



# Расово-верное

приложение к рулбуку

Powered by O.M.S.K.

K'n'K 2012

## **От составителей.**

Данное приложение к действующему рулбуку содержит перечень используемых в сеттинге рас. Для каждой расы определены свои таблицы зависимости по характеристикам. Всего в игре рас около 19 (причем это количество может периодически пополняться), поэтому прежде чем создавать персонажа настоятельно рекомендуем будущим игрокам ознакомиться с кратким описанием каждой из них (таблицы читать после будете).

У персонажа есть 6 характеристик и 10 очков на распределение (для «новых», для «старых» - 15). Вот краткое описание для каждой характеристики:

### **Сила (S)**

Уровень силы у персонажа может иметь значение от 0 до 6 (от F до EX).

Персонажи с силой 5 могут пробивать препятствия толщиной 1 клетку (т. е. не тратить на преодоление препятствий ход). Если дорогу им закрывает моб, они могут пройти «сквозь» него, нанеся 10 урона и не тратя при этом ролл на атаку. Персонажи с силой 6 могут отбросить противника на 5 клеток от себя при атаке. Могут не отбрасывать - полная свобода действий.

### **Меткость (M)**

Уровень меткости у персонажа может иметь значение от 0 до 6 (от F до A). Каждая единица меткости отнимает 5 от штрафа при атаке. К примеру, персонаж с силой 0 и меткостью 1 бросает на атаку 1d100-45

вместо 1d100-50. Кроме того, меткость влияет на роллы при стрельбе из оружия, если это указано в правилах для выбранного оружия. Персонаж с меткостью 6 может простреливать врагов насквозь, нанося следующему врагу на той же прямой 50% урона. Простреливать можно только пулями, гранатометы и лазеры идут в лес по грибы.

### **Выносливость (E)**

Уровень выносливости у персонажа может иметь значение от 0 до 6 (от F до A). Каждая единица выносливости добавляет 10hp персонажу. Персонажи с выносливостью 5 могут регенерировать 5 hp каждый ход. Забудут – сами виноваты.

Персонажи с выносливостью 6 могут регенерировать 10 hp каждый ход.

### **Скорость (A)**

Уровень скорости у персонажа может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX). Каждая единица скорости добавляет персонажу еще одну клетку для хода. Кроме того скорость влияет на инициативу персонажа, при броске на инициативу она прибавляет 5A к минимальной инициативе (т.е. герой с инициативой 5 бросает  $25+1d75$ ).

Персонажи со скоростью 6 имеют 20% шанс сходить дважды за ход, в конце хода они должны бросить 1d5 и, в случае удачного броска, сходить.

### **Удача (L)**

Уровень удачи у персонажа может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица удачи позволяет персонажу один раз в день уклониться от удачной вражеской атаки, добавляя +10 к минимальному спасброску. То есть, персонаж с удачей 3 имеет право трижды в день бросить спасбросок  $1d(100 - 10L) + 10L$  на уклонение от атаки.

(Значения этого броска будут лежать в интервале от  $10L + 1$  до 100.)

Удача 6 дает персонажу 50% шанс контратаковать при спасброске, если враг остался на соседней клетке после атаки. Эта контратака происходит в самом начале хода персонажа и не отнимает у него обычной атаки.

## **Энергия (P)**

Уровень энергии у персонажа может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Запас злости и скорость ее набора важны бойцам ближнего боя, который тратят ее на особые приемы. Каждая единица энергии добавляет +5 к запасу злости в начале боя и +5 к ее восстановлению с каждым ударом. Помните, что максимальное значение злости — 100. После этого она перестает восстанавливаться.

Персонажи с энергией 6 наполняют шкалу злости и от попавших в них атак врага.

Количество перок персонажа рассчитывается исходя из количества распределенных очков: 5 очков статов=1 перк. Каждая абилка персонажа обсуждается с ГМами в индивидуальном порядке.

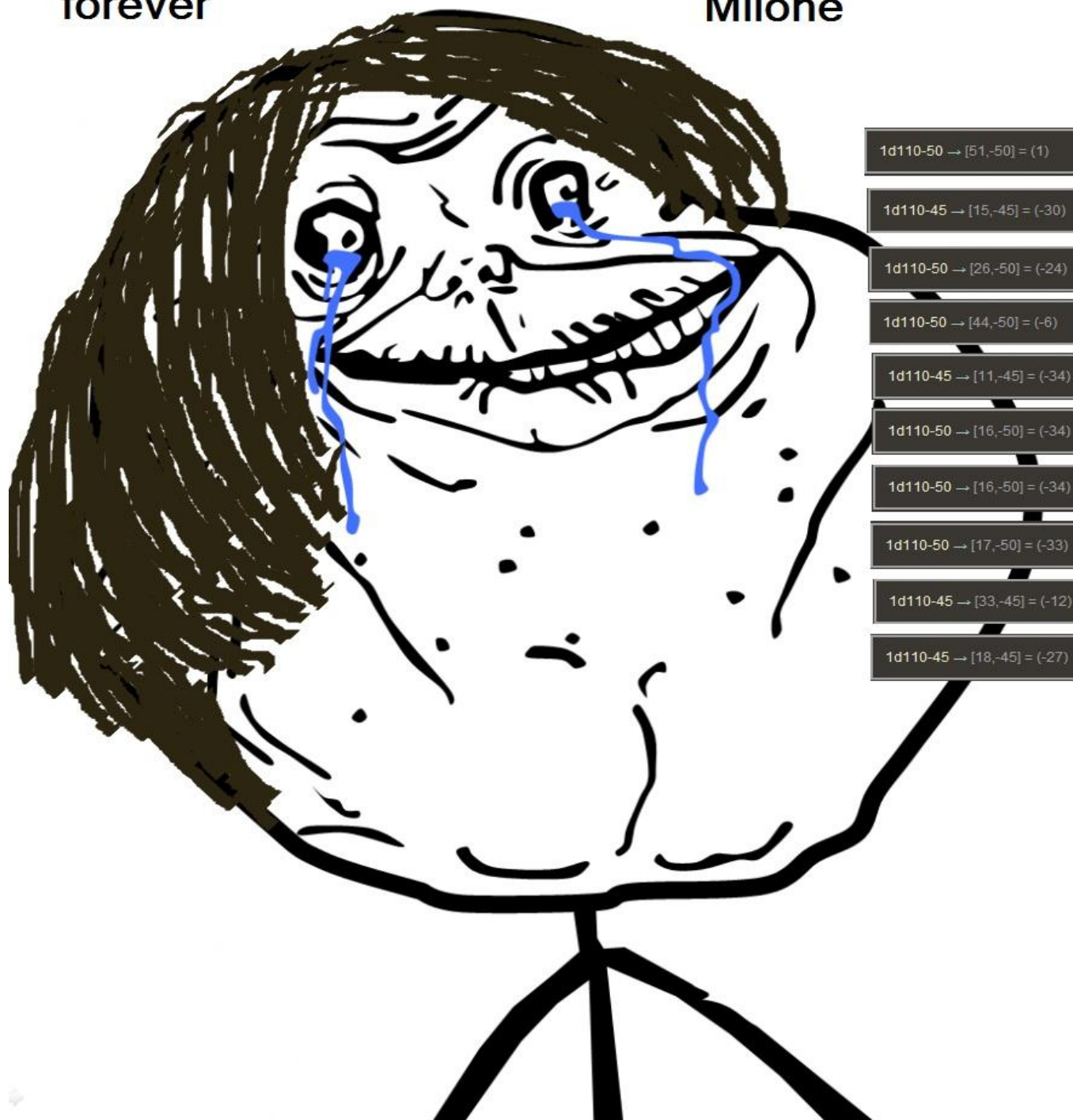


**HUMANITY**  
DOMINANT RACE

# Земляне

forever

Milone



Люди-земляне – самый многочисленный род в нашей Галактике, который не отличается от людей нашего времени. Кроме самих землян к этой расе относят людей тех колоний Земли, которые не изменились под воздействием внешней среды покорённых планет.

## Сила (S)

### Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100-Pe	1d110-Pe	1d120-Pe	1d130-Pe	1d140-Pe	1d150-Pe	1d160-Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
50	60	70	80	90	100	110

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### Удача (L)

#### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### Энергия (P)

#### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
20	25	30	35	40	45	50

#### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	10	15	20	25	30	35

### Расовая абилка.

"Упорство землянина" - только упорство позволило землянам колонизировать сотни миров. Это позволило им выживать в самых чрезвычайных ситуациях.



Что даёт: если во время боя землянину были снесены все hp, то в следующем ходу он может вернуться в строй с 20hp.

Ограничения: в ходе "воскрешения" землянин не может атаковать; Абилка не может активироваться, если землянина вывели из строя тяжёлым или холодным оружием.

## Стеннерамцы



Стеннерамцы - жители планеты, славящейся своей промышленной мощностью и которая производит добрую часть военной и мирной техники. Несмотря на то, что в основном стеннерамцы представляют собой угрюмых и жестоких сталеваров. Эта планета также перевыполнила план по поставке жадных авантюристов на остальные планеты Галактики.

### Сила (S)

#### Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1(E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100+5- Pe	1d110+6- Pe	1d120+7- Pe	1d130+8- Pe	1d140+9- Pe	1d150+10- Pe	1d160+11- Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1(E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1(E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
70	81	92	103	114	126	137

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1(E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1(E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Удача (L)

### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1(E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Энергия (P)

### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1(E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	35	40	45	50	55	60

### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1(E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

## Расовая абилка.

Короли ночной промзоны

Будучи уроженцами планеты загрязнённой промышленными отходами и суровыми условиями, стеннерамцы научились жить в любой неблагоприятной и агрессивной среде.

Что дает: Стеннерамцы невосприимчивы к пагубным действиям токсинов; 1/6 урона, которую им наносит противник, добавляется к их атаке.

## **Арихадские колонисты**



Арихадские колонисты – покорители Арихадского скопления, которые благодаря природным условиям и «приветливости» аборигенов превратились в довольно сильную и суровую расу, которая славится своей дисциплиной и жестокостью в бою.

### **Сила (S)**

#### **Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100-Pe	1d110-Pe	1d120-Pe	1d130-Pe	1d140-Pe	1d150-Pe	1d160-Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
80	90	100	110	120	130	140

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Удача (L)

### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Энергия (P)

### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
20	30	40	50	60	70	80

### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	10	15	20	25	30	35

## Расовая абилка.

"Броня с клинками"

Люди-арихадцы - очень жестокие и суровые люди. Такими их сделала покорённое Арихадское скопление. И их одежда имеет особый "подарочек" для тех, кто посмел схлестнуться с ними в бою.

Что даёт: если противник атакует человека-арихадца в ближнем бою удачно, то он получает в ответ 10 дамага, которые нельзя отбить.

Требование: для активации нужно пропустить ход.

## Корбинцы



Корбинцы – коренные обитатели планеты Корбин, которые силой интеллекта и упорства смогли сначала покорить родную систему – а затем расширить своё влияние и дальше.

### **Сила (S)**

#### **Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d90-Pe	1d100+2- Pe	1d110+4- Pe	1d120+6- Pe	1d130+8- Pe	1d140+10- Pe	1d150+12- Pe



## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-44	-38	-32	-28	-22	-18

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
40	55	70	85	100	115	130

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Удача (L)

### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Энергия (P)

### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
18	20	22	24	26	28	30

### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	10	15	20	25	30	35

## Расовая абилка.

"Специалист по высоким технологиям" - для большей части Галактики этот народ и высокие технологии являются взаимосвязанным явлением. И это далеко не стереотип.

Что даёт: +5 к атаке энергетическим оружием (для каждого выстрела), а также особые роллы, если ГМ решил поизвращаться (например, выпилить кому-то дверь без шума).

При этом имея довольно высокие шансы. Также представитель расы может ремонтировать роботов и киборгов роллом 1d20

## Андейцы



Андейцы – жители гордой планеты Андея, которая входит в состав КНС. Андейцы отличаются выносливостью, бородатостью и неприхотливостью, что делает из них отличных солдат, что проверяли на своих шкурах многие враги КНС.

## **Сила (S)**

### **Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100+1- Pe	1d110+3- Pe	1d120+5- Pe	1d130+7- Pe	1d140+9- Pe	1d150+11- Pe	1d160+13- Pe

## **Меткость (M)**

### **Таблица зависимости штрафа от меткости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## **Выносливость (E)**

### **Таблица зависимости запаса hp от выносливости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
75	80	85	90	95	100	105

## **Скорость (A)**

### **Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### **Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### **Удача (L)**

#### **Таблица зависимости спасброска от удачи**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### **Энергия (P)**

#### **Таблица зависимости начального запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	35	40	45	50	55	60

#### **Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

## **Расовая абилка.**

"Андейский солдат-освободитель"

Андейцы не переносят рабство и другие виды угнетений. Именно этот народ ведёт извечную борьбу с арихадцами и другими сторонниками изжившего себя рабовладельческого строя.

Что даёт: +6 к атаке против арихадцев, работоторговцев и прочих злодеев-угнетателей.

## Колонисты



Люди-колонисты – государства расширяются, им нужны новые планеты, чтобы получить новые ресурсы и жилые места для своих граждан. Для этого были созданы Колониальные Корпуса, в которые входят лучшие из лучших, ведь покорение новой планеты – это вам не шутки. А поэтому представитель подобного корпуса гораздо выносливее обычного жителя уже колонизированной планеты.



## Сила (S)

### Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100-Pe	1d110+2- Pe	1d120+4- Pe	1d130+6- Pe	1d140+8- Pe	1d150+10- Pe	1d160+12- Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
60	75	90	105	120	135	150

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### Удача (L)

### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### Энергия (P)

### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	35	40	45	50	55	60

### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

### Расовая абилка

"Покоритель края Галактики"

Только самые отважные и сильные люди отважатся покорять неизведанные просторы Вселенной, во имя богатства и славы.

Что даёт: +6 к инициативе, +20 дополнительных hp если персонаж использует силовой костюм "Колонайзер"

## **Намирцы**



Намирцы – обитатели Намиры-Прайм. Эта планета очень сильно загрязнена, а поэтому намирцы отличаются довольно слабым здоровьем. И только отчаянное желание выжить в своём мире не позволяет этой расе кануть в Лету.

### **Сила (S)**

#### **Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d80-Pe	1d90-Pe	1d100-Pe	1d110-Pe	1d120-Pe	1d130-Pe	1d140-Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
45	55	65	75	85	95	105

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Удача (L)

### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Энергия (P)

### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
20	25	30	35	40	45	50

### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	10	15	20	25	30	35

## Расовая абилка.

"Намирское отчаяние".

Когда человеку нечего терять он может совершить героические поступки.

Суть: когда у намирца будет 50% здоровья он получает +15 к атаке. А с каждым последующим повреждением ещё по +2 к атаке.

## Сайвольцы



Сайвольцы – очень многочисленная раса, которая славится на всю Галактику своей многочисленной армией. Иноземные генералы не без оснований считают, что на место каждого умершего сайвольца придёт двое.

### **Сила (S)**

#### **Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d105-Pe	1d115+2- Pe	1d125+3- Pe	1d135+4- Pe	1d145+5- Pe	1d155+6- Pe	1d165+7- Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
60	71	82	93	104	115	126

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35



## Удача (L)

### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35

## Энергия (P)

### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
20	25	30	35	40	45	50

### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	10	15	20	25	30	35

## Расовая абилка.

"Короли клинков" - эти люди, живущие на подконтрольной коммунистическим режимом планете, отлично пользуются клинковым оружием. Поэтому не стоит попадаться в руки жестокого сайвольского ликвидатора... Вряд ли ваши кусочки смогут собрать в единое целое.

Что даёт: +6 к атаке клинковым оружием, спецприём "Когти Тигра"

## Спецприём "Когти Тигра"

Суть: сайволец может в ближнем бою нанести две атаки одновременно.

Требование: 20 единиц энергии, иметь в руках клинковое оружие.

## **Альстарцы**



Альстарцы – обитатели планеты Альстар, отличающиеся своей воинственностью и довольно интересными брачными обрядами. Из-за обилия гор альстарцы великолепно стреляют в горной местности, что иногда спасало ЗС от возможных сокрушительных поражений.

### **Сила (S)**

#### **Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d106-Pe	1d116+3- Pe	1d126+5- Pe	1d136+7- Pe	1d146+9- Pe	1d156+11- Pe	1d166+13- Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
70	80	90	100	110	120	130

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Удача (L)

### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Энергия (P)

### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
20	25	30	35	40	45	50

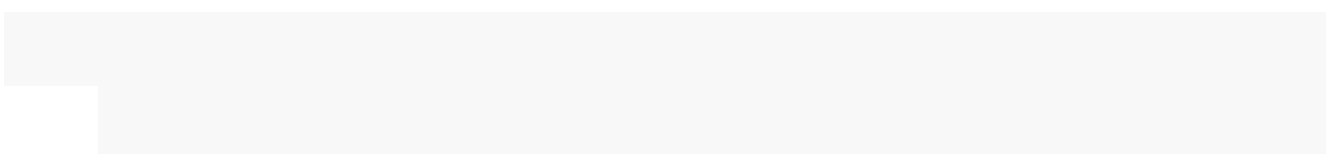
### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	10	15	20	25	30	35

## Расовая абилка.

"Горный стрелок" - альстарцы прекрасно ориентируются в горах, и отлично знают, как можно одним метким выстрелом убить свою дичь.

Что даёт: +6 к атаке из винтовок любого вида, +5 к атаке (если сражение идёт в горной местности), + 5 к атаке в ближнем бою при использовании мочете.



## Тарнцы



Тарнцы – люди-мутанты, которые испытывают лютую ненависть к землянам и ксеносам. Сильные и выносливые – тарнцы являются великолепными солдатами, которые вполне могут сравниться по силе с космическими десантниками, особенно если эти озлобленные мутанты вооружены родным оружием. Только недавно Национал-социалистическая республика Тарн и вся Фашисткая Лига подписала мирный договор с ЗС, тем самым, прекратив кровопролитную войну, которая за четыре года унесла двести миллионов человек. Нелюдей же никто не считал.

### **Сила (S)**

#### **Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d110+	1d120+7-	1d130+	1d140+	1d150+1	1d160+11-
+5-Рe	6-Рe	Рe	8-Рe	9-Рe	0-Рe	Рe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
75	90	105	130	145	160	175

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Удача (L)

### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Энергия (P)

**Таблица зависимости начального запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	35	40	45	50	55	60

**Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

### **Расовая абилка.**

"Тарнский мутант"

Планета Тарн сильно изменила ей обитателей. Теперь это кровожадные существа, которым чуждо всё, что связано с Землёй.

Что даёт: регенерация 4 hr в ход, если в тарнца вколоть морфин 2000 (который есть в любой аптечке) то тарниец получает +5 к атаке. Если же проделывать это в течение 3-ох ходов, то тарниец впадает в ярость берсеркера, которая позволяет ему атаковать без штрафа два хода, но в течение этих ходов он теряет по 20 hr.



## Росонцы



Росонцы – неистовые строители социализма с планеты Росон-234. Именно росонцы создали СССРП, который стал полной неожиданностью для многих политиков Галактики. Ну а также военная мощь, которая известная благодаря двум фамилиям: Максим Розенберг и Анджей Дудаев.

## Сила (S)

### Таблица зависимости рола на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d102+2-	1d114+4-	1d126+6-	1d138+8-	1d150+10-	1d162+12-	1d174+14-
Pe	Pe	Pe	Pe	Pe	Pe	Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
40	60	80	100	120	140	160

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
4	5	6	7	8	9	10

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### Удача (L)

### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### Энергия (P)

### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	35	40	45	50	55	60

### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

### Расовая абилка.

"Росонский бунтарь"

Росонцы всегда отличались суровым нравом и никогда не признавали главенство всяких чужаков. Ради этого они и создали СССР.

Что даёт: +10 hp, +7 к инициативе

## **Сарды**



Сарды – спокойные и коварные обитатели планеты Сард всегда вызывали подозрение и неприязнь. Ведь есть что-то зловещее в этом довольно низком росте и холодных глазах. И параноики правы – сарды коварны и подлы, и всегда готовы малой кровью и предательством получить выгоду...

### **Сила (S)**

#### **Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100+3- Pe	1d110+5- Pe	1d120+7- Pe	1d130+9- Pe	1d140+11- Pe	1d150+13- Pe	1d160+15- Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
50	55	60	65	70	75	80

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
7	8	9	10	11	12	13

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Удача (L)

**Таблица зависимости спасброска от удачи**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Энергия (P)

**Таблица зависимости начального запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	35	40	45	50	55	60

**Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

## Расовая абилка.

"Убийца из Сарда"

Жители пустынной планеты Сарда подчинили огромные территории силой террора и наукой политических убийств. Не стоит стоять спиной перед этими жестокими охотниками.

Что даёт: сард атакует всегда первым, а также получает 15 к атаке на первые два хода.

Xenos



Your problems only amuse them



## Пандейцы



Раса ящеров-гуманоидов, внешне больше похожие на людей, нежели другие рептилиоподобные расы галактики. В отличие от сетукианцев имеют хвосты. Пандейцы довольно высокие и ловкие существа. Пандейцы — большая редкость в галактике, некоторые шутники называют их четырехлистным клевером четвертого тысячелетия. Это связано с тем, что Пандея примерно 20 лет назад подверглась геноциду со стороны людей из другой галактики. Буквально единицы из них выжили, будучи не на своей планете или хорошо спрятавшись. Пандейцы плохо развиты, но быстро учатся. Сейчас ими правит королева Сарисс I, представляющая Пандею в содружестве планет, находящихся в Земной Коалиции.

## Сила (S)

### Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d105- Pe	1d115+4- Pe	1d125+8- Pe	1d135+12- Pe	1d145+16- Pe	1d155+20- Pe	1d165+24- Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-45	-40	-35	-30	-25	-20	-15

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
75	85	95	105	115	125	135

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
9	12	15	18	21	24	27

### **Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35	1d60+40

### **Удача (L)**

#### **Таблица зависимости спасброска от удачи**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d100-5	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20

### **Энергия (P)**

#### **Таблица зависимости начального запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	35	40	45	50	55	60

#### **Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	10	15	20	25	30	35

## **Расовая абилка.**

Один на триллион.

Что даёт: пандейцев очень мало, а потому, для сохранения своего вида, он будут стараться выжить любой ценой. +15 к атаке и +15 к спасброскам, если здоровья меньше половины.

## Сетукианцы



Раса ящеров-гуманоидов. В отличие от пандейцев, они гораздо больше похожи на ящеров. Сетукианцы были признаны всей Галактикой развивающейся расой с примитивным общественным строем, однако налёт рабовладельческих судов Сомали навсегда всё изменил для полудиких инопланетян. Когда патрульный флот нескольких объединённых рас прибыл на помощь аборигенам, они обнаружили, что все пираты убиты, а сетукианцы научились использовать высокие технологии третьего тысячелетия. Эти яростные воины редко встречаются вне своих планет. Но их с охотой нанимают различные капитаны в качестве телохранителей и абордажников.

## Сила (S)

### Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d105- Pe	1d115+5- Pe	1d125+10- Pe	1d135+15- Pe	1d145+20- Pe	1d155+25- Pe	1d165+30- Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-40	-30	-20	-10	0	+10	+20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
75	85	95	105	115	125	135

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
7	9	11	13	15	17	19

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d90+10	1d80+20	1d70+30	1d60+40	1d50+50	1d40+60	1d30+70

### Удача (L)

#### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d100-5	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20

### Энергия (P)

#### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
25	30	35	40	45	50	55

#### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

### Расовая абилка.

#### Яростный удар

Что дает: позволяет сетукианцу нанести атаку с удвоенным уроном раз за бой, не бросая при этом каких либо кубиков. Тратит 20 ед. злости.

## Вишанцы



Рептилии-гуманоиды, которые сохранили большую часть черт внешности своих предков. Вишанцы вошли в галактическое сообщество гораздо раньше прочих рас рептилоидов и считаются



хорошо развитыми. Так как во многом их развитие было обусловлено группой неизвестный людей-прогрессоров, вишанцы питают самое глубокое уважение к людям, а именно к Земле, так как, судя по всему, прогрессоры были учеными с территории Земли. Вишанцы искусные воины. Их кодекс чести прошел сквозь века и стал основой законов их современного общества. Вишанцы населяют две планеты: Вущ и Вишано. Обе в системе Шуп III.

## **Сила (S)**

**Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d105- Pe	1d115+5- Pe	1d125+10- Pe	1d135+15- Pe	1d145+20- Pe	1d155+25- Pe	1d165+30- Pe

## **Меткость (M)**

**Таблица зависимости штрафа от меткости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-40	-35	-30	-25	-20	-15	-10

## **Выносливость (E)**

**Таблица зависимости запаса hp от выносливости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
80	90	100	110	120	130	140

## **Скорость (A)**

**Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
8	10	12	14	16	18	20

**Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## **Удача (L)**

**Таблица зависимости спасброска от удачи**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25

## Энергия (P)

**Таблица зависимости начального запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	35	40	45	50	55	60

**Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

### **Расовая абилка.**

Кодекс воина.

Что даёт: вишанцев нельзя запугать перками, оружие, подавляющее психику имеет штраф -10. Если противник неудачно попытался осуществить психическое воздействие, то вишанец может атаковать его с бонусом +40 к атаке.

## Арихадские звери



Арихадские звери – жестокая и дикая ксеноидная раса, обитающая в Арихадском Скоплении. Отличаются довольно скудным интеллектом, а также умением вбивать собеседника в землю. Но с другой стороны эти ксеносы никогда не бросят своего товарища в беде.

## Сила (S)

**Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	(D) 3	2 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d110-Pe	1d110+4- Pe	1d120+6- Pe	1d130+8- Pe	1d140+10- Pe	1d150+12- Pe	1d160+14- Pe

## Меткость (M)

**Таблица зависимости штрафа от меткости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-46	-42	-38	-34	-30	-26

## Выносливость (E)

**Таблица зависимости штрафа от меткости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
110	120	130	140	150	160	170

## Скорость (A)

**Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
4	5	6	7	8	9	10

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### Удача (L)

#### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25

### Энергия (P)

#### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	40	50	60	70	80	90

#### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	10	15	20	25	30	35

### Расовая абилка.

"Ярость зверя" - арихадские ксеносы легко впадают в ярость по почти любому поводу. И не стоит их злить.

Что даёт: специальную атаку "Арихадская катапульта"

Она даёт арихадцу +25 к атаке и отбрасывает противника на 2 клетки назад.

Требования: 20 единиц злости, атаку можно сделать только на ходу (т.е. вплотную не сделать, нужен разгон).

## **Заниталу**



Заниталу – ксеноидная раса синеккожих гуманоидов, которая чуть не была уничтожена армадой Фашисткой Лиги. Но всё-таки эта синеккожая раса выстояла и теперь торгует своими кораблями с другими расами.



## Сила (S)

### Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d80-Pe	1d90-Pe	1d100-Pe	1d110-Pe	1d120-Pe	1d130-Pe	1d140-Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-43	-36	-29	-22	-15	-8

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
40	50	60	70	80	90	100

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### **Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### **Удача (L)**

#### **Таблица зависимости спасброска от удачи**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### **Энергия (P)**

#### **Таблица зависимости начального запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	12	14	16	18	20	22

#### **Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
4	8	12	16	20	24	28

### **Расовая абилка.**

Мастер-техник - народ Заниталу хорошо продвинулся в технологиях боевых костюмов до такой степени, что каждый солдат их армии облачён в подобное чудо инженерной мысли.

И из-за этого, каждый заниталовец является техником. Ну, или каждый тот, кто в армии служил.

Что даёт: находясь в боевом костюме, сей агрегат регенерирует 1d20 hp в ход. Также представитель расы может ремонтировать роботов и киборгов роллом 1d50

## Ми-Го гуманоид



Микориоды – раса, возникшая после слияния ДНК человека и Ми Го. Представляют собой множество разновидностей самых разнообразных тварей, работающих сообща и подчиняющихся матерям и сыновьям. Матери является человекоподобными созданиями, создающими новые виды микориодов, сыновья же являются мозговыми центрами, ставящими своей целью развитие Рода. Остальные жители галактики опасаются микориодов после катастрофы на Ториле.

## Сила (S)

Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100+5- Pe	1d110+7- Pe	1d120+9- Pe	1d130+11- Pe	1d140+13- Pe	1d150+15- Pe	1d160+17- Pe

## Меткость (M)

Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
100	110	120	130	140	150	160

## Скорость (A)

Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
3	5	7	9	11	13	15

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### Удача (L)

#### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25

### Энергия (P)

#### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
20	25	30	35	40	45	50

#### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	10	15	20	25	30	35

### Расовая абилка.

#### "Регенерация Ми-Го"

Ми-Го регенерируют куда быстрее обычных людей, что позволяет им переносить много увечий, что делает из них хороших солдат.

Что даёт: регенерация 15 hr в ход

Ограничения: огнемёты (а также любые радости связанные с огоньком)  
запрещают регенерацию подобного персонажа.

## Ми-Го



Чистые Ми-Го: когда-то древняя раса, когда-то - биологическое оружие, Ми-Го прошли долгий путь от диких животных до какой-никакой цивилизации всего за несколько десятков лет. Хотя никто и не может их отличить от микориодов, немногие выжившие Ми-Го относятся к ним, как к своим детям, но, в отличие от них, не отличаются таким огромным физиологическим разнообразием. Едва не уничтоженные одним землянином, некоторые ищут спокойной жизни, некоторые - былой славы своего народа, но никогда они не пытались отобрать земли у других, а искали новые, незанятые земли, что делало их прекрасными исследователями, но не самыми лучшими воинами.



## Сила (S)

**Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100+10- Pe	1d110+11- Pe	1d120+12- Pe	1d130+13- Pe	1d140+14- Pe	1d150+15- Pe	1d160+16- Pe

## Меткость (M)

**Таблица зависимости штрафа от меткости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-46	-42	-38	-34	-30	-28

## Выносливость (E)

**Таблица зависимости запаса hp от выносливости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
120	135	150	165	180	195	210

## Скорость (A)

**Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
3	4	5	6	7	8	9

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### Удача (L)

#### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25

### Энергия (P)

#### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	35	40	45	50	55	60

#### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

### Расовая абилка.

"Споры Ми-Го" - Ми-Го распространяет споры (только в дальное, но не используя огнестрелы, которые будут высасывать из жертвы 12 hp в ход.

Из "сожранных" hp через три хода образуется маленький Ми-Го. Он имеет 60hp, атакует роллом 1d20 и ходит на три клетки.

## Протанцы (протоссы)



Протанцы – ксеноидная раса, обитающая в нашей Галактике. Отличается хитростью и подлостью, а также к надменному отношению к человеческим расам. А поэтому протанцы не раз досаждали государствам людей. Тайно, конечно.

## Сила (S)

### Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100+3- Pe	1d110+6- Pe	1d120+9- Pe	1d130+12 -Pe	1d140+15 -Pe	1d150+18 -Pe	1d160+21 -Pe

## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
70	90	110	130	150	170	190

## Скорость (A)

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
4	6	8	10	12	14	16

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

### Удача (L)

#### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25

### Энергия (P)

#### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
22	24	26	28	30	32	34

#### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
6	12	18	24	30	36	42

### Расовая абилка.

"Звёздный охотник" - протанцы терпеливые охотники, которые привыкли к трудностям. Это сделало их реакцию гораздо быстрее, а их оружие - очень точным.

Что даёт: +5 к инициативе, +5 к атаке протанским оружием.

## **Новинем**



Жители маленькой гордой планеты Новинем — сравнительно недавно вышедшая в галактическое сообщество раса. Они бы ничем не отличались среди многих таких молодых народов, и даже сошли бы за один вид людей, если бы не одна их отличительная особенность.

### **Сила (S)**

#### **Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100-Pe	1d111+2- Pe	1d122+4- Pe	1d133+6- Pe	1d144+8- Pe	1d155+8- Pe	1d166+10- Pe

### **Меткость (M)**

#### **Таблица зависимости штрафа от меткости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20



## Выносливость (E)

Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
80	90	100	110	120	130	140

## Скорость (A)

Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Удача (L)

Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Энергия (P)

Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
11	19	27	35	43	51	59

## Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

### Расовая абилка.

"Боевая форма зоаноида" - новинем-мужчины в большинстве своем могут по желанию превращаться в монстров, обладающих немалой живучестью и большой физической силой. Они могут отличаться как по внешнему виду, так и по физическим характеристикам, что делит население по своеобразным рангам. Эта форма, а также новинем, могущий в неё обращаться, получили название зоаноид. Исключения-мужчины и женщины называются потерчными номерами, изначально из-за невозможности менять свой облик.

Что даёт: возможность превращаться в боевую форму(зоаноиды) либо усиливать себя без значительных наружных изменений (потерянные номера).

"Житель суровых времен Новинем." - хоть и было наглядно показано, что зоаноиды не являются продуктом естественного хода эволюции, что-то же от эволюции в генотип расы осталось. Например, высокий уровень регенерационных процессов в организме, позволяющий залечивать за сравнительно недолгое время даже серьезные раны.

Что даёт: +5 hp/ход

*C-men*



*We are Titans of our time*

*[Signature]*

## Киборги



Киборги – потеря конечности теперь не является трагическим концом вашей карьеры. Теперь достаточно обратиться к квалифицированному врачу, чтобы он снова сделал вас полезным членом общества. Ведь

«человек-железяка» работает гораздо продуктивней, чем простой «мешок с костями».

## **Сила (S)**

**Таблица зависимости ролла на атаку от силы**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d130+6- Pe	1d135+8- Pe	1d140+10- Pe	1d145+12- Pe	1d150+14- Pe	1d155+16- Pe	1d160+18- Pe

## **Меткость (M)**

**Таблица зависимости штрафа от меткости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-45	-40	-35	-30	-25	-20

## **Выносливость (E)**

**Таблица зависимости запаса hp от выносливости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
90	100	110	120	130	140	150

## Скорость (A)

**Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
4	5	6	7	8	9	10

**Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Удача (L)

**Таблица зависимости спасброска от удачи**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d98+2	1d93+7	1d88+12	1d83+17	1d78+22	1d73+27

## Энергия (P)

**Таблица зависимости начального запаса злости от энергии**

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
30	35	40	45	50	55	60

## Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	25	30	35	40

### Расовая абилка.

"Человек и машина"

Киборг уже не является человеком. Большая часть его тела уже металл, который неплохо переносит выстрелы и другие радости этой Вселенной.

Что даёт: - 5 к урону, который наносит противник.



# Синтетика



Синтетика – искусственные создания, созданные людьми для того, чтобы они выполняли самую рутинную работу. С точки зрения законодательства почти всех государств Галактики любой синтетик является собственностью хозяина. Даже если искомый синтетик является по-настоящему разумным.

## Сила (S)

### Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d90+3- Pe	1d100+6- Pe	1d110+9- Pe	1d120+12- Pe	1d130+15- Pe	1d140+18- Pe	1d150+21- Pe



## Меткость (M)

### Таблица зависимости штрафа от меткости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
-50	-44	-38	-32	-26	-20	-18

## Выносливость (E)

### Таблица зависимости запаса hp от выносливости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
95	105	115	125	135	145	155

## Скорость (A)

### Таблица зависимости количества проходимых клеток от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
5	6	7	8	9	10	11

### Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Удача (L)

### Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30

## Энергия (P)

### Таблица зависимости начального запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	15	20	30	35	40	45

### Таблица зависимости восстановления запаса злости от энергии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
3	6	9	12	15	18	21

## Расовая абилка.

### "Искусственный Разум"

Хоть в это время люди спокойно путешествуют по Галактике, они не могут свыкнуться с одной мыслью - что существуют синтетические существа, которые ведут себя, как люди.

Но при этом они точны и исполнительны, как обычные роботы.

Что даёт: +5 к атаке из оружия дистанционного боя (для каждого патрона или заряда), - 7 к урону (который наносит противник

огнестрелом или оружием ближнего боя, уязвимость к энергетическому оружию (уменьшение урона не действует, синтетик получает дополнительные 15 дамага).