>						
Разрядник «Сполох»	6	4 900	2d4 Э	Ошеломление	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), встраиваемое (1 место), обезвреживающее
<i>ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ</i>						
<i>Криооружие</i>						
Теневая цепь «Верующий»	1	390	1d3 X	Опутывание	2	Аналоговое, длинное, разоружающее, сбивающее
Теневая цепь «Послушник»	7	6 800	3d4 X	Опутывание	2	Аналоговое, длинное, разоружающее, сбивающее
Теневая цепь «Исповедник»	10	18 800	5d4 X	Опутывание	2	Аналоговое, длинное, разоружающее, сбивающее
Теневая цепь «Экклезиарх»	14	76 800	9d4 X	Опутывание	2	Аналоговое, длинное, разоружающее, сбивающее
Теневая цепь «Предстоятель»	18	261 000	9d8 X	Опутывание	2	Аналоговое, длинное, разоружающее, сбивающее
<i>Плазменное</i>						
Хромосферный топор «Жёлтая звезда»	5	2 710	1d8 O & Э	Поджигание 1d8	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)

## ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
<i>Криооружие</i>									
Ледяной карабин «Мороз»	9	12 400	3d8 Ko & X	60 футов	—	40 зарядов	2	2	Автоматическое
Пустотная винтовка класса «Гробница»	11	26 300	2d10 X	80 футов	Удушение	40 зарядов	2	1	Антибиологическое
<i>Огнестрельное</i>									
Рельсотрон, улучшенный	6	3 770	1d10 Ko	60 футов	—	15 патронов	1	1	Автоматическое

## ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
<i>Звуковое</i>									
Погребальная пушка «Дисгармония»	13	49 900	5d6 3	40 футов	Оглушение	80 зарядов	4	3	Антибиологическое, взрыв, громоздкое

## СНАЙПЕРСКОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
<i>Лазерное</i>									
Трансфокаторная винтовка, трехлинзовая	7	6 460	3d4 O	120 футов	Поджигание 2d4	40 зарядов	4	1	Громоздкое, проникающее, снайперское (650 футов)

## ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

### Антибиологическое

Антибиологическое оружие наносит урон только живым целям. Объекты и существа с особым свойством «неживой» (например, роботы и нежить) невосприимчивы к его эффектам.

### Встраиваемое

Встраиваемое оружие можно использовать обычным образом или установить в место под улучшение брони. В случае такой установки оружие считается используемым, не занимая руки. Для установки требуется указанное в описании число мест. Андроид или другое существо с особенностью расы «место под улучшение» не может использовать такое место совместно с местами под улучшение брони для установки встраиваемого оружия. Установка, снятие или замена такого оружия в броне занимает 10 минут, как если бы оно было улучшением брони.

### Незаметное

Оружие с этим особым свойством считается особенно маленьким или созданным для скрытого ношения при проверках Ловкости

рук, чтобы спрятать предмет. Вы получаете бонус +4 (ситуативный) к этим проверкам.

## КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

### Замешательство

Цель должна пройти испытание Воли и при провале получает замешательство на 1 раунд.

### Опутывание

Цель получает опутывание, как если бы у оружия было особое свойство «опутывающее» («Основная книга правил», стр. 181).

### Удушение

Оружие лишает цель воздуха. Если она использует скафандр или броню со включенной системой жизнеобеспечения, оставшееся время действия системы жизнеобеспечения уменьшается на количество дней, равное половине уровня оружия.

Если это время заканчивается или у цели нет системы жизнеобеспечения, она проходит испытание Стойкости и при провале получает бессилие.

## БРОНЯ

### ЛЁГКАЯ БРОНЯ

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ	ККБ
Лашунтская «пси-кольчуга» II	11	24 800	+13	+14
МАКС. ЛВК	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
+6	—	—	2	Л

### ЛАШУНТСКАЯ «ПСИ-КОЛЬЧУГА»

Каждое звено в пси-кольчуге представляет собой чудо нанотехнологий: психически активный контур, реагирующий на мысли владельца. При надевании пси-кольчуга плавает прямо над кожей и в ответ на движения и мысли владельца становится то жёсткой, то гибкой. Сотни крошечных силовых полей заполняют промежутки между звеньями по мере необходимости. Броня закрывает все тело, за исключением лица. Капюшон можно убрать в воротник по мысленной команде, а сетчатые перчатки аналогичным образом отстегиваются и убираются в рукава при необходимости. Пси-кольчуга удобна для ношения в тропических районах, таких как Кастровель, поскольку броня не соприкасается с телом и обеспечивает ток воздуха. Те, кто носит пси-кольчугу, часто украшают свои доспехи замысловатыми разноцветными узорами. Эти узоры можно изменить, совершив проверку Инженерного дела (СЛ = 10 + 2 × уровень брони).

### СИЛОВАЯ БРОНЯ

#### КАЙТОНСКАЯ КРОВАВАЯ БРОНЯ (ГИБРИДНАЯ)

**16 УРОВЕНЬ**

Цена: 187 750		
ЭКБ: +20	ККБ: +25	Скорость: 30 футов Размер: крупный (зона досягаемости 10 футов)
Макс. Лвк: +4	Штраф за броню: -2	
Сила: 27 (+8)	Урон: 3d6 Ко	Расход: 1 в минуту Улучшения: 3
Ёмкость: 100	Расход: 1 в минуту	
Места под оружие: 2	Улучшения: 3	Вес: 30

Это соединение цепей, металлических пластин и крови, затвердевшей благодаря магии, имеет брутально функциональный вид. Разработанная в сотрудничестве с любящими боль велстраками Теневого плана кровавая броня включает скопления лезвий и игл на внутренней стороне, которые перемещаются, стремясь пронзить кожу владельца. Броня наносит вам 1d4 урона каждую минуту работы (всякий раз, когда броня использует заряд). Когда вы получаете этот урон, вы можете потратить 1 ПР в качестве ответного действия, чтобы восстановить 5 зарядов брони, но не выше максимума.

### УЛУЧШЕНИЯ БРОНИ

УЛУЧШЕНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	МЕСТА	ТИП БРОНИ	ВЕС
Магический резистор, тип 1	11	23 500	1	Любая	1
Телепортатор	13	52 000	1	Любая	1
Магический резистор, тип 2	14	70 000	2	Любая	2
Магический резистор, тип 3	17	240 000	2	Силовая, тяжёлая	2
Вибросенсоры	18	360 000	1	Любая	—
Магический резистор, тип 4	20	800 000	2	Силовая, тяжёлая	2

### ВИБРОСЕНСОРЫ

**18 УРОВЕНЬ**

Эти специальные бронепластины оснащены пьезоэлектрическими датчиками, подключенными к компьютеру, который анализирует вибрации в земле и воздухе вокруг вас и представляет информацию в виде визуального и звукового сигнала. Они дают вам слепозрение (вибрация) на расстоянии до 30 футов.

### МАГИЧЕСКИЙ РЕЗИСТОР (МАГИЧЕСКИЙ)

**11-20 УРОВНИ**

На этих платиновых бронепластинах нанесены защитные мистические символы. Улучшение начинает действовать только после того, как пробудет установленным в броню 24 часа. После его снятия освобожденное место нельзя использовать под другие улучшения 24 часа. Оно использует вашу жизненную силу, чтобы дать вам устойчивость к магии. Значение УкМ зависит от типа улучшения, вашего уровня и модификатора вашей ключевой характеристики.

**Тип 1 (11 уровень):** УкМ = модификатор вашей ключевой характеристики (максимум +4) + ваш уровень персонажа.

**Тип 2 (14 уровень):** УкМ = модификатор вашей ключевой характеристики (максимум +5) + ваш уровень персонажа + 1.

**Тип 3 (17 уровень):** УкМ = модификатор вашей ключевой характеристики (максимум +6) + ваш уровень персонажа + 2

**Тип 4 (20 уровень):** УкМ = модификатор вашей ключевой характеристики (максимум +7) + ваш уровень персонажа + 3

Тип 3 и тип 4 можно установить только на тяжёлую или силовую броню.

### ТЕЛЕПОРТАТОР (ГИБРИДНЫЙ)

**13 УРОВЕНЬ**

ЕМКОСТЬ: 2

РАСХОД: 1

В этом улучшении сочетаются система отслеживания местоположения в реальном времени и магическое телепортационное устройство. Улучшение начинает действовать только после того, как пробудет установленным в броню 24 часа. После его снятия освобожденное место нельзя использовать под другие улучшения 24 часа. Вы можете телепортироваться в качестве основного действия (аналогично *двери в пространстве*), исчезая и появляясь в облаке голографических пикселей. Заряды телепортатора полностью восстанавливаются ежедневно.

## АУГМЕНТАЦИИ

### КИБЕРИМПЛАНТЫ

#### ОПТИЧЕСКИЙ ЛАЗЕР

ЧАСТЬ ТЕЛА  
Глаз

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.
«Азимут»	3	1 530	1d6 0	Поджигание 1d6
«Корона»	7	7 140	2d6 0	Поджигание 1d6
«Апогелий»	11	26 520	3d6 0	Поджигание 2d6
«Параллакс»	15	122 400	4d6 0	Поджигание 2d6
«Зенит»	19	612 000	5d6 0	Поджигание 3d6

Оптический лазер заменяет один из ваших глаз. Он функционирует как короткоствольное оружие с особым свойством «встраиваемое» (см. ранее), параметры которого зависят от модели. Его шаг дистанции — 50 футов, он невосприимчив к разоружению. Когда вы совершаете им одну атаку, его крошечный аккумулятор разряжается и вы не можете применить его повторно, пока не отдохнёте 10 минут для восстановления ПЖ. Вы можете в любой момент потратить 1 ПР, чтобы немедленно перезарядить лазер.

## БИОИМПЛАНТЫ

### РЕЗЕРВНОЕ ПОЛУШАРИЕ

ЧАСТЬ ТЕЛА  
Мозг

ЦЕНА: 23 400

УРОВЕНЬ: 11

Вы устанавливаете в мозг дополнительное полушарие, которое может укрепить ваши умственные способности, когда ваш разум под угрозой. В начале вашего хода вы можете потратить 1 ПР (без затрат действий), чтобы игнорировать одно из следующих состояний до начала вашего следующего хода: замешательство, испуг или потрясение. Как вариант, в начале вашего хода вы можете потратить 2 ПР (без затрат действий), чтобы игнорировать одно из следующих состояний до начала вашего следующего хода: оцепенение, паника, растерянность или шок. Если вы потратите ПР таким образом, вы ошеломлены до начала вашего следующего хода. При расчете длительности состояния и его снятии считается, что оно всё еще действует на вас.

## МАГИТЕХНИЧЕСКИЕ АУГМЕНТАЦИИ

### МАСКИРОВОЧНАЯ КОЖА

ЧАСТЬ ТЕЛА  
Кожа

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА
Стандартная	10	18 000
Улучшенная	17	270 000

Многие ваши поры заменены магически регулируемые направленными голографическими проекторами, которые работают вместе, автоматически подстраиваясь под окружающую среду и делая вас невидимыми аналогично *невидимости*. Один раз в день вы можете включить маскировочную кожу в качестве основного действия, став невидимым на 10 минут. Улучшенная маскировочная кожа действует как *высшая невидимость*, но эффект длится всего 10 раундов. Вы можете отключить любую маскировочную кожу в качестве сопутствующего действия.

### СИЛОВЫЕ ПОДОШВЫ

ЧАСТЬ ТЕЛА  
Все ступни

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА
Тип 1	4	2 260
Тип 2	8	10 700

Узлы в ваших ступнях проецируют крошечные силовые поля, когда вы намеренно ступаете в воздух, позволяя вам ходить так,

как если бы вы были на твердой земле, пока вы не нагружены (даже в условиях невесомости). Подъем в воздух похож на подъем по склону. Максимально возможный угол подъема составляет 45 градусов, при этом вы двигаетесь со скоростью, равной половине обычной наземной скорости. Вы можете перемещаться с полной наземной скоростью по горизонтали или вниз с уклоном до 45 градусов. Если вы используете *силовые подошвы (тип 1)*, то должны закончить движение на твердой поверхности, иначе упадете.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

### ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОЙ ЗАВЕСЫ

12 УРОВЕНЬ

Это устройство, похожее на скипетр, конденсирует атмосферу в кристаллическую завесу. Когда вы активируете генератор защитной завесы, вы выбираете одну границу клетки в пределах 10 футов от себя и создаете вертикальную квадратную завесу из полупрозрачного кристалла размером 5 футов на этой границе, обеспечивая частичное укрытие от атак с одной стороны завесы (по вашему выбору). При создании завеса должна опираться на землю или другое строение, и она не может выдержать никакого веса. При создании вы можете сделать завесу непрозрачной, в этом случае она блокирует линию видимости. Завесу легко сломать; у неё КБ 10, твердость 0 и 10 ПЗ. Завеса исчезает сама по себе через 24 часа. Если вы создадите новую завесу в пределах 100 футов от существующей, старая исчезнет, её материал испарится и трансформируется для создания новой завесы. Генератор защитной завесы не работает там, где нет атмосферы.

### ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ ПИЛЮЛЯ

2 УРОВЕНЬ

Это гладкое устройство размером с большой палец автоматически активируется, когда попадает внутрь живого существа. Вы можете имплантировать диагностическую пилюлю подкожно согласно или находящемуся без сознания существу успешной проверкой Медицины со СЛ 20, также существо может проглотить пилюлю. Активированная пилюля проникает в ткани существа и вытягивает

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	РУКИ	ВЕС	ЁМКОСТЬ	РАСХОД
Сканер, видеокамера	1	275	1	л	20	2 в час
Диагностическая пилюля	2	175	—	—	20	1 в час
Наноинъектор, коричневый	2	160	1	л	—	—
Сканер, направленный микрофон	2	625	1	л	20	1 в час
Кожный степлер	3	1 200	1	л	20	1 за использование
Сканер, улучшенная камера	3	1 375	1	л	20	1 в час
Наноинъектор, фиолетовый	5	450	1	л	—	—
Наноинъектор, чёрный	6	650	1	л	—	—
Подкожный экстрактор	6	3 850	1	л	20	1 за использование
Наноинъектор, белый	9	2 300	1	л	—	—
Наноинъектор, серый	11	3 500	1	л	—	—
Генератор защитной завесы	12	32 000	1	л	100	10 за использование
Наноинъектор, зелёный	12	5 600	1	л	—	—
Наноинъектор, красный	14	11 500	1	л	—	—
Синаптический обрuch	14	75 000	—	л	100	5 в раунд

несколько нитей для контроля его состояния, передавая информацию на заранее определенной беспроводной частоте выбранному приемнику, такому как планшет или коммуникатор, пока тот находится в пределах 1 мили от пилюли. Диагностическая пилюля сообщает направление и расстояние до существа относительно приемника, а также о наличии у существа следующих состояний: без сознания, дезориентация, испуг, ошеломление, паника, при смерти, смерть, стабильное состояние, тошнота, шок. Один приемник может одновременно принимать информацию от шести различных диагностических пилюль. Когда у диагностической пилюли заканчивается заряд, она распадается на безвредные компоненты, которые в итоге выходят из тела существа. Диагностические пилюли обычно нельзя безопасно удалить после активации.

## КОЖНЫЙ СТЕПЛЕР

3 УРОВЕНЬ

Эта продолговатая коробка длиной с человеческую ладонь содержит несколько гипоаллергенных скрепок и массу липкого антисептического геля. Вы используете кожный степлер, прижимая его к ране живого согласного или находящегося без сознания существа; кожный степлер вводит одну из своих скоб в рану, чтобы закрыть ее, и смазывает скобу антисептическим гелем.

Вы можете использовать кожный степлер на согласном или находящемся без сознания существе, чтобы автоматически прекратить кровотечение без проверки Медицины. Кроме того, вы можете использовать его в сочетании с аптечкой при лечении смертельного урона, чтобы получить бонус +1 (интуитивный) к проверке Медицины. В дополнение к расходу заряда при каждом использовании кожный степлер должен синтезировать новые скобы и гель после 20 применений, что требует УПО стоимостью в четверть цены степлера.

## НАНОИНЪЕКТОР

2-14 УРОВНИ

Это простые в использовании одноразовые предварительно заряженные устройства размером примерно с ручку, которые вводят специализированные наниты в тело существа для лечения многих видов психических и физических травм. Существует семь типов наноинъекторов, отличающихся цветом, как подробно описано ниже. В качестве основного действия вы можете использовать наноинъектор на себе или на соседнем живом согласном или находящемся без сознания существе. Каждый наноинъектор обладает собственным эффектом, определяемым его цветом; это технологические эффекты, которые действуют как заклинания, перечисленные в таблице ниже (используйте ваши пункты в Медицине вместо уровня заклинателя, когда это необходимо, например при использовании белого наноинъектора для избавления от болезни). Наноинъектор можно использовать только один раз, после чего он бесполезен.

ЦВЕТ	УРОВЕНЬ	ЭФФЕКТ
Коричневый	2	Избавление, низшее
Фиолетовый	5	Избавление
Черный	6	Восстановление, низшее
Белый	9	Исцеление от недуга
Серый	11	Устранение радиации
Зелёный	12	Восстановление
Красный	14	Избавление, высшее

## ПОДКОЖНЫЙ ЭКСТРАКТОР

6 УРОВЕНЬ

Эта злобешего вида когтистый жезл используется для обнаружения и быстрого удаления посторонних предметов из-под кожи. Вы можете использовать подкожный экстрактор только на согласной или находящейся без сознания цели. Когтистый конец подкожного экстрактора содержит тонкий датчик, который оценивает генетический материал цели и сканирует её на наличие посторонних предметов (включая чужеродные яйца, биотехнологические и кибернетические аугментации, чипы слежения и так далее). Чтобы обнаружить аномальный объект, вы используете сопутствующее действие и должны успешно пройти проверку Компьютеров или Медицины со СЛ, равной 15 или 10 + уровень имплантированного предмета, в зависимости от того, что выше. Если имплантированный материал был введен как часть атаки существа, СЛ вместо этого равна 15 + КО атаковавшего существа. В качестве основного действия вы можете использовать подкожный экстрактор для удаления обнаруженного вами аномального материала. Обычно для этого требуется успешная проверка Медицины со СЛ 25, но по усмотрению ведущего СЛ может быть выше или ниже (например, если предмет особенно мал или если он впился во внутренние органы цели). Независимо от успешности цель получает 1d6 режущего урона от каждой попытки. При каждой попытке обнаружения или удаления используется заряд подкожного экстрактора. Вы можете использовать подкожный экстрактор на себе, но СЛ проверок навыков при этом увеличивается на 2.

Хотя подкожный экстрактор можно использовать и для быстрого удаления киберимплантов или других аугментаций, только самые сомнительные магазины используют его в подобных целях, и такие аугментации все равно нельзя перепродать.

## СКАНЕР

1-3 УРОВНИ

Сканеры — это обычные предметы, которые позволяют вам расширить возможности восприятия и записать свои впечатления. Некоторые специализированные сканеры могут также дать вам особые способы восприятия, такие как слепое чутьё или сквозное чутьё, но они часто требуют постоянного мониторинга или налагают другие ограничения. Распространенными примерами сканеров являются лазерные микрофоны, детекторы движения и рентгеновские визиры («Основная книга правил», стр. 217, 218 и 220).

**Видеокамера (1 уровень):** наиболее типичным сканером является видеокамера, для работы с которой требуется одна рука. Видеокамера обладает обычным зрением и способна видеть все, что мог бы видеть обычный человек, с увеличением до 10 раз. Камера может записать до 4 часов снятого материала, который можно загрузить и просмотреть практически с любого компьютера.

**Направленный микрофон (2 уровень):** усиливает ваш слух в определенном направлении. Вы получаете бонус +2 (интуитивный) к основанным на слухе проверкам Внимания в 60-футовом конусе, а также штраф -2 к основанным на слухе проверкам Внимания в других областях. Микрофон может записывать звук до 12 часов. Вам не нужно предпринимать никаких действий, чтобы использовать микрофон, но для изменения его направления требуется отсутствующее действие.

**Улучшенная камера (3 уровень):** улучшенная камера функционирует как видеокамера, но она может просматривать более широкий диапазон длин волн, включая инфракрасные. Улучшенные камеры обладают сумеречным зрением и ночным зрением на расстоянии до 60 футов. Улучшенная камера может записать до 24 часов снятого материала.

## ЛИЧНЫЕ ВЕЩИ

### КУЛИНАРНЫЙ СИНТЕЗАТОР

1-5 УРОВНИ

Это чудо современной кулинарии представляет собой небольшой куб с панелью управления на одной стороне и крышкой на другой. Используя химические реакции в сочетании с высоким давлением, кулинарный синтезатор превращает УПО в съедобные продукты, позволяя вам готовить обычную еду и напитки, не используя Биологические науки. Кулинарные синтезаторы являются источником большей части пищи, потребляемой в мирах Соглашения.

Кулинарный синтезатор поставляется с предварительно запрограммированным набором разнообразной простой пищи. Вы вводите желаемый тип пищи в панель управления синтезатора и добавляете количество УПО, равное цене пищи, в камеру преобразования куба; синтезатор преобразует УПО в желаемое блюдо. Более продвинутые кулинарные синтезаторы могут быть запрограммированы для создания интоксикантов и других пищевых продуктов (таких как сухие пайки и ИРП), а также отдельных продуктов питания и ингредиентов, включая аналоги продуктов животного происхождения, растительных продуктов, специй и многого другого; для этого требуется количество УПО, равное цене продукта или ингредиента. Затем вы можете объединить эти продукты питания и ингредиенты в полноценные блюда, используя Биологические науки, чтобы Приготовить еду или напиток.

Кулинарный синтезатор — это технологическое устройство, которое обычно подключается для получения энергии к местной электросети, но большинство моделей оснащены ручным генератором, который позволяет им функционировать, когда они не подключены

НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ВЕС
Кулинарный синтезатор, тип 1	1	400	1
Саморазогревающийся котёл	1	100	1
Кулинарный синтезатор, тип 2	3	1200	1
Кулинарный синтезатор, тип 3	5	2500	2

к внешнему источнику энергии. Кулинарный синтезатор, подключенный к электросети, может создать пищу (или отдельные продукты питания) в количестве, равном его уровню, за 1 минуту. Когда вы используете ручной генератор, синтезатор может преобразовывать 1 УПО в минуту в пищу.

Качество пищи и блюд, которые может создавать синтезатор, зависит от его модели, как описано ниже (см. стр. 233 «Основной книги правил»).

**Тип 1 (1 уровень):** вы можете готовить только дешёвую пищу.

**Тип 2 (3 уровень):** вы можете создавать дешёвую или обычную пищу, слабые интоксиканты и любую другую еду или напитки стоимостью 3 кредита или меньше.

**Тип 3 (5 уровень):** вы можете создавать дешёвую, обычную или дорогую пищу, сильные интоксиканты и любую другую еду или напитки стоимостью 10 кредитов или меньше.

### САМОРАЗОГРЕВАЮЩИЙСЯ КОТЁЛ

1 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 100

ВЕС: 1

Этот металлический котёл, используемый для приготовления или разогрева пищи, оснащен четырьмя герметичными узлами, содержащими различные химические вещества. Когда котёл активирован, эти химические вещества соединяются, создавая химическую реакцию, которая нагревает содержимое без необходимости дополнительного энергообеспечения. Ручка на боковой стороне котла позволяет регулировать температуру, контролируя степень взаимодействия химических веществ. Котел обычно достаточно велик, чтобы вместить и нагреть до 10 галлонов.

## 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 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 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, Lucy Pellazar, David N. Ross, Stephen Rowe, Chris Sims, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Russ Taylor.